

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN DADU DI TK BUNDO SUNGAI DUO
KABUPATEN DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

EZA MAILIDA
NIM : 2008/10078

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

2011

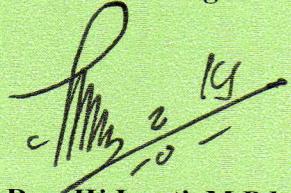
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya
Nama : Eza Mailida
NIM/TM : 2008/10078
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

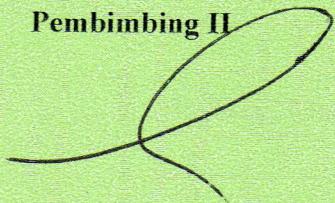
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj Izzati, M.Pd
Nip. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II



Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Ketua Jurusan



Dra. Hj Yulsyofriend, M.Pd
Nip. 19620730198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

**Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui
Permainan Dadu Di TK Bundo Sungai Duo
Kabupaten Dharmasraya**

**Nama : Eza Mailida
NIM/TM : 2008/10078
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Mei 2011

Tim Penguji

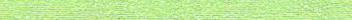
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hj. Izzati, M.Pd

1 

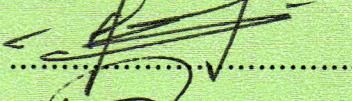
2. Sekretaris : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd

2 

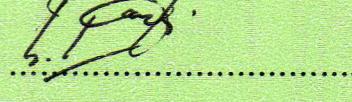
3. Anggota : Indra Yeni, S.Pd

3 

4. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd

4 

5. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd

5 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya 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, 16 Mai 2011
Yang menyatakan

ANATASIA WARJINAH

ABSTRAK

Eza Mailida. 2011. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan anak dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung masih ditemui kemampuan berhitung anak yang masih rendah. Untuk melihat kemungkinan mana yang terbaik maka dilakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK), melihat kendala yang dihadapi maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini: Apakah dengan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan dadu di TK Bundo Sungai duo Kabupaten Dharmasraya. Rancangan penelitian adalah rancangan yang akan dilakukan mengenai pengenalan konsep bilangan, menghubungkan konsep bilangan dengan benda, urutan bilangan dan media penunjang untuk mengenal konsep bilangan.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu yang terdaftar pada tahun ajaran 2010/2011. Dan teknik pengumpulan data berupa data dari hasil pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan format observasi, format wawancara. Data yang diperoleh berdasarkan persentase anak yang terlibat dalam keaktifan pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang diperoleh selama kegiatan pada siklus I dan II dalam setiap pertemuan yang mana pada siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan. Kemampuan berhitung anak selalu meningkat dalam setiap pertemuan begitupula media yang dipilih oleh peneliti menarik dan diminati anak sehingga sangat menunjang sekali untuk kemampuan berhitung anak mengenal konsep bilangan. Peningkatan tersebut diatas dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I 46,67% dan pada siklus kedua terjadi peningkatan 80% hal ini menunjukkan adanya peningkata sebanyak 33,3%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan karuniaNya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Meningkatkan Konsep berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Di TK Bundo Sungai Duo Dharmasraya”.

Tujuan penulisan ini adalah dalam rangka menyelesaikan Studi Strata satu (S-1) pada jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan proposal ini penulis menyadari perencanaan pelaksanaan dan sampai pada saat penyelesaian melibatkan banyak pihak yang telah memberi pendapat yang sangat berharga baik moril maupun materil, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dra. Hj.Izzati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Hj. Yulsyoffriend.M.Pd selaku ketua jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam skripsi ini.
4. Prof. Dr. Firman, MS.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Suamiku tercinta, Ayahanda, Anakku tersayang, Saudaraku, serta tetanggaku yang telah banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih saying yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
6. Majelis Guru TK Bundo Sungai Duo Dharmasraya beserta anak didik penulis khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik.
7. Teman-teman angkatan 2008 seperjuangan dan kebersamaan baik suka maupun duka terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya selama menjalani masa-masa perkuliahan semoga bimbingan, bantuan dan motivasi yang di berikan kepada penulis manjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT, Amin Ya Robbalalamin.

Penulis menyadari dalam skripsi ini belum tahap sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang sifatnya membangun semoga skripsi ini bagi penulis dan pembaca dapat bermanfaat dan sumbangkan pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, April 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Pengertian Bermain.....	9
3. Tujuan Berhitung	10
4. Pengembangan Kognitif.....	11
5. Pengertian Bermain.....	13
6. Tujuan Bermain.....	15
7. Karakteristik Bermain	16
8. Manfaat Bermain.....	17

9. Pengertian Alat Permainan.....	18
10. Tujuan Alat Permainan	19
11. Permainan Dadu.....	20
12. Karakteristik Alat Permainan.....	23
13. Manfaat Alat Permainan	24
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Hipotesis Tindakan	27

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
C. Subjek Penelitian.....	29
D. Objek Penelitian	29
E. Prosedur Penelitian	29
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	32
G. Instrumen Penelitian	32
H. Analisa Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Kemampuan Anak Berhitung Melalui Permainan Dadu Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	35
4.2 Sikap Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Kondisi Awal (sebelum tindakan)	37
4.3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Setelah Tindakan Siklus I Pertemuan pertama	42
4.4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Siklus I Pertemuan Kedua.....	43
4.5 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Siklus I Pertemuan Pertemuan Ketiga	45
4.6 Sikap Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu.....	46
4.7 Hasil Wawancara Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Dadu pada Siklus I (setelah tindakan)	47
4.8 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Setelah Tindakan Siklus II Pertemuan pertama	53
4.9 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Setelah Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua	54
4.10 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Setelah Tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga	56
4.11 Sikap Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Dadu Kondisi awal Setelah Siklus II.....	57
4.12 Hasil Wawancara Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Setelah Siklus II	58
4.13 Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Dadu Kategori Mampu.....	61

4.14 Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Dadu Kategori Berkembang.....	62
4.15 Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Dadu Kategori Perlu Bimbingan	63

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	26
3.1 Alur Penelitian	31
4.1 Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	36
4.2 Sikap Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Kondis Awal (Sebelum Tindakan)	37
4.3 Kekmampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	42
4.4 Kekmampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus II Pertemuan II.....	44
4.5 Kekmampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus I Pertemuan III.....	45
4.6 Sikap Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Kondisi Awal Sesudah Tindakan.....	46
4.7 Kekmampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	53
4.8 Kekmampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus II Pertemuan II	55
4.9 Kekmampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus II Pertemuan III.....	56
4.10 Kekmampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus II Pertemuan III.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Satuan Kegiatan Harian
2. Lembar Pengamatan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
3. Lembar Pengamatan Lembar Pengamatan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Pada Kondisi Awal (Setelah Tindakan)
4. Lembar Pengamatan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Pada Siklus II (Setelah tindakan)
5. Sikap Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Kondisi awal (sebelum tindakan)
6. Sikap Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Siklus I Setelah Tindakan
7. Lembar Pengamatan Sikap Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Siklus II (Setelah Tindakan)
8. Lembar wawancara anak
9. Hasil Wawancara Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu pada Siklus I (Setelah Tindakan)
10. Hasil Wawancara Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Dadu pada Siklus II (Setelah Tindakan)
11. Dokumentasi Hasil Penelitian
12. Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki usia sekolah dasar. Lembaga ini merupakan lembaga yang sangat penting dalam rangka peletakkan konsep dasar pendidikan bagi anak usia dini. Konsep dasar ini sangat utama, karena ilmu hanya dapat dikembangkan dengan baik apabila didasari dengan konsep yang matang dan mantap. Sebaliknya apabila konsep ilmu anak tidak kuat dan tidak matang, tidak mungkin menerima perkembangan ilmu selanjutnya.

Menurut Undang-undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 28, ayat 3 menyatakan bahwa : “TK merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Pendidikan dan pembelajaran di TK merupakan salah satu upaya untuk membantu meletakkan dasar perkembangan semua aspek tumbuh kembang bagi anak sebelum memasuki pendidikan dasar. Usia TK berada dalam rentang anak usia dini yang sedang mengalami masa PK untuk menerima ransangan dan sangat menentukan bagi tumbuh kembang anak pada masa selanjutnya. Diharapkan melalui kegiatan pembelajaran bermain di TK

memiliki dampak yang berarti bagi anak. Pada saat ia memasuki pendidikan dasar persiapkan diri mereka menjadi lebih baik.

Program pembelajaran di TK di laksanakan melalui dua tahap yaitu: 1) Bidang pengembangan pembiasaan: moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kamandirian. Merupakan kegiatan yang di lakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan yang baik, 2) Bidang pengembangan kemampuan dasar : bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Merupakan kegiatan yang di gunakan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu kemampuan dasar yang di kembangkan adalah kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif meliputi: pengelompokan benda – benda berdasarkan warna dan pengelompokkan benda – benda berdasarkan bentuk yaitu; geometri, lingkaran, segitiga dan persegi panjang. Tujuan kognitif untuk mengembangkan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajar, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak didik mengembangkan kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Metode pembelajaran yang dipilih oleh guru harus cocok dengan anak didik. Anak TK merupakan anak yang unik, untuk itu perlu disesuaikan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Peranan guru dalam melaksanakan permainan di TK sangat dibutuhkan sekali karena sebagai pendidik juga berperan sebagai fasilitator, mediator,

motifator, transformator. Untuk mengoptimalkan peranan guru sebagai di sebut di atas dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya permainan dadu, sehingga permainan dadu ini lebih bermakna bagi anak. Mengingat pentingnya masa bermain anak usia dini maka peranan stimuli berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh pendidik, baik orang tua, guru, atau orang lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi : moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Aktivitas yang dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya dan beradaptasi dengan lingkungannya di mana ia hidup. Melalui bermain anak dapat memperoleh kesempatan untuk berkreasi, berekplorasi, menemukan dan mengeksprisikan perasaannya.

Banyak kegiatan pembelajaran melalui berbagai macam permainan mungkin anak akan dapat bermacam-macam konsep bilangan, angka hal ini sesuai dengan indikator keberhasilan yang meliputi : membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1 – 20, membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda-benda sampai sepuluh, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 (anak tidak di suruh menulis, membedakan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, lebih banyak atau lebih sedikit.

Di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya masih ditemui beberapa orang anak (6 orang) yang mengalami kesulitan untuk menghubungkan konsep bilangan dengan benda. Ada sebagai anak yang telah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan benar, namun ketika anak disuruh menunjukkan dan mengambil angka sesuai dengan jumlah benda mereka masih belum tahu dengan angka tersebut.

Menyikapi hal tersebut di atas ada beberapa alternatif antara lain : perlunya media yang menarik yang memiliki beberapa konsep yang dapat dimunculkan pada suatu tema. Perlu teknik yang tepat dengan tema yang disampaikan, perlunya kreatifitas dalam membuat dan menyajikan suatu media pembelajaran. Perlu suasana PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Mengatasi masalah tersebut maka penulis mencari alternatif melalui media dadu. Penelitian ini diberi judul,” Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak belum bisa mengenal konsep bilangan.
2. Anak belum bisa menghubungkan konsep bilangan dengan benda.
3. Anak belum bisa mengurutkan bilangan.
4. Kurangnya media penunjang untuk mengenakan konsep bilangan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah tentang kemampuan berhitung anak dari permainan dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya sebagai berikut 1) Pemahaman tentang konsep bilangan, 2) Pemahaman konsep bilangan dengan benda..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat di rumuskan permasalahannya "Apakah dengan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya"

E. Rancangan Pemecahan Masalah

1. Pengenalan konsep bilangan
2. Menghubungkan konsep bilangan dengan benda
3. Urutan bilangan
4. Media penunjang untuk mengenalkan konsep bilangan

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah Meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan dadu di TK Bunda Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait meliputi :

1. Anak di kelas B TK Bundo Sungai Duo yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan dalam tumbuh kembangnya kognitif.
2. Dapat menambah kemampuan anak yang lebih cepat dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan dadu.
3. Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Sebagai pedoman guru untuk memberikan bimbingan kepada anak yang bermasalah
5. Meningkatnya kualitas sekolah, sehingga tamatan TK memiliki kesiapan yang sesuai dengan standar penerimaan di SD.
6. Peneliti menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran bermain dadu.

H. Defenisi Operasional

1. Kemampuan berhitung anak yang dimaksud dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang

sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.

2. Permainan dadu yang dimaksud dalam PTK ini adalah

Permainan dadu ini berbentuk seperti kubus pada sisi-sisinya di beri angka yang bertujuan agar anak dapat mengenal konsep bilangan, konsep angka agar anak memahami dan mengenal lambang bilangan dari permainan dadu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang dilaksanakan baik oleh keluarga, sekolah maupun masyarakat untuk mendidik anak menjalankan proses perubahan ke arah perkembangan yang lebih baik, dan sempurna agar kelak menjadi manusia yang bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu siapa pun yang terlibat dalam proses pembelajaran anak usia dini seyogyanya untuk menyediakan dan mengambangkan kondisi serta rangkaian peristiwa pembelajaran yang dapat memudahkan dan manyenangkan anak dalam belajar.

Brenner dalam Eliyawati, (200: 9) mengemukakan bahwa "Pendidikan anak usia dini memiliki ciri-ciri khas dengan menggunakan alat-alat perlengkapan, maupun permainan yang secara khusus dirancang sesuai dengan ciri khas anak"

Program pendidikan merupakan rencana kegiatan yang disediakan untuk memfasilitasi proses belajar anak. Dengan program ini anak melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku anak sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini menyediakan lingkungan yang memberikan kesempatan belajar.

Tabu dan Olivia dalam Eliyawati, (2005: 12) mengemukakan bahwa "Program pendidikan menyediakan sejumlah pengalaman yang memungkinkan anak dapat melakukan kegiatan belajar, program tersebut harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak.

Program pendidikan untuk anak usia dini harus direncanakan untuk membantu anak menumbuh kembangkan potensial secara utuh. Program pendidikan harus dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak, memberikan kesempatan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan intelektual atau kognitif, emosional, dan fisik anak memberikan dorongan serta mengembangkan hubungan sosial yang sehat.

Beberapa pandapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak dan tingkah perkembangannya.

2. Pengertian Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.

Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan 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. Kemampuan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

3. Tujuan Berhitung

Tujuan berhitung secara umum di TK agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Tujuan khusus antara lain:

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Jean Piaget dalam Karnadi (2010: 302) menyatakan.

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan diri anak. Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional konkret yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar bentuk dan benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahap penguasaan konsep.

a. Penguasaan konsep

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

b. Masa Transisi

Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda kongkret itu masih ada dan mulai dikenalkan untuk lambangnya.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep pada awalnya anak belajar bilangan maka ia berpikir secara logis dan matematis meskipun pada tingkatan sederhana dengan menggunakan dadu dapat membantu anak untuk mengenal angka.

4. Pengembangan Kognitif

Berupa proses berpikir kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Kemampuan untuk memecahkan suatu masalah atau menciptakan suatu karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Aspek utama dalam pengembangan kognitif merupakan perwujudan dan kemampuan prilaku yaitu, a) Kemampuan Berbahasa, b) Kemampuan

Mengingat, c) Kemampuan Nalar atau Berpikir Logis, d) Kemampuan Pilihan Ruang Bilangan, e) Kemampuan menggunakan Kata-kata, f) Kemampuan Mengamati dengan tepat dan cermat.

Suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan sesuatu dapat juga dimaknai sebagai kemampuan sebagai memecahkan masalah.

Gagne dalam Jamaris, (2003: 17)

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Perkembangan kognitif itu bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Semua dapat melalui berbagai kegiatan, metode, teknik dan alat permainan yang di persiapkan pendidik.

Kemampuan berhitung atau konsep berhitung yang dapat dikembangkan: mengenali atau membilang angka menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan yang berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak.

Patmonodewo (2003: 53) mengemukakan:

Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif pengertian yang luas mengenai berpikir dengan mengamati. Jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk pengetahuan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Beberapa pendapat di atas dapat ditarik garis bahwa disaat anak mulai berkreatifitas, maka pada saat itu terjadi proses (berfikir) pola yang runtut dalam menerima, mengolah dan mengaplikasikannya menandakan bahwa anak berfikir atau berproses.

5. Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan lewat bermain pula di dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Dalam bermain dapat memberi kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri bakat dan untuk mengembangkan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berintegrasi dengan dunia sekitarnya. Bermain juga suatu aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, suka, rela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaan tangan dan seluruh tubuhnya.

Menurut Semiawan dalam Hartati (2005: 85) menyatakan bahwa “Bermain adalah aktifitas yang di pilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”.

Sudono (1995: 1), menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Mulyadi (2004: 53), menyatakan.

Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja, namun bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya. Membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberi kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan daya fikirnya.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, trampil, sehat, dan mengembangkan daya imajinasi, melatih, kognitif, disamping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep, dan melatih kesabaran.

6. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK. Tujuan bermain menurut Diknas (2002: 56):

- a. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif)

Anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.

- b. Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.
- c. Melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- d. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dan berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan
- e. Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinil.
- f. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri
- g. Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat menyesuaikan diri dengan teman

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam perkembangan anak meliputi fisik, dan fisikis dimana bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak.

Menurut Frank dan Capla (Hilebrand, 1986: 55-56) mengemukakan 16 nilai bermain bagi anak:

- a) Bermain membantu pertumbuhan anak, b) bermain merupakan kegiatan, c) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak, d) Bermain merupakan dunia khayal yang dapat dikuasai, e) Bermain merupakan unsur petualangan di dalamnya, f) Bermain meletakkan perkembangan bahasa, g) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam

pembentukan hubungan pribadi, h) Bermain memberi kesempatan untuk mengusai diri secara fisik, i) Bermain memperluas minat dan pemuatan perhatian, j) Bermain merupakan cara untuk menyelidiki sesuatu, k) Bermain merupakan cara anak untuk mempelajari peran orang dewasa, l) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar, m) Bermain menjernihkan pertimbangan anak, o) Bermain dapat distruktur secara akademis, p) Bermain merupakan kekuatan hidup, q) Bermain merupakan suatu yang dapat esensial bagi kelestarian hidup manusia

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bermain adalah kebutuhan bagi perkembangan anak yang meliputi aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

7. Kerakteristik Bermain

Bagi anak bermain sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen dalam Hartati, (2005: 85-86) mengemukakan kriteria bermain:

- a. Motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak
- b. Tingkah laku yang menyenangkan
- c. Bersifat pura-pura
- d. Bermain diutamakan dari pada tujuan
- e. Bermain prilaku yang lentur

Schwartz dalam Hartati (2005: 85-86) karakteristik bermain adalah kebebasan, bermain adalah hal yang menarik, bermian adalah terbuka, imajinatif dan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan keratif sehingga anak dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

8. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain memiliki nilai- nilai yang tinggi manfaatnya bagi perkembangan anak, selain bermain mempunyai nilai-nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional.

Menurut Diknas (2001: 28) manfaat bermain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak
- b. Mengaktifkan semua panca indra anak
- c. Meningkatkan kemandirian pada anak
- d. Memenuhi kebutuhan
- e. Memberi kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah
- f. Memberi motivasi dan merangsang anak untuk berekplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan)
- g. Memberikan kegembiraan kepada anak dan kesenangan pada anak

Tedjasaputra dalam Hartati, (2005: 97)

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak yang penting dalam pelaksanaanya harus menyenangkan dan menarik untuk anak

sehingga ia melakukanya dengan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

Spondek dan Secho dalam Montololu (2005: 15) menyatakan bahwa” bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena dalam bermain kreatifitas mengandalkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol”

Dari teori di atas dapat dijelaskan manfaat bermain sangat penting sekali bagi anak. Melalui bermain ada nilai-nilai yang penting bagi perkembangan anak serta permainan harus sesuai dengan kebutuhan anak.

9. Pengertian Alat Permainan

Semua alat bermain yang di gunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermiananya

Eliyawati (2005: 62) mengemukakan

Alat permainan adalah semua alat bermain di gunakan untuk anak memenuhi nalurinya bermain, alat permainan merupakan bahan yang mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya dan mencakup seluruh aspek perkembangan usia anak TK adalah usia bermain, maka bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diciptakan sedemikian menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak sehingga anak menjadi betah dan senang.

Betapa pentingnya sarana dan alat bermain bagi anak ketika mereka mengambil keputusan memilih, menentukan, menciptakan, memasang dan membongkar mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah.

Sachiyo Tanaka dalam Sudono (1995: 2) menyatakan bahwa” Yang menyatakan bahwa alat permainan yang di sediakan pendidik harus berfariasi sesuai dengan tingkat kesulitan permainannya”.

Pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa alat permainan adalah alat yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain melakukan kegiatan belajar, alat permainan yang digunakan harus bervariasi dan sesuai dengan tingkat kesulitan permainannya.

10. Tujuan Alat Permainan

Dapat mengembangkan aspek-aspek anak pada hakikatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak, secara sistematis dan terprogram serta dikembangkan melalui kegiatan bermain. Jenis permainan dapat dilihat dari dua sisi berdasarkan tinggi rendahnya keterlibatan anggota tubuh.

Isen Bend dan Jalongo dalam Hartati, (2005: 95) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu: a) Untuk perkembangan kognitif, b) anak mulai mengerti dunia, c) anak mampu untuk mengembangkan penelitian yang fleksibel dan berbeda, d) anak memiliki kesempatan untuk menemui dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya.

Tujuan alat permainan menurut Sudono (1995: 32) adalah:

Alat permainan yang di pakai oleh anak bertujuan untuk menambah imajinasi anak dengan bervariasi anak dapat memenuhi naluri bermainnya dalam suatu permainan dapat merasa puas dan senang dan puas. Kalau anak senang maka pertumbuhan raga dan perkembangan jiwanya akan berjalan dengan baik.

Pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan permainan bagi anak adalah anak dapat berimajinasi dan memecahkan masalah yang di

hadapinya dan juga mngembangkan aspek sosial, motorik dan aspek emosional. Bawa tujuan permainan sangat penting bagi anak dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak dan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan.

11. Permainan Dadu

Dadu (dari bahas latin : *datum* yang berarti ”sesuatu yang diberikan atau dimainkan” adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Dadu digunakan dalam berbagai permainan anak-anak. Umumnya dadu digunakan berpasangan. Dadu tradisional berbentuk kubus seringkali dengan sudut yang tumpul dan memiliki angka atau simbol yang berbeda di setiap sisinya. Dadu di rancang untuk memberikan satu angka bulat acak dari satu sampai enam dengan probabilitas yang sama. Secara tradisional, pasangan angka dengan jumlah angka tujuh dibuat pada sisi yang berlawanan.

Mulanya berhitung tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan anak dapat mengucapkan tetapi tidak memahami artinya. Untuk pembelajaran berhitung lebih bermakna bagi anak dapat dikenalkan bilangan dengan menggunakan permainan dengan benda-benda.

Ada 3 buah dadu yang berbentuk kubus dimana setiap sisi dadu tersebut ditulis dengan angka. Dadu yang pertama ditulis dengan angka 1-6, dadu yang kedua 7-12 dan dadu yang ketiga 13-18. kesenangan anak

dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri atau mandapat rangsangan dari luar seperti permainan-permainan.

Karnadi (2010: 302)

Teori yang mendasar permainan berhitung di TK

1. Tingkat perkembangan mental.
2. Masa peka berhitung pada anak.
3. perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Hurlock dalam Karnadi (2010: 303)

Lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletakan dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhi segala kebutuhan fisik maupun psikis di awal perkembangan diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas kegiatan berhitung diberikan melalui permainan akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar bagi anak, dan permainannya disesuaikan dengan perkembangan atau kematangan anak. diharapkan peranan guru membimbing anak dalam permainan dadu

Pertama guru memperkenalkan kepada anak bentuk dadu, kartu angka, kemudian guru menjelaskan kepada anak yang mana setiap dadu tersebut diberi bulatan-bulatan serta angka yang ada pada setiap sisi dadu tersebut, lalu dadu itu diletakkan dalam keranjang kemudian diacak dan dilempar dari keranjang maka muncul angka yang ada pada dadu kemudian diambil kartu angka yang sesuai sambil dihitung.

Setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan permainan dadu tersebut, bagi anak yang berhasil bermain dadu maka guru memberikan penghargaan serta motivasi dengan tujuan,

acungan jempol, tepuk tangan dan lain-lain. Anak yang belum mampu atau belum berhasil melakukannya guru memberikan arahan dan bimbingan serta memberi semangat yang tinggi pada anak sampai anak mampu melakukan sendiri dan percaya diri yang lebih kuat.

Manfaat bermain dadu.

- a. Meningkatkan kemampuan berhitung anak
- b. Meningkatkan konsep bilangan
- c. Meningkatkan rasa sosial anak.

12. Karakteristik Alat permainan

Program pendidikan untuk anak usia dini di tujuhan dalam menggunakan alat-alat perlengkapan dan permainan-permainan yang tersedia.

Menurut Brenner (dalam Eliyawati 2005: 9) menyatakan :

Pendidikan anak usia dini memiliki ciri khas dengan di gunakannya berbagai alat-alat, perlengkapan, maupun mainan yang secara khusus di rancang sesuia dengan ciri kahs anak anak

Menurut Sugianto (1995: 63)

- a. Dapat di gunakan dalam berbagai cara maksudnya di mainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam bentuk.
- b. Di utamakan anak TK mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaannya.

- d. Membuat anak terlihat kreatif
- e. Sifat konstruktif

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

Mainan yang digunakan untuk Taman Kanak-Kanak harus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya serta ciri-ciri khas alat-alat yang dirancang sesuai dengan tujuan manfaat serta membuat anak menjadi kreatif, imajinatif, dan bersifat konstruktif.

13. Manfaat Alat Permainan

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan juga mengajarkan kepada anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan ini anak akan melakukan kegiatan yang jelas serta menggunakan panca indra secara pada permainan dadu anak senang menghitung walaupun mula-mula mereka belum tahu apa arti angka, permainan ini membantu anak-anak, untuk belajar menghitung dan mendorong mereka agar mengenali angka dalam bentuk tulisan.

Menurut Sugianto dalam Hartati, (2005: 97) menyatakan :

Dalam kegiatan bermain dapat menggunakan alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak dalam pelaksanaan harus menyenangkan dan manarik sehingga anak melakukannya dengan perasaan senang tanpa terpaksa.

Alat permainan sebaiknya penuh variasi dan tingkat kesulitannya berbeda-beda.

Menurut Tanaka dalam Sudono, (1995: 2) yang menyatakan alat permainan yang disediakan pendidik harus bervariasi sesuai dengan tingkat kesulitan permainannya.

Teori di atas dapat di jelaskan bahwa manfaat alat permainan anak dapat mengenal kekuatan dirinya serta dapat memainkan alat permainan dengan senang hati serta gembira dalam manfaat alat permainan ini anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan aspek perkembangan secara optimal.

B. Kerangka Berpikir

Permainan ini mengembangkan konsep diantaranya : konsep bilangan, konsep angka. Banyak hal yang di lakukan di TK untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya salah satunya dengan cara bermain. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan apa yang ada pada dirinya dan tanpa paksaan dari orang lain.

Hendaknya guru dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan yang dapat di motivasi anak dalam pertumbuhannya. Kegiatan yang dapat di laksanakan dalam pengenalan konsep berhitung di TK dapat di laksanakan melalui permainan-permainan.

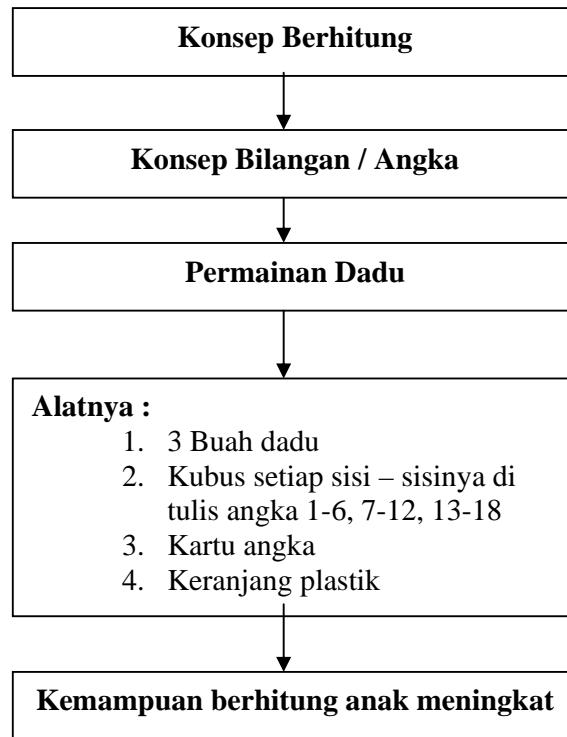
Beberapa hal yang perlu di perhatikan guru dalam upaya mengenal (deteksi dini) sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat di berikan kepada anak.

Kemampuan yang di harapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui beberapa konsep sehingga anak dapat memahami konsep

angka, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda seperti pengenalan konsep berhitung melalui permainan dadu yang di laksanakan di TK Bundo Sungai Duo

Guru terlebih dahulu menunjukkan dan memperlihatkan alat-alat yang digunakan dalam permainan ini. Guru menunjukkan sebuah dadu kepada anak dan menjelaskan setiap sisi-sisinya menunjukkan jumlah bintik yang berbeda dari satu sampai enam. Guru melemparkan dadu dan menghitung berapa angka yang muncul. Secara bergiliran anak di suruh untuk melemparkan dadu dan mengambil kartu angka yang sesuai dengan dadu yang muncul semua anak mendapat giliran untuk memainkannya dalam permainan ini anak merasa senang sekali sehingga konsep berhitung yang diajarkan kepada anak melalui permainan dapat bermakna dan berarti bagi anak.

Pelaksanan permainan meningkatkan pengenalan konsep berhitung anak melalui permainan dadu. Melalui permainan dadu ini penulis mengharapkan agar anak dapat memahami konsep berhitung karena sangat diperlukan untuk keperluan sehari- hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar pengembang kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan Dadu di TK Bundo Kecamatan Dhasmasraya:

1. Perkembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun sangat cepat kemampuan mereka menyerap dan mengingat apa yang dilihat orang lain disekitarnya sangat tinggi sehingga periode ini disebut periode merekam
2. Kegiatan bermain sangat digemari anak-anak apalagi permainan yang diberikan menarik dan guru dekat dengan lingkungan anak
3. Kegiatan bermain sambil belajar memberikan pengalaman belajar untuk melatih kemampuan berhitung. Melalui pendengaran anak memperoleh bermacam-macam informasi tentang pengetahuan nilai, sikap, untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
4. Melalui permainan Dadu di TK Bundo dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, dimana melalui permainan anak dapat mengenal bilangan 1-20
5. Kemampuan berhitung anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan membaca anak baru mencapai 36,7% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 80,0% berarti permainan Dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

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. Hendaknya guru selalu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak bosan dan jemu dalam belajar, dengan meningkatnya kemampuan berhitung anak menggunakan permainan Dadu diharapkan guru menggunakan metode lain untuk meningkatkan kemampuan anak dalam belajar
2. Sehubungan dengan menggunakan permainan Dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebaiknya guru di TK Bundo Padang perlu memahami cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami keutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain
3. Kepada pihak TK Bundo hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran lebih lengkap lagi sehingga proses pembelajaran lebih optimal
4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian agar dimana yang akan datang dapat mengeplorasikan lebih mendalam tentang kemampuan berhitung melalui permainan Dadu
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak.
- Depdiknas. 2005. Kurikulum 2004. *Standar Kopetensi TK/RA*. Jakarta.
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departeman Pendidikan Nasional.
- Haryadi, Moh.2009. *Statistik Pendidikan* Jakarta. Prestasi Pustaka Raya
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anal Usia Dini*. Jakarta : Departeman Pendidikan Nasional.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta : PPS UNJ.
- Karnadi. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manejemen Berbasis Sekolah Di TK*. BP. Cipta Jaya Jakarta.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain Kreatifitas*. Jakarta : Papar Sinar Sinanti.
- Montolalu, BEF. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Modul Universitas Terbuka Depdiknas.
- Nurani Sujino, Yuliani. 2009. *Metode Pengembangn Kognitif*. Modul Universitas Terbuka
- Patromo Dewo, Sumantri. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Bandung Rineka Cipta.
- Sugianto, Mayje.T. 1995. *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka
- Suminarang, Prasojo. 2010. *Permainan Angkan dan Logika*. Diva Pres
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta PT.Grasindo.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta : Departeman Pendidikan Nasional
- Undang – Undang RI No.20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen*. Jakarta : Bumi Aksara