

**PENGARUH PERMAINAN KOTAK TERSEMBUNYI
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 27
PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**EVA DELFIA
NIM : 1305191/2013**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengaruh Permainan Kotak Tersembunyi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang**
Nama : Eva Delfia
NIM/BP : 1305191/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Juli 2017

Disetujui oleh:

Pembimbing I



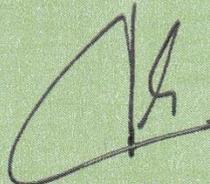
Dra. Izzati, M. Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II



Dra. Sri Hartati, M. Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

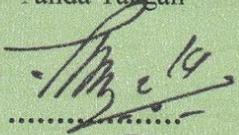
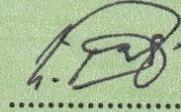
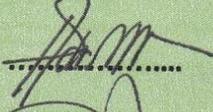
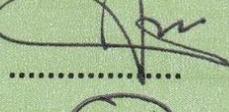
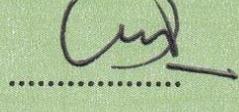
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Pengaruh Permainan Kotak Tersembunyi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang

Nama : Eva Delfia
NIM/BP : 1305191/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Juli 2017

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua :	Dra. Izzati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris :	Dra. Sri Hartati, M. Pd	2. 
3. Anggota :	Indra Yeni, M. Pd	3. 
4. Anggota :	Dra. Zulminiati, M. Pd	4. 
5. Anggota :	Drs. Indra Jaya, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 20 Juli 2017
Yang Menyatakan



Eva Delfia
2013/1305191

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syujud syukurku kusembahkan kepada Tuhan yang maha kuasa nan maha adil nan maha penyayang yaitu Allah SWT. Yang telah memberiku kekuatan, kesabaran, kesehatan serta telah mengajarku tentang arti kesabaran dalam kehidupan ini. Shalawat dan salam selalu tercurahkan buat junjungan alam yakni nabi besar kita Muhammad SAW.

Buah dari rasa sabar, semangat, serta pengorbanan dan yakin akan janjinya. Alhamdulillah terwujudlah sebuah karya kecilku berbentuk sebuah lembaran-lembaran kertas yang terangkum dalam sebuah kata yang bernama "SKRIPSI"

Sebuah karya kecilku ini ku persembahkan untuk orang yang paling ku sayang yaitu lelaki terhebatku (Bapak Junaidi) yang selalu memberi semangat, do'a, perhatian yang luar biasa kepada anak satu-satunya yaitu "Eva Delfia" terimakasih papa yang telah susah payah banting tulang siang dan malam tidak kenal lelah mencari uang untuk eva agar kebutuhan eva terpenuhi. Terimakasih papa yang selalu menemaniku di setiap langkahku meskipun jarak yang memisahkan kita papa, tetapi papa selalu ada disetiap langkahku. Pengorbanan papa sungguh luar biasa demi anaknya. Aku sangat bangga..... bangga sama papa karna telah menjadi papaku yang sabar dan tidak pernah menyerah. Papa selalu mendukung ku untuk terus melangkah dan bangkit untuk maju. Maaf kan anak mu papa terhebatku karna telah menyusahkan papa selama ini.

Mamaku tercinta (Ibu Jusnidar) untuk perempuan terhebatku, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, yang setiap hari selalu mengingatkan aku agar melakukan yang baik, mama yang selalu memberi perhatian yang lebih kepada ku, yang slalu setia mendampingi setiap langkahku. Terimakasih atas pengorbanan selama ini yang selalu sabar dalam menghadapi sikapku yang terkadang melukai mama. Terimakasih papa dan mama yang selalu mendo'akan yang terbaik untuk eva selama ini. Tanpa do'a papa dan mama eva tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Eva berjanji untuk jadi yang terbaik buat papa dan mama dan tidak akan mengecewakan papa dan mama. Tunggulah aku akan membahagiakan papa dan mama. Terimakasih papa dan mama ku tercinta dan tersayang.

Dalam setiap langkahku aku berusaha untuk mewujudkan sebuah harapan yang kalian impikan dariku meskipun belum semua itu ku raih

Insy Allah dengan dukungan dan do'a dari papa dan mama harapan itu akan terwujud seiring dengan usaha semangatku semua mimpi itu akan terjawab di masa penuh kebahagiaan nanti.

Terimakasih kepada adik tersayang (Yopi Sandra) yang telah memberi dukungan dan bantuannya. Sekolah yang rajin ya adik, smoga menjadi adik yang pintar dan menjadi kebanggaan papa, mama dan kakak. Kakak selalu mendo'akan yang terbaik untukmu adikku.

Terimakasih yang sedalam-dalamnya eva ucapkan kepada Pembimbing I Ibu Dra. Izzati. M. Pd dan Pembimbing II Ibu Dra. Sri Hartati. M. Pd yang telah memberi arahan, memberi semangat serta membimbing eva dengan penuh kesabaran selama ini, meskipun ibu terlihat lelah, tetapi ibu tetap membimbing eva dengan baik. Terimakasih buat pembimbing terbaikku yang sudah memberi kemudahan kepada eva dalam menyelesaikan skripsi ini. Eva tidak akan pernah lupa kebaikan ibu dalam membantu eva untuk menyelesaikan karya yang sederhana ini. Eva do'akan agar ibu sehat-sehat selalu dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Amiin. Terimakasih kepada dosen-dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk semua ilmu dan didikan yang telah ibu dan bapak berikan kepada kami selama 4 tahun ini. Eva bersyukur sekali telah menjadi mahasiswa PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang ini, Begitu banyak ilmu yang didapatkan. Smoga ilmu yang telah didapatkan tersebut dapat berguna bagi eva dan orang lain. Amiin.

Terimakasih kepada teman-teman kost duyungku tercinta (agustin, ayu, nova, elfa, kx melsa, anggun) yang selalu memberi semangat, membantuku, dan menemaniku dalam menyelesaikan skripsi ini, teman terbaikku mereka yang selalu menemaniku disaat aku butuh bantuan kapan pun itu mereka selalu ada untukku. Masa ini tidak akan pernah aku lupakan meskipun suatu saat kita sudah terpisah demi mengejar cita-cita yang telah kita impikan semua. Begitu banyak kenangan yang telah kita dapatkan selama ini baik dalam suka maupun duka semuanya telah kita rasakan bersama. Pahit pedihnya yang kita rasakan selama menjadi anak kost karena jauh dari orang tua kita semuanya telah kita rasa. Duyung-duyung cantikku nama-nama seharian yang sering kita panggil (nitin, uun, uncu, ayuk, kx mel, bunda) terimakasih untuk semuanya. Sudah sekian lama kita bersama semuanya sudah terasa seperti saudara sendiri. Eva tidak akan pernah melupakan kalian semua smoga klian tetap menjadi teman terbaikku. Semangat, teruslah berjuang duyung-duyungku semoga kita menjadi orang yang sukses nantinya amin. Duyung-duyung cantikku Love You.....

Buat beb (nurul) dan beb (lia) terimakasih eva ucapkan kepada kalian berdua yang telah bersusah payah membantu ku dalam membuat media untuk penelitian. Kalian yang selalu ada untukku dan menemaniku dalam menyelesaikan skripsi ini. Nurul, lia kalian teman ku yang luar biasa yang tidak pernah merasa lelah membantuku. Kalian rela tidur ditempatku demi membantuku. Disaat aku susah kalian berdua selalu ada dan kalian selalu sabar menghadapi sikapku. Terkadang aku cerewet kepada kalian, tetapi kalian tetap sabar menanggapi. Terimakasih telah menjadi teman terbaikku, teman curhatku, kalianlah yang telah menghiburku disaat aku sedih, dan saat aku ada masalah. Maafkan aku yang telah merepotkan kalian bebku tersayang. Bebku, kalian juga yang selalu mendo'akan yang terbaik untukku, dan memberi perhatian kepadaku untuk mengingatkan ku untuk makan, jaga kesehatan. Kebaikan kalian tidak akan pernah aku lupakan bebku tersayang. Love You.....

Buat bebku (ima, gita, indah, tesa) yang selalu menyemangatiku, dan telah membantuku dalam penelian, terima kasih telah menjadi teman yang selalu ada untukku dan teman terbaikku. Kita yang berjuang bersama, dan menempati ruang kelas yang sama. Tidak terasa ya temanku sudah 4 tahun kita bersama seperti ini. Tetaplah jadi yang terbaik. Terimakasih buat kalian semua.

" Terimakasih untuk semua yang eva sayang"

Teruslah belajar, berusaha dan berdo'a untuk menggapai sebuah harapan.

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat ku persembahkan kepada kalian semua, terimakasih beribu terimakasih ku ucapkan.

Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku. Meminta beribu-ribu kata maaf.

Skripsi ini ku persembahkan

By Eva Delfia



ABSTRAK

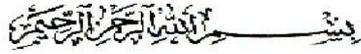
Eva Delfia. 2017. Pengaruh Permainan Kotak Tersembunyi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang, peneliti menemukan fenomena bahwa belum berkembang kemampuan berhitung anak, misalnya anak hanya tahu lambang bilangan “6” tetapi anak tidak bisa menunjukkan benda dengan jumlah yang sesuai dengan bilangan tersebut, serta anak juga belum bisa mengurutkan lambang bilangan 1-20 dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Kotak Tersembunyi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperimental*. Teknik pengambilan sampel dengan *Total Sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok eksperimen (B1) dan kelompok kontrol (B2) masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan alat pengumpulan data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berhitung pada anak dikelompok eksperimen (B1) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (B2), yaitu 91 berbanding 84,5 dan diperoleh hasil bahwa thitung sebesar 3,84615 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel} = 2,10092$) dengan derajat kebebasan $dk (N_1-1)+(N_2-1)=18$. Dengan demikian $thitung > t_{tabel}$, yaitu $3,84615 > 2,10092$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 ditolak atau H_a diterima. Dapat disimpulkan, bahwa permainan kotak tersembunyi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Kotak Tersembunyi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang”**. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, karena beliau telah berhasil mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang. Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S1 Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Izzati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan membimbing dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat meyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan membimbing dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat meyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Indra Yeni. M. Pd selaku Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Zulminiati, M. Pd selaku Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Indra Jaya. M. Pd selaku Penguji III yang telah memberikan saran dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dan arahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberi kemudahan, arahan dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan motivasi serta semangat pada peneliti.
9. Kepada sekolah Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang beserta guru-guru yang telah bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian baik dari segi materi maupun tenaga.
10. Kepala sekolah tempat validasi Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang telah memberi izin validasi dan membantu dalam validasi.
11. Kepada keluarga tercinta terutama kedua orang tua yang telah memberi dukungan, semangat, motivasi, do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler dan Reguler Mandiri 2013, yang telah memberi dukungan dan semangat.

Semoga Allah SWT memberi balasan untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dengan imbalan pahala yang berlipat ganda. Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, 20 Juli 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Ruumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	13
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	14
e. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	15
a. Pengertian Kognitif.....	15
b. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	16
c. Manfaat Perkembangan Kognitif.....	17
d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	18
e. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif..	20
4. Hakikat Berhitung Anak Usia Dini	21
a. Pengertian Berhitung.....	21

b. Tujuan Berhitung.....	22
c. Manfaat Berhitung.....	22
d. Kemampuan Berhitung	23
e. Faktor Yang Mempengaruhi Berhitung	24
f. Prinsip-prinsip Berhitung	25
5. Konsep Bermain	26
a. Pengertian Bermain.....	26
b. Tujuan Bermain	27
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	28
d. Manfaat Bermain.....	29
6. Konsep Permainan Kotak Tersembunyi.....	31
a. Pengertian Permainan Kotak Tersembunyi.....	31
b. Alat dan Bahan Permainan Kotak Tersembunyi	32
c. Tujuan Permainan Kotak Tersembunyi.....	34
d. Manfaat Permainan Kotak Tersembunyi	35
e. Langkah-langkah Permainan Kotak Tersembunyi	36
B. Penelitian Yang Relevan.....	37
C. Kerangka Konseptual.....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	39

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel.....	42
C. Variabel dan Data.....	44
D. Definisi Operasional.....	45
E. Instrument Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	55
H. Uji Persyaratan Analisis.....	55

BAB IV. HASIL PENELITIAN.

A. Deskripsi Penelitian.....	59
1. Deskripsi Data <i>Pre-test</i>	59
a. Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i> Eksperimen.....	60
b. Deskripsi Data <i>Pre-test</i> Kontrol	62
2. Deskripsi Data Hasil <i>Post-test</i>	66
a. Deskripsi Data Hasil <i>Post-test</i> Eksperimen	66
b. Deskripsi Data <i>Post-test</i> Kontrol	68
B. Analisis Data.....	72
1. Analisis Data <i>Pre-tes</i>	72
a. Uji Normalitas.....	72
b. Uji Homogenitas.....	73
c. Uji Hipotesis.....	74
2. Analisis Data <i>Post-test</i>	75

a. Uji Normalitas.....	75
b. Uji Homogenitas.....	76
c. Uji Hipotesis.....	77
3. Perbandingan Data <i>Pre-test</i> Dan <i>Post-tes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	79
C. Pembahasan.....	81
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan.....	88
B. Implikasi.....	88
C. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Penelitian	42
Tabel 2. Jumlah Anak Usia Dini Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	43
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Berhitung Anak	47
Tabel 4. Instrumen Pernyataan.....	48
Tabel 5. Rubrik Untuk Item Pernyataan	49
Tabel 6. Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung	51
Tabel 7. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Berhitung Anak.....	53
Tabel 8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Bartlett</i>	57
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen (kelas B1) Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	60
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B2) Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	62
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	65
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B1) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	66
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Kontrol (kelas B2) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	68
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok Eksperimen Menggunakan Permainan Kotak Tersembunyi dan Kelompok Kontrol Menggunakan Permainan Kotak Angka.....	70
Tabel 15. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2)	72
Tabel 16. Hasil Penghitungan Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	73
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	74
Tabel 18. Hasil Perhitungan <i>Pre-Test</i> Pengujian Dengan <i>t-test</i>	75
Tabel 19. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	76
Tabel 20. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	77
Tabel 21. Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	78
Tabel 22. Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Pengujian Dengan <i>t-test</i>	78
Tabel 23. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> Dan Nilai <i>Post-Test</i>	79

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	61
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol.....	63
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	65
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	67
Grafik 5. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	69
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	71
Grafik 7. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1. Kotak tersembunyi	33
2. Gambar 2. Kartu angka	33
3. Gambar 3. Mobil dan bus	34
4. Gambar 4. keranjang	34

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen Kelas B1.....	93
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol Kelas B2.....	103
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Berhitung Anak	113
Lampiran 4. Instrumen Pernyataan	114
Lampiran 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak.....	115
Lampiran 6. Skor Anak Tahap Uji Validasi Instrument	116
Lampiran 7. Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Validasi Item	126
Lampiran 8. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Nomor 1.....	127
Lampiran 9. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Nomor 2.....	129
Lampiran 10. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Nomor 3	131
Lampiran 11. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Nomor 4.....	133
Lampiran 12. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Nomor 5.....	135
Lampiran 13. Tabel Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Berhitung Anak...	137
Lampiran 14. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Test Dengan Rumus Alpa...	138
Lampiran 15. Analisis Item Untuk Perhitungan Reliabilitas Test.....	139
Lampiran 16. Dokumentasi Uji Validasi di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.....	141
Lampiran 17. Tabel Nilai <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelompok Eksperimen (kelas B1)	145
Lampiran 18. Tabel Nilai <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	146
Lampiran 19. Daftar Nilai Tahap <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2).....	147
Lampiran 20. Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen (Kelas B1) dan Kelompok Kontrol (Kelas B2) Berdasarkan Urutan Dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar.....	148
Lampiran 21. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang..	149
Lampiran 22. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang..	151
Lampiran 23. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak Pada Kelompok Eksperimen Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Padang..	153
Lampiran 24. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Kontrol Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Padang.....	154
Lampiran 25. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i> (Uji <i>Barlett</i>)	155
Lampiran 26. Uji Hipotestis Nilai <i>Pre-test</i>	157
Lampiran 27. Tabel Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1)	158

Lampiran 28. Tabel Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol (kelas B2)	159
Lampiran 29. Daftar Nilai Tahap <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B1) dan Kelompok Kontrol (kelas B2)	160
Lampiran 30. Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen (Kelas B1) dan Kelompok Kontrol (Kelas B2) Berdasarkan Urutan Dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar.....	161
Lampiran 31. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, Varians Skor Standar Deviasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen (kelas B1).....	162
Lampiran 32. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean, Varians Skor Standar Deviasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Kontrol (kelas B2).....	164
Lampiran 33. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Post-test</i> Anak Pada Kelompok Eksperimen (Kelas B1) Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Padang	166
Lampiran 34. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Post-test</i> Anak Pada Kelompok Kontrol (Kelas B2) Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Padang.....	167
Lampiran 35. Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i> (Uji <i>Barlett</i>).....	168
Lampiran 36. Uji Hipotestis Nilai <i>Post-test</i>	170
Lampiran 37. Tabel Harga Kritik Dari r Product Moment.....	171
Lampiran 38. Tabel Nilai z	172
Lampiran 39. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	173
Lampiran 40. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	174
Lampiran 41. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	175
Lampiran 42. Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Pre-test</i>) Kelas B1 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	176
Lampiran 43. Dokumentasi <i>Treatment</i> Kelompok Eksperimen (Kelas B1) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	179
Lampiran 44. Dokumentasi <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen (Kelas B1) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	182
Lampiran 45. Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Pre-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	186
Lampiran 46. Dokumentasi <i>Treatment</i> Kelompok Kontrol (kelas B2) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	189
Lampiran 47. Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Post-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.....	192

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Agar Pendidikan Nasional tersebut dapat terwujud, maka pendidikan itu harus dimulai dari sedini mungkin, karena semakin cepat anak mendapat rangsangan maka semakin baik hasil yang dicapai. Maka dari itu kita harus memberi rangsangan yang baik kepada anak agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang di selenggarakan pada jalur formal, informal dan nonformal. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk jenjang pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini sampai 6 tahun.

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga di sebut *golden age*. Masa ini merupakan masa pembentukan jaringan otak dan pertumbuhan psikis dan emosional anak, hal tersebut agar pertumbuhan dan perkembangan anak itu baik dan berjalan sesuai dengan kematangan usianya, jangan sampai masa emas ini berlalu tanpa adanya rangsangan dan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan saat yang paling baik bagi seseorang anak untuk memperoleh pendidikan yang tepat untuk mengembangkan

seluruh kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh anak agar dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh. Sebelum memasuki pendidikan dasar tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai kehidupan salah satu kemampuan adalah kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Hal ini dikarenakan kognitif erat kaitannya dengan proses berpikir. Individu berpikir menggunakan pikirannya, kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Adapun perkembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat 1 Permendiknas No. 137 Tahun 2014 meliputi, (1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, (2) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat, (3) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengelola perolehan pembelajaran, dapat menemukan berbagai macam alternatif membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Perkembangan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya. Salah satu kemampuan kognitif yang dikembangkan adalah kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemui dimana-mana, misalnya pada jam dinding.

Susanto (2011:99) kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai metode dan media yang tepat karena anak usia 5-6 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung bilangan abstrak). Masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya agar anak mampu bekerja dengan bilangan. Sedangkan fenomena dilapangan saya temukan pada kemampuan berhitung anak hanya tahu angka 6 tetapi belum bisa menunjukkan benda yang sesuai dengan jumlah tersebut.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam hal angka dan keterampilan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:1) bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis maupun kesiapan untuk mengikuti kemampuan dasar.

Kemampuan berhitung adalah pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda konkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan membilang pada tahap selanjutnya. Susanto (2011:99) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah.

Menyadari pentingnya berhitung, maka belajar berhitung seharusnya menjadi kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan dan juga belajar berhitung dapat melatih anak untuk senantiasa berfikir logis. Untuk mengembangkan kemampuan

berhitung di Taman Kanak-kanak dalam proses pembelajaran adalah melalui kegiatan bermain. Dimana kegiatan bermain menggunakan metode, media yang menarik sehingga berhitung anak berkembang.

Menurut Vygotsky dalam Montolalu (2009:19) menyatakan bahwa bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Melalui bermain anak mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengadakan pelatihan-pelatihan, mengadakan percobaan-percobaan, mengadakan perubahan untuk memperoleh penghargaan. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan jumlah besar dan kecil, banyak dan sedikit.

Melalui bermain dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak serta mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan memberikan rangsangan yang baik kepada anak yaitu bisa kita lakukan dengan menggunakan jenis alat permainan yang menarik bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh guru hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media yang menarik. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dunia bermain memang tidak bisa dipisahkan dengan masa anak-anak. Bermain memiliki manfaat untuk pengembangan bakat, kreativitas, intelektual, keterampilan bahasa, keterampilan sosial, motorik dan pengembangan nilai moral bagi anak. Selain itu bermain juga dapat menghilangkan rasa bosan, kondisi yang menegangkan emosi. Melalui bermain guru dapat melihat kelebihan, kekurangan, kemampuan bergaul, serta sikap anak terhadap kawan, lawan atau orang yang lebih tua.

Penggunaan metode ataupun media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenai konsep berhitung dengan efektif sehingga anak dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, namun untuk dapat mencapai hal tersebut guru dituntut mempunyai pengetahuan yang cukup dalam merancang metode ataupun media pembelajaran, karena media ataupun metode yang menarik dan juga menyenangkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak secara optimal dan juga anak tidak lagi takut dengan pembelajaran berhitung.

Oleh sebab itu peneliti ingin menggunakan permainan kotak tersembunyi untuk kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang. Menurut Ismayani (2010:162) mengatakan bahwa permainan kotak tersembunyi adalah salah satu permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, sebab anak di stimulasi dengan cara menyembunyikan kotak yang berisi benda-benda berangka sehingga anak dapat mengenal lambang bilangan, konsep angka, dan anak juga dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan kemampuan berhitung yaitu anak menghitung, menghubungkan, mengurutkan serta membandingkan benda yang di dapatkan anak dalam kotak .

Melalui permainan ini anak berkopetensi untuk mencari kotak yang berisi benda dengan tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran selain itu anak dapat berfikir logis sistematis sejak dini melalui pengamatan benda-benda konkrit, serta angka yang terdapat di sekitar anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang ditemukan bahwa belum berkembang kemampuan berhitung anak, dikatakan belum

berkembangnya kemampuan berhitung anak. Karena terlihat bahwa anak belum sepenuhnya memahami konsep lambang bilangan 1-20, yaitu anak hanya tahu lambang bilangan “6”. Tetapi anak tidak bisa menunjukkan benda dengan jumlah yang sesuai dengan bilangan tersebut, serta anak juga belum bisa mengurutkan lambang bilangan 1-20 dengan benar.

Metode yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak juga belum efektif. Sehingga kurang menarik minat anak, hal ini juga terlihat dalam proses pembelajaran. Guru hanya memperkenalkan berhitung kepada anak hanya dengan ucapan saja dan tidak mengenalkan langsung kepada anak mana angka yang disebutkannya dan mana lambang bilangannya.

Media yang digunakan dalam pembelajaran juga masih menonton dan sederhana. Media yang digunakan adalah lembar kerja anak, majalah, dan papan tulis. Media tersebut juga digunakan secara berulang-ulang, dan tidak adanya suatu permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Sehingga anak menjadi bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu dipandang perlu adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung yaitu dengan menggunakan Permainan Kotak Tersembunyi Untuk Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang yang dapat dirancang sesuai keinginan guru berdasarkan tujuan yang ingin di capai.

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Kotak Tersembunyi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang”** melalui permainan ini anak akan lebih memahami dan akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang antara lain:

1. Belum berkembang kemampuan berhitung anak
2. Metode yang digunakan guru masih kurang bervariasi
3. Media yang digunakan oleh guru kurang menarik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu belum berkembang kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang di uraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Apakah ada pengaruh permainan kotak tersembunyi terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Kotak Tersembunyi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah dan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan permainan kotak tersembunyi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak didik

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat, kemampuan berhitung anak.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan untuk guru agar dapat membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang serta sebagai alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya pada kemampuan berhitung anak.

c. Bagi Taman Kanak-kanak

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu, kualitas guru dan mutu pendidikan serta tercapainya kompetensi yang diharapkan.

d. Bagi peneliti

Masukan bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan dan profesionalisme peneliti dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak, terutama kegiatan pengembangan kemampuan berhitung anak.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya atau referensi untuk penunjang penelitian yang sedang dilakukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak merupakan titipan ilahi yang dilahirkan bersama potensi-potensi yang dimilikinya. Agar potensi-potensi anak tersebut dapat berkembang maka kita harus memberi rangsangan yang baik kepada anak dengan tujuan agar potensi anak tersebut dapat berkembang dengan baik pula.

Rakimahwati (2012:7) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Trianto (2011:14) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Sujiono (2009:6) mengatakan bahwa Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan dimana pada masa usia tersebut anak perlu diberi stimulasi dengan baik karena dengan adanya stimulasi yang diberi dapat membantu anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus

dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.

Suryana (2013:31-33) mengatakan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1)Anak bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2)Anak memiliki rasa ingin tahu, anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakutkan; 3)Anak bersifat unik, keunikan dimiliki masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan, dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain; 4)Anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang di atas usianya, mereka tertarik dengan hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi; 5)Anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama.

Fadlillah (2012:57-58) mengatakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah:

1)Anak bersifat unik; 2)Anak bersifat egosentris; 3)Anak bersifat aktif dan energik; 4)Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; 5)Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang; 6)Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan; 7)Senang dan kaya dengan fantasi; 8)Anak masih mudah frustrasi; 9)Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; 10)Daya perhatian yang pendek; 11)Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman; 12)Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik anak usia dini itu berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lain, dimana anak usia dini adalah anak yang mempunyai dunia mereka sendiri dan masih polos, mereka melakukan segala sesuatu sesuai dengan keinginan mereka tanpa adanya paksaan dari orang lain serta anak juga melakukan suatu kegiatan sesuai dengan kemauannya.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangan dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan. Yamin dan Jamilah (2013:1) mengatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah: “Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Mursid (2015:2-3) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah :

Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Fakhrudin (2010:27) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah:

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan awal yang harus tempuh oleh anak, karena

pada jenjang pendidikan ini anak diberi rangsangan pendidikan di sekolah sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat dirangsang melalui kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru di sekolah sehingga dapat berkembang dan membantu anak agar siap masuk jenjang pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Sujiono (2009:42) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Suyadi dan Maulidya (2013:19) mengemukakan tujuan pendidikan Anak Usia Dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Suyanto (2005:5) mengatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

Untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*The whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangannya sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak sehingga dapat melahirkan generasi penerus yang berkualitas, serta menciptakan anak yang kreatif, dan untuk mengembangkan pemahaman orang tua serta pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak usia dini.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Suyadi dan Maulidya (2013:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

1)Mengutamakan kebutuhan anak; 2)Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain; 3)Lingkungan yang kondusif dan matang; 4)Menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain; 5)Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*); 6)Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar; 7)Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Sujiono (2009:46) mengatakan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah :

1)Setiap anak memiliki potensi (pembawaan yang diberikan tuhan; 2)Potensi anak yang dikembangkan hanya mengandalkan stimulasi alam (*nature*) hasilnya tidak akan maksimal; 3)Potensi anak yang dikembangkan dengan stimulasi kultural (*nature*) hasilnya dapat maksimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini memegang peranan penting untuk anak dimana pendidikan anak usia dini tersebut semua aspek perkembangan anak akan berkembang ketika anak bermain, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan. Karena di taman kanak-kanak itu bermain itu penting bagi anak untuk mengembangkan semua kemampuan anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Mulyasa (2012:4) mengatakan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini untuk membina, dan menumbuh kembangkan seluruh potensi anak secara optimal, agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang selaras, serasi dan seimbang dengan tahap perkembangannya sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Fadlillah (2012:73) mengatakan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah :

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya;
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar;
- 3) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak;
- 4) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu mengoptimalkan kemampuan anak dengan baik yaitu dengan cara dengan mengenalkan anak dengan dunia yang ada disekitar anak supaya potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dengan baik serta membantu anak agar menjadi mandiri sehingga dapat bergaul dengan orang yang ada di lingkungan sekitar anak.

e. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Suyadi dan Maulidya (2013:31) mengemukakan prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak;
- 2) Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak;
- 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak;
- 4) Belajar melalui bermain;
- 5) Tahapan pembelajaran anak usia dini;
- 6) Anak sebagai pembelajar aktif;
- 7) Interaksi sosial anak;
- 8) Lingkungan yang kondusif;
- 9) Merangsang kreativitas dan inovasi;
- 10) Mengembangkan kecakapan hidup;
- 11) Memanfaatkan potensi lingkungan;
- 12) Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya;
- 13) Stimulasi secara holistik.

Fakhrudin (2010:31) mengatakan beberapa prinsip pendidikan anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak;
- 2) Belajar melalui bermain;
- 3) Lingkungan yang kondusif;
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu;
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup;
- 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar;
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Mursid (2015:10-12) menyatakan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) Berorientasi pada perkembangan anak;
- 2) Berorientasi pada kebutuhan anak;
- 3) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain;
- 4) Stimulasi terpadu;
- 5) Lingkungan kondusif;
- 6) Menggunakan pendekatan tematik;
- 7) Aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan;
- 8) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar;
- 9) Mengembangkan kecakapan hidup;
- 10) Pemanfaatan teknologi informasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini adalah semua kegiatan yang dilakukan di sekolah dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dalam bermain tersebut disesuaikan dengan karakteristik masing-masing anak, menggunakan media yang menarik minat anak untuk belajar serta menciptakan lingkungan yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran tercapai hasil pembelajaranpun optimal.

3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan kapasitas kemampuan berfikir dan segala bentuk pengenalan, digunakan individu untuk melakukan interaksi dengan lingkungan. Sudarna (2014:11) mengemukakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara

bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Sedangkan Asrori (2009:48) mengemukakan bahwa kognitif dikenalkan dengan istilah intelek, yang artinya sama dengan *intelegensi*, *intelegensi* mempunyai arti kemampuan untuk melakukan abstraksi serta berfikir logis dan cepat sehingga dapat bergerak dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru.

Sumanto (2014:25) mengatakan bahwa kognitif adalah proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum yang bersifat mental yang ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang apabila bentuk simbol, tanggapan, ide, atau gagasan dan nilai atau pertimbangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan serta dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu situasi serta membantu anak untuk memecahkan suatu masalah dalam lingkungan sekitarnya.

b. Tujuan Perkembangan kognitif

Trianto (2011:16) menyatakan bahwa tujuan dari perkembangan kognitif untuk mengembangkan tahap-tahap perkembangan setiap tahap sensorimotor (0-24 bulan), tahap pra operasional (24 bulan-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), tahap pra operasional merupakan tahap perkembangan kognitif anak usia prasekolah, berciri adanya penguasaan bahasa, kemampuan menggunakan simbol, meniru, sekalipun cara berfikirnya sangat egosentris, memusat dan tidak bisa dibalik.

Susanto (2011:60) mengatakan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah :

1) Pengembangan *auditory*, kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak seperti mendengar dan menirukan bunyi yang didengarkan; 2) Pengembangan visual, kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan anak terhadap lingkungan sekitarnya, kemampuan yang dikembangkan yaitu mengenali benda-benda sehari-hari; 3) Pengembangan taktik, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba) yaitu mengembangkan indra sentuhan; 4) Kemampuan kinestetik, kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikembangkan dengan permainan menciptakan bentuk dengan balok; 5) Pengembangan aritmatika, kemampuan ini diarahkan pada penguasaan berhitung anak, adapun kemampuan yang dikembangkan yaitu mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan; 6) Pengembangan geometri, kemampuan ini berhubungan dengan bentuk dan ukuran seperti memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran; 7) Pengembangan sains permulaan; kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara santifik atau logis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah agar anak dapat mengembangkan daya pikirnya dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya dalam kehidupan terutama dalam berhitung, mengenal konsep bentuk, ukuran.

c. Manfaat Perkembangan Kognitif

Dalam aspek kognisi atau kemampuan berfikir, pada usia dini terjadi perubahan yang dramatis. Perkembangan ini terjadi bukan hanya secara kuantitatif tetapi juga kualitatif, intelegensi memang memainkan peran penting di dalam kehidupan seseorang tetapi kontak intelegensi bukanlah satu-satunya yang menentukan sukses tidaknya kehidupan seseorang.

Susanto (2011:48) mengemukakan manfaat perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

1) Agar anak mampu mengembangkan gaya persepsinya

berdasarkan apa yang dilihat, di dengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif; 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya; 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya; 4) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang terbesar didunia sekitarnya; 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan); 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Freud dalam Sujiono (2009:28) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak usia pra sekolah adalah:

- 1) Memahami konsep makna berlawanan: kosong/penuh, berat/ringan;
- 2) Menunjukkan pemahaman mengenai posisi: dimuka/dibelakang, di atas/dibawah;
- 3) Mampu memadankan bentuk misalnya, lingkaran, segi tiga dan persegi dengan objek nyata atau gambar;
- 4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran;
- 5) Mengelompokkan benda memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran;
- 6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya;
- 7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: “apa pasangan cangkir”;
- 8) Mencocokkan segi tiga, persegi panjang, dan wajik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat perkembangan kognitif adalah anak dapat mengembangkan daya pikirnya dengan cara anak dapat berfikir dalam melihat langsung benda yang ada didekatnya sehingga anak dapat berfikir mengenai jumlah benda, bentuk, dan warna benda tersebut dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki anak.

d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Piaget dalam Suryana (2013:217-222) mengatakan bahwa tahap perkembangan kognitif adalah:

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap sensorimotor pemikiran anak melibatkan penglihatan, pendengaran, menggerakkan atau memindahkan, perabaan, pengecap.

2) Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Pada tahap pra operasional kemampuan anak untuk memikirkan tentang objek-objek dalam bentuk simbolik yang saat itu sedang berkembang masih tetap agak terbatas pada berfikir satu arah saja atau menggunakan logika satu arah.

3) Tahap pra operasional konkret (7-11 tahun)

Pada tahap pra operasional konkret ini klasifikasi tergantung pada kemampuan anak memfokuskan perhatiannya pada salah satu karakteristik objek diantara sejumlah karakteristik (warna) yang ada dan mengelompokkan objek-objek menurut klasifikasi itu.

4) Tahap operasional formal (11 tahun-dewasa)

Sebagian anak tetap berada di tahap operasional konkret pada masa sekolahnya, bahkan seumur hidupnya. Akan tetapi pengalaman baru, biasanya yang terjadi disekolah, pada akhirnya menyodorkan berbagai masalah yang tidak dapat diatasi dengan operasi-operasi konkret.

Piaget dalam Sumanto (2014:35-36) mengatakan bahwa tahap perkembangan kognitif anak; 1)Fase sensorimotor; (0-2 tahun) anak memperoleh pengetahuan melalui aktifitas motorik (memegang, meraba, merasakan); 2)Fase pra operasional (2-6 tahun) anak belum mampu melakukan “operasi” untuk menggambarkan tindakan mental misal menjelaskan dengan kata-kata atau gambar, 3)Fase concrete operational (7-11 tahun) anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan pikiran intuitif asalkan penalaran dapat diterapkan pada contoh yang konkret,

4)Fase formal operasional (12 tahun) anak sudah biasa berfikir secara abstrak tanpa melihat situasi konkret.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak itu berdasarkan tahap usianya serta berdasarkan stimulus yang diberikan kepada anak sehingga perkembangan kognitif anak bisa berkembang sesuai dengan tahapan usia. Apabila stimulus yang diberikan kepada anak secara baik sehingga kognitif anak akan menjadi berkembang.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Susanto (2011:59) mengemukakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah :

1)Faktor *hereditas*/keturunan, yakni manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan; 2)Faktor lingkungan, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun; 3)Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing; 4)Faktor pembentukan, segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi; 5)Faktor minat dan bakat, yakni mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk membuat lebih giat dan baik; 6)Faktor kebebasan, keleluasaan manusia untuk berfikir *divergen* yang bearti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Sedangkan Fadlillah (2012:54) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah :

1)Faktor *Heriditas* “Semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja kognitifnya”; 2)Faktor lingkungan “keluarga intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberi pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan. Sekolah lembaga formal yang diberikan tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor baik dari dalam diri kita

sendiri ataupun dari lingkungan sekitarnya, karena dengan adanya kemampuan yang kita miliki yang mendorong kita untuk menyelesaikan suatu masalah, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Semuanya tergantung pada keadaan yang terjadi atau perasaan yang dialami anak saat itu yang mempengaruhi kognitif anak.

4. Hakikat Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah pengetahuan tentang bilangan dan merupakan bagian dari matematika. Berhitung juga merupakan dasar dari awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak dini dengan menggunakan materi-materi yang konkrit dan dalam bentuk permainan untuk mempelajari konsep matematika dasar. Susanto (2011:98) mengatakan bahwa berhitung adalah dasar dari beberapa ilmu yang dipakai disetiap kehidupan manusia, dalam setiap aktivitasnya manusia tidak dapat terlepas peran berhitung didalamnya. Sedangkan Ismayani (2010:14) mengatakan bahwa berhitung adalah sebuah cara yang menyenangkan untuk belajar memahami konsep bilangan.

Departemen Pendidikan Nasional (2000:1) “ Bahwa Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah suatu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak dini dengan berbagai media yang menarik, metode yang tepat, karena dalam kehidupan anak tidak lepas dari berhitung. Apabila anak dikenalkan berhitung dengan cara menyenangkan ini sangat berharga bagi anak sehingga untuk kedepannya

anak akan menjadi senang dengan belajar berhitung apalagi berhitung tersebut dengan dikenalkan langsung anak dengan benda yang ada disekitarnya sehingga anak menghitung benda nyata yang dilihat langsung oleh anak.

b. Tujuan Berhitung

Suyanto (2005:29) “tujuan berhitung anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis, matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit”. Depertemen Pendidikan Nasional (2007:2) kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1)Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak;
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung;
- 3)Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstrak dan daya apresiasi yang tinggi;
- 4)Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi disekitarnya;
- 5)Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak agar anak tersebut dapat berfikir secara logis. Memperkenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung kepada anak sehingga pada saat nantinya anak akan menjadi lebih siap lagi untuk mengikuti pembelajaran berhitung yang lebih tinggi lagi.

c. Manfaat Berhitung

Kemampuan berhitung mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan pola, logika dan pola pikir ilmiah, secara umum permainan berhitung mengetahui dasar berhitung anak sejak usia dini sehingga anak siap untuk mengikuti belajar berhitung ke jenjang berikutnya.

Susanto (2011:107) menyatakan manfaat berhitung bagi anak adalah:

Untuk Memperkenalkan anak dalam menggunakan hitungan seperti membilang, menyebut urutan bilangan 1 sampai 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan merah, putih dan biru, meniru pola dengan menggunakan benda.

Sedangkan Depertemen Pendidikan Nasional (2007:7) manfaat berhitung adalah sebagai berikut : “1)Anak berfikir dari yang konkret ke yang abstrak, 2)Berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri)”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung bagi anak adalah untuk melatih kemampuan anak sehingga anak dapat berfikir dari yang abstrak menjadi konkrit. Sehingga anak dapat menghitung langsung benda yang ada di dekat anak serta dapat membantu anak agar dapat mengembangkan, melatih daya ingatan memahami sesuatu yang berhubungan dengan angka dan membantu anak untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupannya yang berkaitan dengan berhitung.

d. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda konkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan membilang pada tahap selanjutnya. Depertemen Pendidikan Nasional (2007:12) mengemukakan beberapa kemampuan berhitung anak adalah:

1)Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung; 2)Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman; 3)Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan, 4)Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitranya; 5)Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Sedangkan Susanto (2011:98) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang di miliki oleh anak dalam hal berhitung seperti kegiatan mengurutkan bilangan, membilang mengenai jumlah atau mengolah angka-angka, kemampuan menyebutkan urutan bilangan, menunjuk urutan benda untuk bilangan dan memahami konsep benda dalam menumbuh kembangkan kemampuan berhitung anak yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai dasar pengembangan kemampuan berhitung maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar selanjutnya.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Berhitung

Fadlillah (2012:107) faktor yang mempengaruhi berhitung adalah: Faktor lingkungan (medan) internal dan faktor eksternal, kedua faktor ini mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap setiap individu dalam proses pembelajaran. Medan internal adalah faktor yang mempengaruhi capaian belajar anak yang berasal dalam diri anak, sedangkan medan eksternal adalah faktor yang mempengaruhi tercapainya belajar anak dari luar diri anak itu

sendiri. Sedangkan Susanto (2011:107) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi berhitung anak adalah :

1)Faktor kesehatan, dengan kesehatan fisik dan psikis yang baik dan sehat anak akan menerima pembelajaran yang diberikan; 2)Faktor lingkungan, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya, intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungannya; 3)Faktor permainan, permainan sangat penting karena dengan permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut; 4)Faktor status sosial ekonomi, faktor ini sangat besar pengaruhnya, karena ini menyangkut dengan kepercayaan diri anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi berhitung anak adalah apabila pribadi anak itu sedang baik dan mendukung disaat anak mengikuti suatu kegiatan disekolah tentu saja kegiatan yang diberikan oleh guru tersebut dapat dinikmati oleh anak sehingga dapat mempengaruhi berhitung anak, akan lebih cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru, selain itu lingkungan keluarga, masyarakat juga mempengaruhi berhitung anak yang mana apabila dalam lingkungan tersebut anak lebih banyak bersosialisasi atau bermain dengan orang lain sehingga berhitung anak juga akan berkembang dengan cara anak mengitung suatu benda yang dimainkannya dalam lingkungan.

f. Prinsip-prinsip Berhitung

Yew dalam Susanto (2011:103) mengemukakan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak yaitu: “1)Buat pelajaran yang mengasikkan; 2)Ajak anak terlibat langsung; 3)Bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan kegiatan berhitung; 4)Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya; 5)Fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari”.

Sedangkan menurut Depertemen Pendidikan Nasional (2000:8)

prinsip-prinsip berhitung adalah:

- 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar;
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks;
- 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri;
- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak;
- 5) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak;
- 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang;
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip berhitung adalah dengan berhitung anak dapat terlibat langsung di saat berhitung, anak bisa melihat langsung benda yang di pegangnya sehingga anak tau dengan lambang bilangan serta anak merasa senang karena anak menghitung benda yang bersifat nyata.

5. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kecerdasan anak, melalui bermain aspek perkembangan anak akan berkembang.

Devianti (2013:43) mengemukakan bahwa bermain itu adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Triharso (2013:1) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan

pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Vygotsky dalam Montolalu (2009:19) menyatakan bahwa bermain merupakan:

Cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Melalui bermain anak mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengadakan pelatihan-pelatihan, mengadakan percobaan-percobaan, mengadakan perubahan untuk memperoleh penghargaan. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan jumlah besar dan kecil, banyak dan sedikit.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan bagi anak atau sangat digemari anak karena dengan bermain tersebut anak bisa mendapat berbagai pengalaman baik dalam bekerja sama dengan teman-teman, berinteraksi.

b. Tujuan Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Adriana (2013:46) “bermain dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman, pengetahuannya, dan berkembang keseimbangan mental anak”.

Sedangkan Sujiono dan Bambang (2010:35) mengatakan bahwa tujuan bermain adalah: “memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak”.

Suryana (2013:37) mengatakan bahwa tujuan bermain adalah:

Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba

tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan kreativitas, fisik, mengembangkan pengetahuan dan keseimbangan mental anak serta mengembangkan rasa kepercayaan diri anak, untuk melatih kerja sama anak dengan teman sebayanya dan anak menjadi terbiasa dalam komunikasi dengan temannya.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

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

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, et.al dalam Ismail (2009:31) diungkapkan adanya beberapa karakteristik kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut: “1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, muncul berdasarkan keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri; 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif; 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir; 5) Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil; 6) Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari”.

Sedangkan Yulsyofriend (2013:20) menyatakan bahwa karakteristik bermain bagi anak yaitu:

1) Bermain adalah sukarela, dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul

memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau diperintah oleh orang lain; 2) Bermain adalah pilihan anak, anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut bukan menjadi tegang atau stress; 4) Bermain adalah simbolik, bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, melalui bermain anak-anak dapat bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa

Jeffrey dan Hewson dalam Sujiono (2009:146) mengatakan bahwa karakteristik bermain anak usia dini adalah: “1) Bermain muncul dalam diri anak; 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati; 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya; 4) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil; 5) Bermain harus didominasi oleh pemain; 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain itu adalah dalam suatu permainan dituntut untuk mematuhi semua aturan yang berlaku, supaya dalam permainan tersebut dapat berjalan dengan baik serta anak dapat terlibat langsung dalam suatu permainan dan dapat mengajari anak tentang kerja sama dan saling membantu dan memberi kebebasan kepada anak untuk memilih permainan yang disukainya dan yang disenanginya.

d. Manfaat Bermain

Bermain merupakan bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya, bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian dengan permasalahan hidup yang dihadapinya. Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk

mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Ismail (2009:29) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat dalam bermain yaitu sebagai berikut:

1) Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat; 2) Untuk mengenal kekuatan sendiri; 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; 4) Dapat melatih menempa emosi; 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan; 6) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Moeslichatoen (2004:34-36) mengatakan bahwa manfaat bermain adalah sebagai berikut:

1) Mempertahankan keseimbangan; 2) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari; 3) Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang; 4) Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari; 5) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah; 6) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Yulsyofriend (2013:15) adapun manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1) Bermain memicu kreatifitas, bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol; 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain dapat melatih kemampuan, perkembangan intelektual, sosial, serta dapat meningkatkan kemandirian anak dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya dalam bermain tersebut untuk membantu anak agar hidup dengan kreatif serta dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki

dapat membantu anak untuk saling berinteraksi sosial dengan teman bermainnya serta mengembangkan kecerdasan anak.

6. Konsep Permainan Kotak Tersembunyi

a. Pengertian Permainan Kotak Tersembunyi

Ismayani (2010:162) mengatakan bahwa permainan kotak tersembunyi adalah salah satu permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, sebab anak di stimulasi dengan cara menyembunyikan kotak yang berisi benda-benda berangka sehingga anak dapat mengenal lambang bilangan, konsep angka, dan anak juga dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan kemampuan berhitung yaitu anak menghitung, menghubungkan, mengurutkan serta membandingkan benda yang di dapatkan anak dalam kotak.

Melalui permainan ini anak berkopetensi untuk mencari kotak yang berisi benda dengan tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga di harapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran selain itu anak dapat berfikir logis sistematis sejak dini melalui pengamatan benda-benda konkrit, serta angka yang terdapat di sekitar anak.

Melalui permainan kotak tersembunyi ini anak menghitung jumlah benda yang terdapat dalam masing-masing kotak yang didapatkan anak, anak menghubungkan jumlah benda dengan angka, anak mengurutkan benda dari angka 1-20 yang terdapat pada benda tersebut, anak membandingkan jumlah benda berdasarkan ukuran besar dan kecil, anak membandingkan jumlah benda berdasarkan ukuran banyak dan sedikit, serta belajar mengenal nilai

sebuah bilangan dengan arti kata untuk membantu anak mengembangkan fondasi bagi perkembangan akan pengertiannya tentang bilangan.

b. Alat dan Bahan Permainan Kotak Tersembunyi

Alat :

1. Gunting
2. Lem
3. Rol

Bahan :

1. Kertas manila
2. Kartu angka
3. Kotak sepatu
4. Keranjang



Gambar 1.
Kotak tersembunyi (Dokumentasi: Eva, 20 Maret 2017)



Gambar 2.
Kartu angka (Dokumentasi: Eva, 20 Maret 2017)



Gambar 3.
Mobil dan bus (Dokumentasi: Eva, 20 Maret 2017)



Gambar 4.
Keranjang (Dokumentasi: Eva, 20 Maret 2017)

c. Tujuan Permainan Kotak Tersembunyi

Ismayani (2010:164) mengatakan tujuan permainan kotak tersembunyi adalah agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga di

harapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran selain itu anak dapat berfikir logis sistematis sejak dini melalui pengamatan benda-benda konkrit, serta angka yang terdapat di sekitar anak.

Membiasakan anak menyuarakan suara nyaring ketika berhitung agar semua aspek panca indra menjadi terlatih dengan berhitung. Anak melihat benda yang sedang dihitung, tangan menggerakkan benda, dan telinga mendengarkan bagaimana bilangan itu diucapkan.

Melalui permainan kotak tersembunyi dapat melatih daya pikir anak disaat menghitung benda yang didapatkan anak, menambah pengetahuan anak dalam menghubungkan jumlah benda dengan angka, anak mengurutkan benda mulai dari angka 1-20 yang terdapat pada benda tersebut, anak membandingkan jumlah benda berdasarkan ukuran besar dan kecil, anak membandingkan jumlah benda berdasarkan ukuran banyak dan sedikit. Serta menambah pengetahuan anak mengenai bilangan dan lambang bilangan.

d. Manfaat Permainan Kotak Tersembunyi

Sujiono (2010:5) manfaat permainan kotak tersembunyi adalah membelajarkan anak berdasarkan konsep berhitung yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap berhitung sejak awal, membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain kotak tersembunyi yang berisi benda yang terdapat angka-angka.

Ismayani (2010:167) Manfaat permainan kotak tersembunyi adalah untuk mempermudah anak untuk berhitung, mengenal bilangan dan menyebutkan nama-nama benda berdasarkan benda, dengan permainan kotak tersembunyi ini juga dapat mengajar anak untuk mengetahui jumlah benda berdasarkan benda yang di dapatkan anak seperti mobil dan bus.

e. Langkah-langkah Permainan Kotak Tersembunyi

1. Guru mengatur tempat duduk anak dalam bentuk lingkaran, dengan mengenalkan tema, sub tema kepada anak, sambil mengenalkan nama permainan serta menjelaskan langkah permainan kotak tersembunyi kepada anak dan guru mencontohkan bagaimana cara dalam permainan kotak tersembunyi. Guru memberitahukan kepada anak setelah anak menemukan kotak, anak tersebut tidak boleh memberi tahu kepada teman yang belum mendapatkan kotak, bagi yang telah menemukan kotak anak langsung duduk dalam bentuk lingkaran.
2. Guru menyuruh anak mencari kotak yang di sembunyikan didalamnya terdapat benda yaitu mobil dengan bus, apabila anak sudah menemukan satu kotak langsung duduk di karpet dalam bentuk lingkaran
3. Guru meminta anak satu persatu untuk menghitung mobil dan bus yang ada di dalam kotak secara bergiliran.
4. Guru menyuruh anak untuk menghubungkan jumlah mobil dan bus dengan angka, dengan cara anak mencari kartu angka di dalam keranjang.
5. Guru menyuruh anak untuk mengurutkan mobil dan bus berdasarkan angka 1-20 yang terdapat pada mobil dan bus.
6. Guru meminta anak untuk membandingkan jumlah mobil dan bus berdasarkan ukuran besar dengan kecil dengan cara anak mengelompokkan mobil dan bus yang berukuran besar dan kecil kemudian anak menghitung berapa jumlah yang besar dan kecil.
7. Guru meminta anak untuk membandingkan jumlah mobil dan bus berdasarkan ukuran banyak dan sedikit dengan cara anak menghitung ulang mobil dan bus yang berukuran besar dan kecil dan menunjukkan mana mobil dan bus yang banyak dan sedikit.

B. Penelitian Yang Relevan

Arief Mahmuda (2014) “Pengaruh *Game Bobby Bola* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang”. Hasil penelitian yang dilakukan Arief Mahmuda dapat disimpulkan bahwa melalui *Game Bobby Bola* dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan baik.

Risa Yulia Pitri (2014) “Pengaruh Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak IQRA’ Padang”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kartu angka bergambar memiliki pengaruh yang signifikan dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Arief dengan Risa sangat relevan/mendukung terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan Arief dan Risa sama-sama meneliti tentang kemampuan berhitung anak atau konsep angka. Sedangkan perbedaannya Arief menggunakan *Game Bobby Bola* sedangkan Risa menggunakan permainan Kartu Angka Bergambar sedangkan peneliti menggunakan permainan kotak tersembunyi.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka yang dilakukan peneliti tentang pelaksanaan pengembangan kognitif salah satunya kemampuan berhitung sehingga memudahkan peneliti melakukan penelitian. Berbagai macam pelaksanaan yang digunakan guru, dengan strategi, metode dan media atau sumber belajar yang menarik bagi anak sehingga proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun, dimana proses pertumbuhan dan perkembangan anak baik itu kognitif, fisik, sosial emosional dan bahasa berkembang dengan pesat. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu cara untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak usia dini sebagai

persiapan dimasa yang akan. Salah satunya dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, maka diperlukan media yang menarik minat anak melalui permainan kotak tersembunyi.

Ismayani (2010:162) mengatakan bahwa permainan kotak tersembunyi adalah salah satu permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, sebab anak di stimulasi dengan cara menyembunyikan kotak yang berisi benda-benda berangka sehingga anak dapat mengenal lambang bilangan, konsep angka, dan anak juga dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan kemampuan berhitung yaitu anak menghitung, menghubungkan, mengurutkan serta membandingkan benda yang di dapatkan anak dalam kotak.

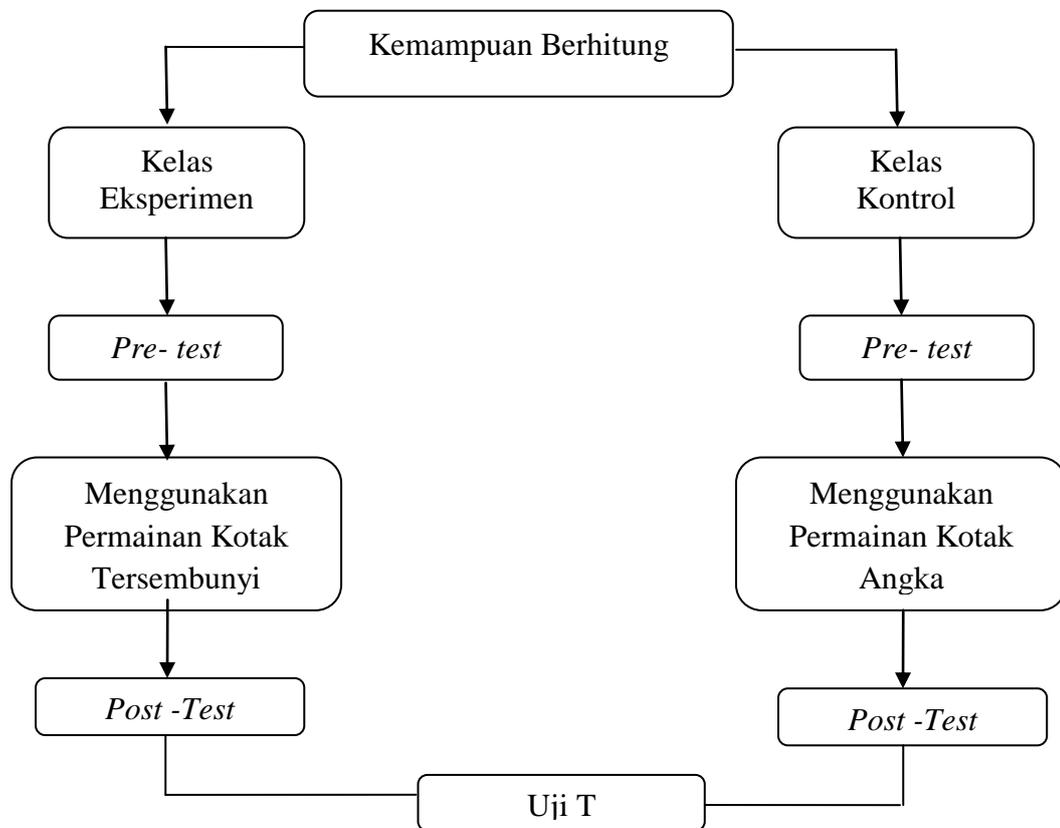
Melalui permainan ini anak berkopetensi untuk mencari kotak yang berisi benda dengan tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga di harapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran selain itu anak dapat berfikir logis sistematis sejak dini melalui pengamatan benda-benda konkrit, serta angka yang terdapat di sekitar anak.

Melalui permainan kotak tersembunyi ini anak menghitung jumlah benda yang terdapat dalam masing-masing kotak yang didapatkan anak, anak menghubungkan jumlah benda dengan angka, anak mengurutkan benda dari angka 1-20 yang terdapat pada benda tersebut, anak membandingkan jumlah benda berdasarkan ukuran besar dan kecil, anak membandingkan jumlah benda berdasarkan ukuran banyak dan sedikit, serta belajar mengenal nilai sebuah bilangan dengan arti kata untuk membantu anak mengembangkan fondasi bagi perkembangan akan pengertiannya tentang bilangan.

Peneliti mengambil kelas eksperimen B1 diberikan perlakuan menggunakan permainan kotak tersembunyi, sedangkan untuk kelas kontrol B2 diberi perlakuan

menggunakan permainan kotak angka, selanjutnya kedua kelas ini diberikan *post test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post test* di analisis dengan *uji-t*.

Sesuai dengan penjelasan di atas kerangka konseptual pengaruh permainan kotak tersembunyi terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang sebagai berikut:



Bagan 1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka Sugiyono (2010:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang dapat di buktikan dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Permainan kotak tersembunyi terhadap kemampuan Berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis kerja (H_a) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Permainan kotak tersembunyi terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang pada taraf nyata 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang hasil kemampuan berhitung pada anak di kelompok eksperimen (kelas B1) melalui permainan berburu hadiah lebih tinggi di bandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B2) dengan menggunakan permainan kotak angka, yaitu (91) untuk kelompok eksperimen dan (84,5) untuk kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu **$t_{hitung} > t_{tabel}$** dimana (**$3,84615 > 2,10092$**) yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dan $dk=18$ ini berarti hipotesis **H_a diterima** dan H_o ditolak, dalam arti kata bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan berhitung anak dikelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa permainan kotak tersembunyi terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah di lakukan di lingkungan pendidikan anak usia dini maka hasil temuan tentang pengaruh permainan kotak tersembunyi terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 27 Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah permainan kotak tersembunyi dapat dimodifikasi oleh guru dalam pembelajaran, guru bisa menggunakan taples untuk tempat menyembunyikan benda serta menggunakan mobil dan bus yang terbuat dari

stik es dan ban mobilnya terbuat dari tutup botol agar lebih menarik bagi anak. Serta juga bisa dimainkan di luar ruangan supaya anak menjadi mudah disaat berlari mencari benda yang disembunyikan guru. Permainan kotak tersembunyi juga bisa digunakan oleh peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Diharapkan agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang sejak dini.

2. Bagi Guru

Diharapkan permainan kotak tersembunyi dapat diterapkan seterusnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, ataupun sebagai metode belajar berhitung sehari-hari untuk membentuk kemampuan dasar anak dalam berhitung yaitu pengenalan konsep angka, konsep bilangan, penjumlahan dan mengurutkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan agar lebih memberikan motivasi yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan berhitung anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.