

**PENGARUH PERMAINAN RAHASIA GAMBAR TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI
TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI 2 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**INDAH HESTER IVANA
NIM:1300731**

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

ABSTRAK

Indah Hester Ivana. 2017. Pengaruh Permainan rahasia gambar terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diawali dengan kenyataan bahwa belum berkembangnya kemampuan berhitung anak serta kurang bervariasinya permainan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak di taman kanak-kanak negeri 2 padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan rahasia gambar terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasi eksperimental*. Populasi penelitian adalah Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang, dan teknik penentuan sampel pada penelitian ini *purposivesampling*, yaitu kelompok B2 untuk kelas eksperimen dan kelompok B3 untuk kelas kontrol, masing-masingnya memiliki jumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan dan tes perbuatan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil *post-test* pada kelas eksperimen dengan nilai 86,66 dan SD 6,79 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya adalah 81,66 dan SD 4,82. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,27 dan t_{tabel} sebesar 2,04841 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) dan DK=28. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan rahasia gambar sangat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang tahun ajaran 2017/2018.

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, 9 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Hester Ivana
Indah Hester Ivana
2013/1300731

Kata persembahan

Itu lah (karunia) yang (dengan itu) Allah menggembirakan hamba-hamba-Nya yang beriman dan mengertakan amal shaleh. Katakanlah, "Aku tidak meminta kepadamu sesuatu upah pun atas seruanKu kecuali kasih sayang dalam kekeluargaan". Dan siapa yang mengerjakan kebaikan, akan kami tambahkan baginya kebaikan pada kebbaikannya itu. sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Mensyukuri. (Q.S Asy-Syura:23)

Syukur ini amatlah besar, tidak bisa mengungkapkannya lagi dengan kata-kata kepada mu Ya Rabbi. Ya Allah terima kasih atas semua yang telah Engkau berikan kepada hamba, Alhamdulillah telah sampai ketahap ini. Alhamdulillah hasil ketikan ini telah menjadi sebuah skripsi Alhamdulillah semua nya tidak terlepas dari kehendak- Mu ya Allah Sujud dan syukurku hanya kepada Mu ya Allah Kebahagiaan yang telah Engkau berikan, Engkau kabulkan semua doa, disaat semua berkata "tidak akan bisa" Engkau selalu meyakinkan hamba bahwa hamba pasti bisa Dengan menghadirkan orang-orang yang sangat berharga dan penting dalam hidup ini Orang-orang yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan dengan jiwa dan raganya selalu menyelipkan nama hamba di setiap doa dan sujud mereka terima kasih ya Allah telah menghadirkan mereka semua dalam hidup hamba

(ibu dan Ayah)

*Ibu (Ermawati) dan Ayah (M.Hasbih Hamus), terima kasih atas doa dan dukungan dari ibu dan ayah
Terima kasih kasih atas sayang dan cinta Yang telah diberikan pada anak mu ibu dan ayah, Jasa ibu dan ayah tidak akan bisa terbalaskan
Tidak akan bisa
Love you so much ibu dan ayah*

(my brother)

*My brother Zaitul Ikhlil S.Pd yang selalu ku panggil abang. yang selalu membuat rindu
Rindu akan canda dan tawa
Selalu menghibur saat membuat skripsi ini walaupun lewat telpon
Yang selalu membuat rindu untuk pulang*

(my sister)

*Kakakku Medhes febrina Amd.Kep dan adikku Nidia Anda Marini yang selalu
membuat rindu*

*Rindu akan canda dan tawa mereka
Selalu menghibur saat membuat skripsi ini walaupun lewat telpon*

(Hadi Ismanto)

*Terima kasih banyak atas dukungan mu
Terima kasih banyak telah melukiskan nama ku di setiap doamu
Terima kasih telah hadir di hidup ini
penyemangat dan selalu membuat diri ini tertawa bahagia
Maaf merepotkan mu selama ini
Maaf jika diri ini marah-marah di saat membuat skripsi*

(my friends)

*Kesuksesan ini tidak akan bisa di capai tanpa dukungan dari semua teman-
teman PG PAUD 2013,teristimewa untuk teman terbaikku selama
ini (Hasanah Zaili S.Pd, Melati dan Satria Wati)
Syukurku kepada Allah telah menghadirkan kalian disini
Suka dan duka kita lalui bersama
Terima kasih banyak,my best friend atas motivasimu yang sangat luar biasa*

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Permainan Rahasia Gambar terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang
Nama : Indah Hester Ivana
NIM/BP : 1300731/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Agustus 2017

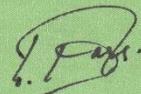
Disetujui oleh :

Pembimbing I,



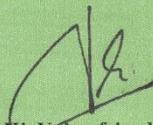
Dra. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II,



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

Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
NIP. 19620730 1988032 002

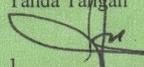
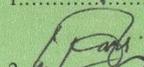
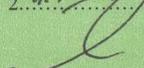
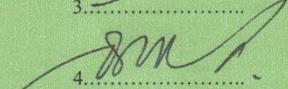
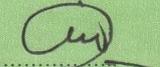
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

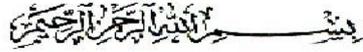
Judul : **Pengaruh Permainan Rahasia Gambar terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang**
Nama : Indah Hester Ivana
NIM/BP : 1300731/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Agustus 2017

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Zulminiati, M.Pd	1..... 
2. Sekretaris	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	2..... 
3. Anggota	: Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd	3..... 
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4..... 
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	5..... 

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya yang telah mempermudah dan memberikan jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, **“Pengaruh Permainan Rahasia Gambar terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak – kanak Negeri 2 Padang”**. Shalawat beriring salam tak lupa peneliti ucapkan kepada nabi kita yaitu Nabi Muhammad SAW karena beliau telah berhasil membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam penyelesaian skripsi ini, banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Zulminiati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Indra Jaya M.Pd selaku Dosen Penguji III yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan kemudahan 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 yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi motivasi dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
10. Ibu Yenita, S.Pd sebagai Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang serta guru-guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan 2 Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
11. Anak-anak Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang yang mau mengikuti arahan dari peneliti dalam kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Orang tua, kakak, abang, dan adik serta keluarga besar tercinta yang begitu banyak memberikan doa, kasih sayang dan dukungan moril serta materil yang tidak ternilai harganya untuk keberhasilan.
13. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang angkatan 2013, atas kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan serta memberi dukungan dan semangat.

Semoga Allah SWT memberikan 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, Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
SURAT PERNYATAAN	
KATA PERSEMBAHAN	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
2. Konsep pendidikan anak usia dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
3. Konsep Kognitif	12
a. Pengertian Kognitif	12
b. Tahap Perkembangan Kognitif	13
4. Konsep Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	15
a. Pengertian Berhitung pada Anak Usia Dini	15
b. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini	16
c. Prinsip-prinsip Berhitung pada Anak Usia Dini	17
5. Konsep bermain bagi Anak Usia Dini	19
a. Pengertian Bermain	19
b. Fungsi Bermain Bagi Anak.....	19
c. Tujuan Bermain Bagi	21
d. Karakteristik Bermain	22
e. Manfaat Bermain Bagi Anak	25
6. Konsep permainan rahasia gambar	27
a. Pengertian Permainan Rahasia Gambar	27

b. Alat Dan Bahan.....	29
c. Cara Bermain	29
d. Manfaat Bermain Permainan Rahasia Gambar.....	31
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	32
D. Hipotesis.....	34
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.....	36
D. Variabel dan Data	38
E. Definisi Operasional.....	39
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
H. Teknik Analisis Data.....	51
I. Uji Persyaratan Analisis	51
J. Prosedur Penelitian.....	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	58
B. Analisis Data.....	71
C. Pembahasan	81
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	85
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	33

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	36
2. Jumlah Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri 2 Padang	37
3. Kisi-Kisi Instrument.....	41
4. Instrumen Penilaian.....	42
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung	45
6. Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak.....	45
7. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Berhitung Anak.....	49
8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Barlett</i>	54
9. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	59
10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.....	62
11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
12. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Eksperimen (B2) Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	66
13. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Kontrol (B3) Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.....	68
14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Eksperimen (B2) dan Kelas Kontrol (B3).....	70
15. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pre-Test</i>)	72
16. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pre-Test</i>).....	73
17. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pre-Test</i>)	74
18. Hasil Perhitungan Pengujian dengan T-Test.....	75
19. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-Test</i>)	76
20. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-Test</i>).....	77
21. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-Test</i>).....	78
22. Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Pengujian dengan T-Test.....	79
23. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	80

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	61
2. Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	63
3. Grafik 3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
4. Grafik 4. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	67
5. Grafik 5. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	69
6. Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
7. Grafik 7. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Dokumentasi Alat dan Bahan	
1. Papan rahasia gambar.....	29
2. Anak menyembunyikan angka dengan gambar	30
3. Anak menemukan angka yang tersembunyi	30
Dokumentasi Validitas Data di Taman Kanak-kanak Jannatul Ma'wa Padang	
4. Guru Menjelaskan cara Melakukan Permainan Rahasia Gambar.....	136
5. Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada permainan rahasia gambar	136
6. Anak Mampu Menghitung jumlah gambar pada permainan rahasia gambar	137
7. Anak Mampu Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	137
8. Anak Mampu Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	138
Dokumentasi Pre-Test Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	
9. Guru Menjelaskan cara Melakukan Permainan Rahasia Gambar.....	172
10. Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada permainan rahasia gambar	172
11. Anak Mampu Menghitung jumlah gambar pada permainan rahasia gambar	173
12. Anak Mampu Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	173
13. Anak Mampu Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	174
Dokumentasi Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan 2 Padang	
14. Guru Menjelaskan cara Melakukan Permainan Rahasia Gambar.....	175
15. Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada permainan rahasia gambar	175
16. Anak Mampu Menghitung jumlah gambar pada permainan rahasia gambar	176
17. Anak Mampu Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	176
18. Anak Mampu Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	176
Dokumentasi Post-Test Kelas Eksperimen (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan 2 Padang	
19. Guru Menggali pengetahuan anak tentang permainan yang pernah dilakukan sebelumnya	178

20. Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada permainan rahasia gambar	178
21. Anak Mampu Menghitung jumlah gambar pada permainan rahasia gambar	179
22. Anak Mampu Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	179
23. Anak Mampu Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	180
Dokumentasi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan 2 Padang	
24. Guru Menjelaskan cara Melakukan Permainan pasang angka.....	181
25. Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada permainan rahasia gambar	181
26. Anak Mampu Menghitung jumlah gambar pada permainan rahasia gambar	182
27. Anak Mampu Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	182
28. Anak Mampu Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	183
Dokumentasi Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan 2 Padang	
29. Guru Menjelaskan cara Melakukan Permainan pasang angka.....	184
30. Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada permainan rahasia gambar	184
31. Anak Mampu Menghitung jumlah gambar pada permainan rahasia gambar	185
32. Anak Mampu Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	185
33. Anak Mampu Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	186
Dokumentasi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	
34. Guru Menggali pengetahuan anak tentang permainan yang telah dilakukan Permainan pasang angka	187
35. Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada permainan rahasia gambar	187
36. Anak Mampu Menghitung jumlah gambar pada permainan rahasia gambar	187
37. Anak Mampu Menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	187
38. Anak Mampu Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan permainan rahasia gambar	189
Dokumentasi Keadaan Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	
39. Tampak Depan Taman Kanak-kanak Negeri Latihan 2 Padang.....	190
40. Halaman Bermain Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	190
41. Kondisi Ruang Kelas Eksperimen (B2)	191

42. Kondisi Ruang Kelas Kontrol (B3).....	191
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelas Eksperimen	89
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelas Kontrol.....	104
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Berhitung Anak.....	119
4. Instrumen Penilaian.....	121
5. Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak.....	122
6. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item	124
7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1	125
8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2	127
9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3	129
10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4	131
11. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Berhitung Anak.....	133
12. Tabel Persiapan Menghitung Reliabilitas Item	134
13. Dokumentasi Validitas Data di Taman Kanak-kanak jannatul Ma'wa Padang	136
14. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> untuk Perhitungan Kelas Eksperimen (B2).....	139
15. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> untuk Perhitungan Kelas Kontrol (B3)	140
16. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar.....	141
17. Perhitungan <i>Pre-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.....	142
18. Perhitungan <i>Pre-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	144
19. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari <i>Pre-Test</i> Anak pada Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	146
20. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari <i>Pre-Test</i> Anak pada Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.....	148
21. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> dengan Menggunakan Uji Barlett	150
22. Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i>	152

23. Nilai Hasil <i>Post-Test</i> untuk Perhitungan Kelas Eksperimen (B2)	153
24. Nilai Hasil <i>Post -Test</i> untuk Perhitungan Kelas Kontrol (B3).....	154
25. Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar.....	155
26. Perhitungan <i>Post-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang ..	156
27. Perhitungan <i>Post-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	158
28. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-Test</i> Anak pada Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.....	160
29. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-Test</i> Anak pada Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.....	162
30. Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i> dengan Menggunakan Uji Barlett.....	164
31. Uji Hipotesis Nilai <i>Post-Test</i>	166
32. Tabel Harga Kritik dari r Product-Moment	167
33. Tabel Nilai Z	168
34. Tabel Nilai Kritis untuk Uji <i>Liliefors</i>	169
35. Tabel Nilai Chi Kuadrat	170
36. Tabel Nilai t (Untuk Uji Dua Ekor)	171
37. Dokumentasi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	172
38. Dokumentasi <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	175
39. Dokumentasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen (B2) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	178
40. Dokumentasi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri Latihan 2 Padang.....	181
41. Dokumentasi <i>Treatment</i> Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	184

42. Dokumentasi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol (B3) di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang	187
43. Dokumentasi Keadaan Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang ...	190

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara 0–6 tahun, pada masa ini perkembangan kecerdasan meningkat dari 50% menjadi 80%. Masa ini disebut juga dengan masa peka. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. pada masa ini perlu untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai dengan maksimal. Kondisi dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan kepada anak menjadi sumber utama dalam membantu optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Orangtua maupun guru seharusnya mampu menciptakan kondisi yang kondusif bagi anak dan memberikan stimulasi yang positif kepada anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yaitu Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dididkdalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya serta mengembangkan potensi-potensi anak dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kondisi ini sesuai dengan UU pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 14 bahwa:

“pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia dengan 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”.

Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Individu berpikir menggunakan pikirannya, kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Agar kognitif anak berkembang, guru sebagai pelaksana pendidikan diharapkan dapat menentukan metode apa yang tepat dalam menyampaikan suatu materi, memilih media yang cocok, serta sumber belajar yang sesuai yaitu dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Pembelajaran berhitung perlu dikenalkan kepada anak sejak dini karena anak

berada pada fase perkembangan praoperasional konkrit, anak belajar pada fase ini pada benda-benda nyata. Orang tua dan pendidik dapat mengenalkan konsep bilangan kepada anak melalui berbagai metode.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki, dengan memiliki kemampuan berhitung yang baik anak nantinya akan mampu memecahkan permasalahan sehari-hari serta mempersiapkan mental akademik dalam pendidikan selanjutnya seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi. Kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai metode dan media yang tepat karena anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan 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. Baru pada usia 6 tahun, anak mulai berkembang konsep bilangan sampai pada peningkatan ketahap pengertian mengenai jumlah, konsep jumlah berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan, semakin tinggi kemampuan anak, maka akan semakin mudah untuk memecahkan masalah yang lebih rumit (Susanto, 2011:99).

Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak, salah satunya yaitu dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain sangat tepat sekali digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena dunia anak adalah dunia bermain.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti temui di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang penulis menemukan beberapa masalah diantaranya, belum berkembangnya kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung pada anak masih rendah. Seperti contohnya anak masih mengalami kesulitan pada saat menghitung benda-benda yang ada disekitarnya atau yang ada di dekatnya. Masalah lain yang ditemukan yaitu kurang bervariasinya permainan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini di taman kanak-kanak Negeri 2 Padang. Itu terlihat pada guru yang menggunakan kartu angka dan papan tulis yang di tuliskan lambang-lambang angka pada saat pembelajaran berhitung anak di kelas.

Guru berperan penting dalam mengembangkan aspek-aspek kemampuan anak terutama pada kemampuan berhitung pada anak usia dini . Maka dari itu dipandang perlu adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam memahami konsep berhitung yaitu dengan menggunakan permainan rahasia gambar. Permainan rahasia gambar adalah permainan mencari angka yang di sembunyikan dengan gambar yang ditempel oleh anak dengan maksud menyembunyikan angka yang ada dikertas bermain. Pada permainan ini anak di hendaknya mampu untuk mencari, menemukan dan mengetahui angka-angka yang ada pada gambar serta anak hendaknya mampu untuk menghitung ada berapa angka yang ada di dalam gambar tersebut. Jumlah pemain dalam permainan rahasia gambar ini tidak dibatasi.

Sehubungan dengan itu, peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Permainan Rahasia Gambar Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.**

Alasan penulisan judul ini yaitu karena menurut peneliti permainan rahasia gambar ini sangat tepat sekali digunakan sebagai penyelesaian masalah pada perkembangan berhitung anak di Taman Kanak-kanak negeri 2 padang dan juga permainan rahasia gambar dapat menarik minat anak untuk lebih bersemangat lagi belajar berhitung.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Belum berkembangnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 padang.
2. Kurang bervariasinya permainan yang digunakan untuk mengembangkan berhitung anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu belum berkembangnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 padang.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat Kurang bervariasinya metode pembelajaran berhitung anak. Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : seberapa berpengaruhkah

permainan rahasia gambar terhadap kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan rahasia gambar terhadap kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak, temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat, kemampuan dan mengembangkan aspek perkembangan berhitung anak dalam bermain, serta menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan belajar berikutnya.
2. Bagi Guru, temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru Taman Kanak-kanak dalam memilih permainan dan alat peraga yang menarik bagi anak.
3. Bagi Sekolah, temuan penelitian ini di taman kanak-kanak agar memberikan inovasi baru cara pengajaran anak di taman kanak-kanak guna mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak
4. Bagi Penulis selanjutnya, temuan peneliti ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi untuk menunjang penelitian yang sedang dilakukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang umur 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan pada setiap aspek perkembangannya, seperti: aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial dan emosional, serta aspek-aspek perkembangan lainnya.

Suryana (2013:47) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan suatu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangsang biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik.

Sementara Suyanto (2005:7-8), menyatakan bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia sejak lahir sampai usia enam tahun. Yang mana pada usia tersebut anak mengalami perkembangan yang sangat pesat yang

sangat berpengaruh terhadap kehidupan yang selanjutnya. Pada masa ini adalah masa yang sangat penting dan sangat mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan setiap manusia.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dari orang dewasa pada umumnya. Anak usia dini memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang besar, anak akan mencari tahu apa yang belum diketahuinya serta bertanya-tanya tentang sesuatu hal. Anak usia dini juga memiliki karakteristik egosentris, yang mana anak usia dini hanya mementingkan dirinya sendiri. Selanjutnya anak usia dini memiliki karakteristik penuh imajinasi.

Suryana (2013:31), karakteristik anak usia dini terdiri dari:

1. Anak bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2. Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*)

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakutkan. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung dengan apa menarik perhatiannya, sebagai contoh anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri.

3. Anak bersifat unik

Bredenkamp dalam Suryana 2013:32), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga.

Keunikan dimiliki oleh 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-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. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.

Sedangkan pendapat Solehuddin dalam Rusdinal, (2008:13-15)

menyatakan karakteristik anak usia dini yaitu:

- a) Anak bersifat unik;
- b) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan;
- c) Anak bersifat aktif dan energik;
- d) Anak itu *egosentris*;
- e) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal;
- f) Anak bersifat eksploratif dan petualang;
- g) Anak umumnya kaya dengan fantasi;
- h) Anak masih mudah frustrasi;
- i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu;
- j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek;
- k) Anak merupakan usia belajar yang paling potensial;
- l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakter yang unik, sifat yang *egosentris*, memiliki daya konsentrasi yang pendek sehingga dibutuhkan kesabaran serta pemahaman

dalam menghadapi anak, anak juga suka meniru gaya atau tingkah laku orang-orang terdekatnya serta anak memiliki semangat yang kuat untuk melakukan sesuatu yang mereka anggap menyenangkan.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membantu anak usia dini agar perkembangan dan pertumbuhannya berkembang sebagaimana mestinya. Yangmana di pendidikan anak usia dini anak distimulasi supaya seluruh aspek-aspek perkembangan anak usia dini berkembang dengan baik.

Ulfa dan Suyadi (2013:17) Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti : kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Sedangkan Suyanto (2005:3) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di selenggarakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti : kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik serta merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan didirikannya pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi anak usia dini agar segala aspek-aspek perkembangannya berkembang dengan baik. Di pendidikan anak usia dini di stimulasi dengan berbagai metode yang tepat dengan karakteristik anak usia dini. Selanjutnya tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak, agar minat dan bakat anak berkembang dengan baik.

Ulfa dan Suyadi (2013:19) Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa 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 (2005:15), PAUD bertujuan 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 teori diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak yang mana aspek-aspek perkembangan tersebut terdiri dari aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik dan motorik.

3. Konsep Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan pikiran pada setiap orang. Dengan adanya pikiran seseorang mampu untuk menyelesaikan masalah yang sedang di hadapinya dengan melakukan proses berfikir.

Witherington dalam Susanto (2011:53) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Sujiono (2005:12) mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (*intelegenci*) yang

mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan teori diatas di atas, maka dapat di disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yang memiliki kaitan yang erat dengan kecerdasan serta dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu situasi untuk memecahkan masalah.

b. Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif dimulai sejak anak dilahirkan di dunia, selanjutnya lanjut ke tahap anak-anak, setelah itu tahap remaja dan yang terakhir tahap dewasa.

Piaget dalam Suyanto (2005:53) semua anak memiliki pola perkembangan yang sama yaitu melalui empat tahapan: 1) tahap sensorimotor, yaitu pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaannya dan motor untuk memahami dunia, 2) tahap Pra-Operasional, Tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol, 3) Tahap Konkret-Operasional, pada tahap ini anak dapat memanipulasi simbol secara logika, 4) Tahap Formal-Operasional, Tahap ini kita menjadi semakin bertambah kompeten pada orang dewasa

Teori Piaget dalam Santrock (2007:48) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif.

1) Tahap Sensorimotor (Lahir-2 tahun)

Bayi membangun pemahaman mengenai dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi mengalami kemajuan dari tindakan refleks sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan meningkatkan pemikiransymbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun-dewasa)

Remaja melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak pada usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap Praoperasional, pada masa ini kemampuan anak memecahkan masalah, serta pemahaman terhadap informasi yang diberikan sudah meningkat, sehingga pada tahap ini tepat sekali untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

4. Konsep Berhitung Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian berhitung pada anak usia dini

Berhitung merupakan bagian dari perkembangan kognitif, yang mana berhitung merupakan bagian dari matematika yang perlu dikembangkan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada diri seseorang.

Dalam Depdiknas(2000:1) di jelaskan bahwa: berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

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

Berdasarkan teori diatas maka dapat ditarik kesimpulan berhitung merupakan konsep dasar yang harus dipelajari sebelum pelajaran berlanjut ke tahap berikutnya dan merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke

tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

b. Tujuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Tujuan dari berhitung pada anak usia dini adalah untuk mengenalkan anak konsep-konsep berhitung sederhana atau dasar-dasar berhitung pada anak usia dini agar anak memiliki pengetahuan serta bekal untuk di belajar di tahap pendidikan selanjutnya.

Suyanto (2005: 29) mengatakan bahwa tujuan berhitung anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Anak mengamati lingkungan sekitarnya dan melihat benda-benda secara konkrit. Pembelajaran berhitung pada anak perlu adanya lingkungan yang kondusif dan menyenangkan.

Susiasumantri dalam Sujiono (2005:115) menyatakan bahwa secara khusus kegiatan berhitung di TK memiliki tujuan kegiatan berhitung adalah agar anak :

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak, 2) Dapat menyesuaikan serta melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, 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 teori diatas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan berhitung pada anak yaitu agar anak mampu memecahkan masalah-masalah sederhananya dengan baik serta anak mampu mengenal serta mampu mengamati lingkungannya.

c. Prinsip-prinsip Berhitung Pada Anak Usia Dini

Perinsip-prinsip berhitung pada anak usia dini yang paling utama adalah pembelajaran yang mengasikkan, untuk terciptanya pembelajaran yang mengasikkan bisa dengan menggunakan metode dan media yang disenangi oleh anak usia dini. Selanjutnya membuat anak percaya diri untuk mau dan mampu mengikuti pembelajaran berhitung dan menghargai apa yang telah dibuat anak walaupun yang dibuat anak salah, berikan pengertian yang tidak membuat anak kecewa atas apa yang telah dijawab atau dibuatnya.

Diungkapkan oleh Yew dalam Susanto (2011:103), beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak diantaranya: (1) buat pelajaran mengasyikkan (2)ajak anak terlibat secara 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 mengasyikkan dengan melakukan aktifitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Depertemen Pendidikan Nasional (2000:8) prinsip-prinsip berhitung adalah :

1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit 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. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. 5) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak. 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang. 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan teori tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan. Prinsip-prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan berhitung yaitu kepandaian anak sudah lebih meningkat. Namun proses intelektualnya masih sempit dan cara berpikirnya masih belum terarah, dan harus diingat pula anak usia enam tahun sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana, seperti telah dapat menghitung 1-20. Prinsip-prinsip berhitung ini penting diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik.

5. Konsep Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas yang disukai serta penting dilakukan anak-anak. Melalui bermain anak-anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik.

Adriana (2011:52), fungsi bermain adalah merangsang perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, nilai moral, dan manfaat terapeutik.

Yulsyofriend (2013:15), anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, serta mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa, melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, selanjutnya dengan bermain juga dapat merangsang kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya serta melatih emosional pada anak usia dini.

b. Fungsi Bermain Bagi Anak

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak serta memberikan anak rasa bahagia dan gembira.

Adriana (2011:52), fungsi bermain adalah merangsang perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, nilai moral dan manfaat terapeutik.

Sedangkan Suryana (2013:148), pengembangan bermain sebagai strategi belajar anak yaitu sebagai berikut:

1. Bermain Mengembangkan Kemampuan Motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.

2. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Piaget dalam Suryana (2013:149), anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek.

3. Bermain Mengembangkan Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan mainnya. Oleh karena itu, bermain akan melatih

anak dalam menyadari akan adanya dan pentingnya mematuhi aturan.

Hal ini merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

4. Bermain Mengembangkan Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau sekedar menyatakan pikirannya. Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

5. Bermain Mengembangkan Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak yaitu untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, mengembangkan motorik, mengembangkan kemampuan afektif, bahasa dan sosial.

c. Tujuan Bermain Bagi Anak

Bermain pada anak bertujuan membuat anak senang ,bahagia serta untuk mengembangkan kreatifitasnya dan juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya Suryana (2013:37), 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.

Sedangkan Adriana (2013:46), permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Bermain dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mental anak.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain untuk menantang anak dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya, mengembangkan pengetahuan dan mental anak.

d. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain pada anak yaitu anak melakukan permainan dengan sukarela dengan tidak adanya paksaan dari orang-orang disekitarnya, selanjutnya anak bebas memilih permainan apa yang diiginkannya.

Yulsyofriend (2003:20), karakteristik bermain bagi anak yaitu sebagai berikut:

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.

Adriana (2011:49) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain yaitu:

a. Energi ekstra atau tambahan

Bermain memerlukan energi tambahan, anak sakit kecil keinginannya untuk bermain. Apabila ia mulai lelah atau bosan, maka akan menghentikan permainan.

b. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

c. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

d. Ruangan untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu besar, anak juga bisa bermain di halaman atau di tempat tidur.

e. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik.

f. Teman bermain

Anak harus yakin bahwa ia mempunyai teman bermain. Kalau ia main sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya.

g. *Reward*

Berikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak bila berhasil melakukan sebuah permainan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain yaitu: sukarela maksudnya atas kemauan anak sendiri tanpa ada paksaan, bermain pilihan anak, bermain hal yang menyenangkan bagi anak, bermain aktif melakukan kegiatan, serta harus ada teman bermain agar semua perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

e. Manfaat Bermain Bagi Anak

Manfaat bermain pada anak yaitu untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak serta sekaligus menstimulus perkembangan pada anak, selain itu bermain memberikan rasa bahagia dan senang pada anak.

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

1) Bermain memicu kreatifitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreatifitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain.

2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

Sedangkan Ismail (2009:29), manfaat bermain sebagai berikut:

1. Sarana untuk membawa anak kealam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
2. Untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman-temannya dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
3. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
4. Dapat melatih menempa emosi. Ketika bermain anak mengalami bermacam-macam perasaan.
5. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari

perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, iri hati dan sebagainya.

6. Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku. Mereka mentaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak yaitu membantu mengembangkan kognitif anak sehingga membuka wawasan serta memperkaya cara berpikir anak. Bermain juga dapat merangsang kreatifitas, menumbuhkan rasa percaya diri, memperoleh kegembiraan serta kesenangan bagi anak.

6. Konsep Permainan rahasia gambar

a. Pengertian Permainan rahasia gambar

Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran. Gambar-gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah lukisan, ilustrasi, iklan, kartun, potret, karikatur, dan gambar berseri. Kesemua itu dapat diperoleh dari majalah, buletin, kalender, dan media lainnya. Bahkan guru yang kreatif dapat membuatnya sendiri. Sanjaya dalam Mawarni, Yaspin dan Rizal (2015:42) menyebutkan gambar adalah salah satu media grafis yang paling umum dipergunakan dalam proses pembelajaran, hal ini karena gambar memiliki kelebihan sifatnya konkret, lebih realistis, dapat memperjelas suatu masalah dalam

bidang apa saja. Namun kelemahan dari gambar adalah lebih menekankan pada indera penglihatan yakni mata.

Rahasia adalah sesuatu yang disembunyikan dari seseorang yang tidak boleh diketahui oleh orang lain atau orang yang dianggap tidak boleh mengetahuinya. Menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) online (diakses 5 April 2017) rahasia adalah sesuatu yang sengaja disembunyikan supaya tidak diketahui orang lain.

Permainan rahasia gambar menurut Kurniawan dan Laely (2015:36) permainan ini berupa mencari gambar angka di suatu gambar. Nanti, guru memberikan satu lembar kertas gambar untuk setiap anak. Anak diberi kebebasan untuk menggambar apa saja yang diinginkan. Namun, pada gambar itu harus diselipkan beberapa angka yang harus ditebak oleh temannya. Permainan ini di modifikasi, pada permainan anak tidak menggambar akan tetapi anak menempelkan gambar untuk menyembunyikan angka-angka yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan rahasia gambar adalah permainan menyembunyikan angka-angka yang ada pada kertas dengan menggunakan gambar yang dilakukan seorang anak dan anak yang satunya lagi mencari dan menemukan angka yang ada pada lembar bermain yang telah ditempelkan gambar tadi serta menghitung angka yang ditemukannya.

b. Alat dan bahan untuk permainan rahasia gambar

1. gambar-gambar (sesuai tema)
2. Potongan lambang angka
3. lem
4. Papan rahasia gambar

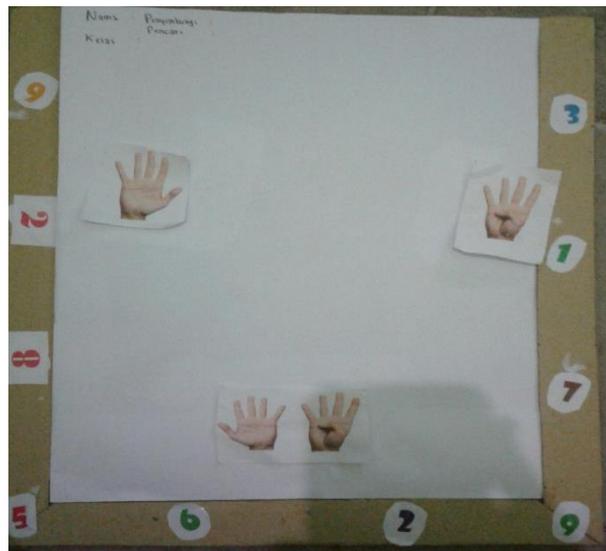
c. Cara Bermain rahasia gambar

1. Kondisikan anak-anak agar duduk berpasangan, setelah itu anak diberikan lembar kerja anak dan papan rahasi gambar.



Gambar 1.
Papan Rahasia Gambar Dan Lembar Kerja

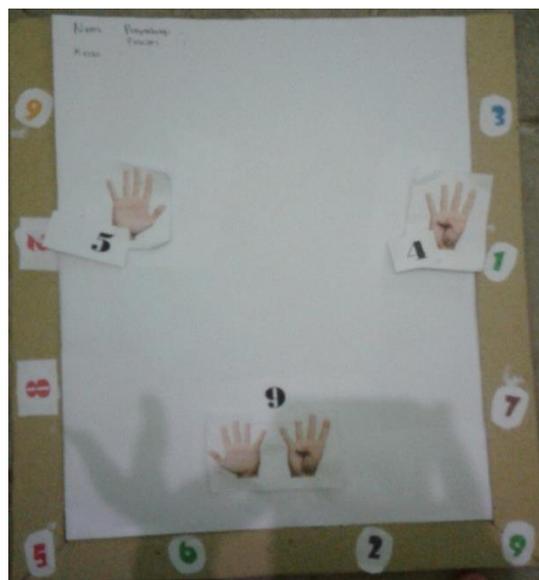
2. Memberikan aturan permainan sampai semua anak paham. Selanjutnya, anak diminta untuk menyembunyikan angka-angka yang ada pada kertas dengan jumlah gambar sesuai dengan lambang angka yang ingin di sembunyikan .



Gambar 2.

Anak menyembunyikan angka dengan gambar

3. Setelah semua anak selesai, setiap anak menukar lembar kerjanya terhadap pasangannya.
4. Anak mencari angka-angka yang tersembunyi di permainan dengan menghitung gambar yang ada pada lembar kerja temannya.



Gambar 3.

Anak menemukan angka yang tersembunyi

5. Selanjutnya anak menyebutkan angka-angka apa saja yang ditemui di dalam gambar tersebut serta mencocokkan jumlah gambar yang ditemuinya dengan lambang angka yang tepat dan sesuai.
6. Anak menghitung ada berapa jumlah angka yang ditemukan oleh anak.
7. Setelah selesai, anak mengumpulkan lembar kerja ke depan
8. Anak yang paling banyak menebak angka pada gambar serta benar menghitung jumlah gambar maka anak itulah yang menjadi pemenangnya.

d. Manfaat Bermain rahasia gambar

kurniawan dan laely (2015:36) manfaat atau tujuan dari permainan rahasia gambar adalah melatih imajinasi dan rasa percaya diri serta mengasah kemampuan berhitung dan berkreasi.

B. Penelitian Yang Relevan

Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti terapkan. Peneliti juga melakukan studi pustaka terhadap penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian dari Jhoni Warmansyah (2010) dengan judul “Efektifitas Media *Power Point* Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Assyofa Padang”. Dalam penelitian ini menunjukkan Media *Power Point* memiliki pengaruh yang signifikan dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Rahmadani (2014), dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika di bandingkan dengan anak kelas control yang menggunakan media majalah/lembar kerja.

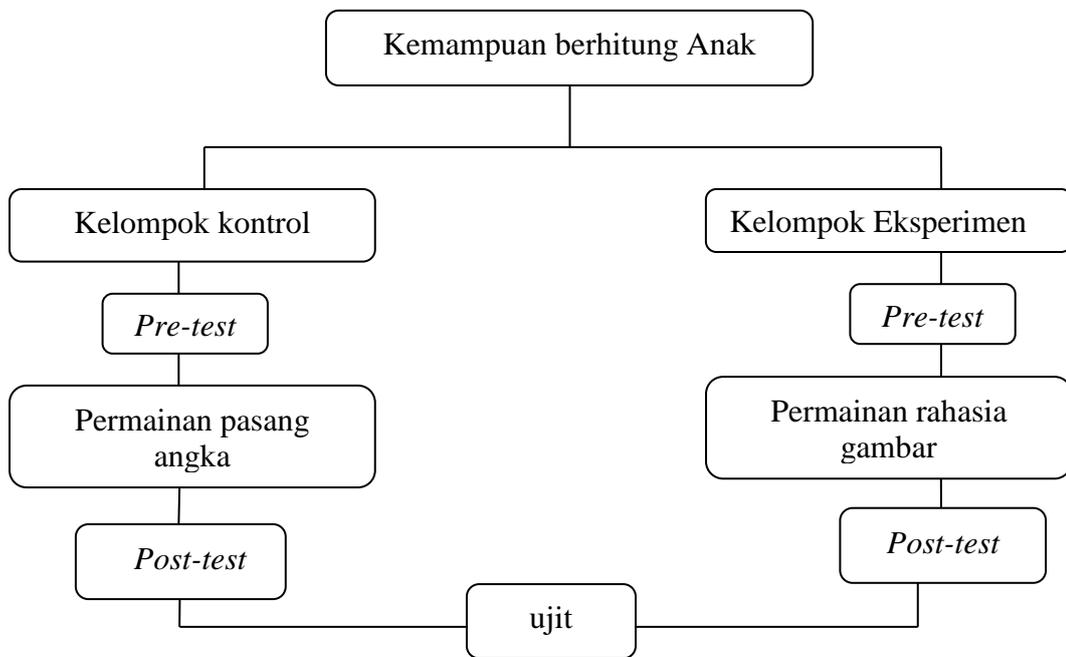
Penelitian diatas relevan terhadap penelitian yang peneliti lakukan karena memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan metode kuantitatif dan jenis penelitian kuasi eksperiment. Sementara perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada media serta metode yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian sebelumnya menggunakan *power point* dan permainan ular tangga, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan permainan rahasia gambar.

C. Kerangka Konseptual

Usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini. Melihat karakter anak usia dini yang belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak, dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks, maka kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan menggunakan permainan rahasia gambar untuk dapat membuat anak tertarik dan merasa senang pada kegiatan berhitung.

Namun walau begitu, pengaruh permainan rahasia gambar pada anak haruslah dilakukan disebuah lembaga khusus yang dapat menunjang kemampuan berhitung anak semacam Taman Kanak-kanak atau Kelompok Bermain. Banyak kegunaan yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi kemampuan berhitung anak, salah satunya melalui permainan rahasia gambar yang akan dilakukan di kelas eksperimen B2. Lalu permainan pasang angka di kelas kontrol B3. permainan ini berupa mencari gambar angka di suatu gambar. Nanti, guru memberikan satu lembar kertas gambar untuk setiap anak. Anak diberi kebebasan untuk menggambar apa saja yang diinginkan. Namun, pada gambar itu harus diselipkan beberapa angka yang harus ditebak oleh temannya.

Sesuai dengan penjelasan diatas kerangka konseptual pengaruh permainan rahasia gambar terhadap kemampuan berhitung anak digambarkan sebagai berikut:



Bagan1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka menurut 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 akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pelaksanaan permainan rahasia gambar terhadap kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis kerja (H_1) terdapat pengaruh yang signifikan dalam pelaksanaan permainan rahasia gambar terhadap kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang pada taraf nyata 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang hasil kemampuan berhitung anak kelas eksperimen (B2) yang dilakukan dengan permainan rahasia gambar lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas kontrol (B3) yang dilakukan dengan permainan pasang angka yaitu (86,66) kelas eksperimen dan (81,66) kelas kontrol. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,27 > 2,0484$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan berhitung anak di kelas eksperimen (B2) yang dilakukan dengan permainan rahasia gambar lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas kontrol (B3) yang dilakukan dengan permainan pasang angka. Dengan demikian permainan rahasia gambar terbukti sangat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Padang.

B. Implikasi

Penelitian “Pengaruh Permainan rahasia gambar terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak – kanak Negeri 2 Padang“ merupakan sebuah penelitian pendidikan yang telah dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Permainan rahasia gambar dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, karena melalui kegiatan ini, anak diajarkan tentang konsep matematika salah satu yang dikembangkan yaitu kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung anak berkembang dengan baik melalui angka-angka yang terdapat pada papan rahasia gambar serta gambar-gambar yang dapat dihubungkan dengan angka-angka. Permainan ini sangat menarik bagi anak karena anak dapat belajar berhitung seraya mengenal hal-hal baru di sekitarnya.
- b. Permainan rahasia gambar dapat dijadikan salah satu pilihan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak.

C. Saran

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

1. Bagi guru, permainan rahasia gambar yang menarik, bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan dapat diterapkan seterusnya, agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan agar lebih memberikan motivasi yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan berhitung anak.
3. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.