

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DENGAN
PUPPET FUNDI TAMAN KANAK-KANAK FADHILAH
AMAL 3 TUNGGUL HITAM PADANG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ELI MEDAYANTI
NIM: 17022195/2017**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak dengan *Puppet*
Fun di Taman Kanak-kanak Fadnilah Amal 3 Tunggul
Hitam Padang.
Nama : Eli Medayanti
NIM : 17022195/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I



Suridewi, M. Pd
NIP. 19840524 200812 2 004

Ketua Jurusan



Dr. Delfi Eliza, M. Pd
NIP. 19651030 198903 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

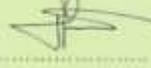
Dinyatakan Lulus Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung anak dengan *Puppet Fun*
di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3
Tunggul Hitam Padang**

Nama : Eli Medayanti
NIM : 2017/17.22195
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2019

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Saridewi, M. Pd	1. 
2. Anggota : Dr. Delfi Eliza, M. Pd	2. 
3. Anggota : Serli Marlina, M. Pd	3. 

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 kutipan dengan mengikuti tata tulisan ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2019



Eli Medayanti

2017/17012195

ABSTRAK

Eli Medayanti. 2019. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Media *Puppet Fun* Anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang dari penelitian adalah Anak masih belum mengenal lambang bilangan terutama 11-20. Kemampuan anak dalam menghitung jumlah benda, menghubungkan dengan angka serta dalam mengurutkan angka masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media *puppet fun*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian anak usia dini kelompok B1 berjumlah 15 orang anak terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media *puppet fun* nilai berkembang sesuai harapan (BSH) persentase rata-ratanya belum mencapai KKM maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media *puppet fun* berkembang sangat baik (BSB) telah mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa media *puppet fun* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah *rabbil'amin*. Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT karena Allah senantiasa memberikan nikmat-Nya dan shalawat serta salam akan selalu tercurah untuk Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui *Puppet Fun* di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang”**. Adapun tujuan dari skripsi ini adalah sebagai salah satu tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD). Dalam penyusunan skripsi ini juga tak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dengan tulus dan ikhlas kepada:

1. Ibu Saridewi M. Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Delfi Eliza M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah menyediakan

waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Delfi Eliza M. Pd. Selaku penguji I yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Serli Marlina, M. Pd. Selaku penguji II yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen serta Staff Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan kemudahan pada penulis penyelesaian skripsi penelitian ini.
7. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepada keluarga yang telah memberi semangat, doa, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2017 atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka dalam menjalani masa perkuliahan.
10. Ibu Ance Silvia selaku kepala Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang yang telah mempersilahkan untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.

11. Para guru Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang yang telah mempersilahkan untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan dan Pemecahan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. LandasanTeori	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	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	11
a. PengertianKognitif.....	11
b. Tahap Perkembangan Kognitif.....	12
c. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	13
4. Konsep Berhitung Anak Usia Dini	15
a. PengertianBerhitung	15
b. Tujuan Berhitung	16

c. Tahap Berhitung	17
5. KonsepMedia Visual	17
a. Pengertian Media	17
b. Pengertian Media Visual.....	18
c. Bentuk-bentuk Media Visual.....	18
6. Media <i>Puppet Fun</i>	19
a. Pengertian Media <i>Puppet Fun</i>	19
b. Manfaat Media <i>Puppet Fun</i>	21
c. Alat Membuat Media <i>Puppet Fun</i>	22
d. Bahan Membuat Media <i>Puppet Fun</i>	22
e. Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Puppet Fun</i>	22
f. Langkah-langkah Media <i>Puppet Fun</i>	23
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	26
D. HipotesisTindakan.....	27
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan JenisPenelitian.....	28
B. Setting Penelitian.....	28
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Definisi Operasional.....	52
F. Instrumen Penelitian.....	52
G. Teknik Pengumpulan Data	54
H. Teknik Analisis Data	54
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskriptif Data	56
B. Analisa Data	100
C. Pembahasan	115
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	118
B. Implikasi.....	119

C. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Format Observasi Pengamatan.....	53
2. Hasil Observasi pada Kondisi Awal (sebelum tindakan).....	56
3. Hasil observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Siklus I Pertemuan 1	61
4. Hasil observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Siklus I Pertemuan 2	65
5. Hasil observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Siklus I Pertemuan 3	69
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3.....	74
7. Hasil observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Siklus II Pertemuan 1	80
8. Hasil observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Siklus II Pertemuan 2	84
9. Hasil observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Siklus II Pertemuan 3	88
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3...	93
11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Proses Pembelajaran (Berkembang Sangat Baik)	102
12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Proses Pembelajaran (Berkembang Sesuai Harapan).....	105
13. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Proses Pembelajaran (Mulai Berkembang)	108

14. Persentase Peningkatan Kemampuan kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> pada Proses Pembelajaran (Belum Berkembang)	111
--	-----

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kerangka Konseptual	27
2. Prosedur Penelitian.....	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman depan media <i>Puppet Fun</i>	24
2. Boneka Media <i>Puppet Fun</i>	24
3. Mengenal dan mengurutkan angka	24
4. Menghitung jumlah benda.....	25
5. pola gambar buah media <i>Puppet Fun</i> yaitu apel, pisang, nenas, strawberry, pepaya, manggis, jambu, mangga, semangka, jeruk.....	155
6. Media <i>Puppet Fun</i> Buah Apel Siklus I Pertemuan1	156
7. Media <i>Puppet Fun</i> Biji Buah Apel Siklus I Pertemuan 1	156
8. Media <i>Puppet Fun</i> Buah Pisang Siklus I Pertemuan 2	157
9. Media <i>Puppet Fun</i> Biji Buah Pisang Siklus I Pertemuan 2	157
10. Media <i>Puppet Fun</i> Buah Nenas Siklus I Pertemuan 3.....	158
11. Media <i>Puppet Fun</i> Biji Buah Nenas Siklus I Pertemuan 3.....	158
12. Media <i>Puppet Fun</i> Buah Strawberry, Pepaya, Manggis Siklus II Pertemuan 1	159
13. Media <i>Puppet Fun</i> Biji Buah Strawberry, Pepaya, Manggis Siklus II Pertemuan 1	159
14. Media <i>Puppet Fun</i> Buah Strawberry, jambu, Mangga Siklus II Pertemuan 2	160
15. Media <i>Puppet Fun</i> Biji Buah Strawberry, jambu, Mangga Siklus II Pertemuan 2	160
16. Media <i>Puppet Fun</i> Buah jeruk, semangka, manggis Siklus II Pertemuan 3	161
17. Media <i>Puppet Fun</i> Biji Buah jeruk, semangka, manggis Siklus II Pertemuan 3	161
18. Anak berdoa sebelum memulai kegiatan	162
19. Guru memperkenalkan media <i>puppet fun</i> kepadaanak	162

20. Guru mengajak anak mengenalkan dan mengurutkan angka 11-20.....	163
21. Guru mengajak anak menghitung jumlah biji buah dan Menempel Angkanya	163
22. Guru mengajak anak menghitung jumlah biji buah dan Menempel Angkanya	164
23. Anak menyebutkan angka pada media <i>puppet fun</i> siklus I pertemuan 1	165
24. Anak mengurutkan angka media <i>puppet fun</i> pada papan tulis siklus I pertemuan 1	165
25. Anak menghitung jumlah biji buah pada media <i>puppet fun</i> siklus I pertemuan 1	166
26. Anak menempelkan angka sesuai dengan jumlah biji buah pada Media <i>puppet fun</i> siklus I pertemuan 1	166
27. Anak menyebutkan angka pada media <i>puppet fun</i> Siklus I Pertemuan 2	167
28. Anak mengurutkan angka media <i>puppet fun</i> pada karpet Siklus I Pertemuan 2	167
29. Anak menghitung jumlah biji buah pada media <i>puppet fun</i> Siklus I Pertemuan 2	168
30. Anak menempelkan angka sesuai dengan jumlah biji buah pada Media <i>puppet fun</i> siklus I pertemuan 2	168
31. Anak menyebutkan angka pada media <i>puppet fun</i> Siklus I Pertemuan 3	169
32. Anak mengurutkan angka media <i>puppet fun</i> pada meja Siklus I Pertemuan 3	169
33. Anak menghitung jumlah biji buah pada media <i>puppet fun</i> Siklus I Pertemuan 3	170
34. Anak menempelkan angka sesuai dengan jumlah biji buah pada Media <i>puppet fun</i> Siklus I Pertemuan 3	170
35. Anak menyebutkan angka pada media <i>puppet fun</i>	

Berkelompok Siklus II Pertemuan 1	171
36. Anak mengurutkan angka pada media <i>puppet fun</i>	
Berkelompok Siklus II Pertemuan 1	171
37. Anak menghitung jumlah biji buah pada media <i>puppet fun</i>	
Siklus II Pertemuan 1	172
38. Anak menempelkan angka sesuai dengan jumlah biji buah pada	
Media <i>puppet fun</i> berkelompok Siklus II Pertemuan 1.....	172
39. Anak membentuk barisan kereta api bersiap lomba	
Berkelompok Siklus II Pertemuan 2	173
40. Anak menyebutkan angka pada media <i>puppet fun</i> dilombakan	
Berkelompok Siklus II Pertemuan 2	173
41. Anak mengurutkan angka pada media <i>puppet fun</i> dilombakan	
Berkelompok Siklus II Pertemuan 2	174
42. Anak menghitung jumlah biji buah pada media	
<i>puppet fun</i> dilombakan berkelompok Siklus II Pertemuan 2....	174
43. Anak menempelkan angka sesuai dengan jumlah biji buah	
Pada media <i>puppet fun</i> dilombakan berkelompok	
Siklus II Pertemuan 2	175
44. Guru mengumumkan pemenaglomba berkelompok	
menggunakan media <i>puppet fun</i> Siklus II Pertemuan 2.....	175
45. Anak bersiap mengikuti lomba perindividu menggunakan	
Media <i>puppet fun</i> Siklus II Pertemuan 3.....	176
46. Anak menyebutkan angka pada media <i>puppet fun</i> dilombakan	
Perindividu Siklus II Pertemuan 3	176
47. Anak mengurutkan angka pada media <i>puppet fun</i> dilombakan	
Perindividu Siklus II Pertemuan 3	177
48. Anak menghitung jumlah biji buah pada media <i>puppet</i>	
<i>Fun</i> dilombakan perindividu Siklus II Pertemuan 3	177
49. Anak menempelkanangka sesuai dengan jumlah biji buah	
pada media <i>puppet fun</i> dilombakan perindividu	
Siklus II Pertemuan 3	178

50. Guru memberikan reward dan penguatan kepada anak yang Pertama menyelesaikan perlombaan individu menggunakan Media <i>puppet fun</i> Siklus II Pertemuan 3.....	178
--	-----

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Hasil Observasi Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	58
2. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 1	63
3. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 2	67
4. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 3	71
5. Rekapitulasi Nilai Berkembang Sangat Baik Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3.....	76
6. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 1	82
7. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 2	86
8. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 3	90
9. Rekapitulasi Nilai Berkembang Sangat Baik Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan 1.....	124
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan 2.....	128
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan 3.....	132
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan 1.....	136
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan 2.....	140
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan 3.....	144
7. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Kondisi Awal.....	148
8. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 1.....	149
9. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 2.....	150
10. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus I Pertemuan 3.....	151
11. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 1.....	152
12. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 2	153
13. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media <i>Puppet Fun</i> Pada Siklus II Pertemuan 3.....	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu wahana dan pondasi untuk membentuk kemampuan dasar anak yang secara optimal selama masa usia dini atau yang biasa dikenal dengan masa keemasan (*Golden age*). Pendidikan pada usia dini adalah pendidikan yang sangat penting bagi anak di kemudian hari (Eliza, 2013). Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* rentang usia anak usia dini adalah 0-8 tahun. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 Ayat 1 menyatakan “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Sedangkan Menurut Permendikbud Tahun 2014 No. 146 Pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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”.

Salah satu jalur pendidikan formal dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dikenal dengan istilah Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak

merupakan salah satu sarana pendidikan jalur formal bagi anak berusia 4 sampai 6 tahun. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab IV Pasal 28 Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 4-6 tahun. Pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi sangat pesat sehingga stimulasi yang tepat dan sesuai dalam masa pembelajaran yang bertujuan mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak untuk memunculkan potensi secara optimal. Aspek perkembangan tersebut meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek fisik motorik.

Kognitif merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan. Kognitif sangat erat kaitannya dengan berfikir. Secara umum seluruh aspek perkembangan membutuhkan kemampuan kognitif seperti kemampuan berbahasa, sosial emosional, nilai moral dan agama. Kemampuan kognitif membantu untuk mempertimbangkan, memikirkan, menganalisa, dan memecahkan masalah dalam kehidupan. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga pengetahuan yang didapatnya tersebut anak-anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan (Yuhasriati, 2016). Salah satu kemampuan kognitif yang sangat penting adalah kemampuan berhitung.

Pengembangan kemampuan berhitung di TK merupakan suatu hal yang sangat penting bagi anak. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi. Kurikulum 2013 PAUD dijelaskan, bahwa anak harus mencapai beberapa poin penting dalam konsep berhitung, antara lain: menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemampuan tersebut akan menjadi bekal awal untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak memiliki bekal di masa yang akan datang.

Guru TK merupakan sosok yang sangat mempengaruhi dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Guru yang profesional akan menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak. Proses pembelajaran anak harus sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak sambil bermain sehingga terbangun pengalaman dan pengetahuan anak secara konkrit. Pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknik dan media yang menarik akan menjadikan suatu pembelajaran tidak membosankan bagi anak sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Fadhilah Amal 3 ditemukan masalah pada kemampuan berhitung. Anak masih belum mengenal lambang bilangan terutama 1-20 dan anak masih cenderung menerkannya. Selain itu ketika menghitung jumlah benda dan menghubungkan dengan

angka serta dalam mengurutkan angka anak masih bingung dan sering terbalik sehingga anak terlihat menjadi takut dalam menghadapi angka. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran serta guru menggunakan media yang terbatas seperti papan tulis dan majalah yang tidak menarik bagi anak sehingga terkadang anak melakukan kegiatan lain ketika guru sedang menjelaskan konsep angka. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian tindak kelas dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak dengan *Puppet Fun* di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang”**.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Belum berkembangnya kemampuan anak dalam menunjukkan lambang bilangan
2. Belum berkembangnya kemampuan anak dalam membilang dan menyebut urutan bilangan
3. Belum berkembangnya kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
4. Kurangnya media bermain untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu belum berkembangnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang dengan rumusan masalah yaitu “Bagaimanakah Media *Puppet Fun* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui Media *Puppet Fun* di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam kegiatan pembelajaran berhitung bagi anak usia dini.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:
 - a. Bagi Anak
Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dan memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna.
 - b. Bagi Guru
Penggunaan media *Puppet Fun* dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan berhitung anak.

c. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan peneliti dalam memilih media pembelajaran dan Media yang menarik dalam kegiatan belajar, terutama dalam kegiatan pembelajaran berhitung.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sosok individu kecil yang sangat membutuhkan stimulasi secara maksimal dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini terjadi secara pesat. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Suryana (2013:47) menyatakan 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. Proses perkembangan ini hendaknya menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak.

Sujiono(2011:6) mengemukakan bahwa pengertian anak usia dini sebagai berikut:

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam berbagai aspek. Setiap anak memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan orang dewasa. Oleh karena itu pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan anak serta menekankan kepada memaksimalkan seluruh aspek perkembangan anak sebagai bekal untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda (Suryana, 2013). Anak usia dini memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas sebagai sosok kecil yang sangat butuh bantuan orang dewasa. Pada masa ini anak harus mendapatkan pembelajaran dan tanggapan positif agar seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara optimal. Menurut Suryana (2013:31) anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut: a) anak bersifat egosentris; b) anak memiliki rasa ingin tahu; c) anak bersifat unik; d) anak kaya imajinasi dan fantasi; e) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Cross dalam Madyawati (2017:13) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu a) bersifat egosentris; b) bersifat unik;

c) mengekspresikan prilakunya secara spontan; d) bersifat aktif dan energik; e) memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hak; f) bersifat eksploratif dan jiwa petualang; g) kaya dengan fantasi; h) masih mudah frustasi; i) kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) memiliki daya perhatian yang pendek; k) memiliki masa belajar yang paling potensial.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki keunikan tersendiri, sangat aktif bergerak, memiliki konsentrasi pendek, memiliki fantasi dan daya khayal, serta rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian pendidikan anak usia dini

Setiap anak membutuhkan pendidikan untuk perkembangan dan hidup dengan baik di lingkungan masyarakat. Menurut Seefeldt dalam Suryana (2016:25) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga 8 tahun untuk kegiatan setengah hari maupun penuh, baik di rumah ataupun institusi luar. Sudarna (2014:1) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Sedangkan Siibak dan Vinter dalam Madyawati (2017:3) mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun

Madyawati (2017:3) mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak. Oleh karena itu, pendidikan pada usia dini menjadi bekal dan penentu bagi anak untuk menjalankan pendidikan ditahap selanjutnya.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sarana dan wahana yang menciptakan pengalaman berupa pengetahuan bagi anak. Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan anak dalam berbagai aspek secara optimal.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak. Selain itu pembelajaran yang bermakna bagi anak akan menjadi pengalaman yang tidak terlupakan.

Trianto (2011:15) mengemukakan bahwa PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat

berkembang potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya. Setiap anak memiliki kecerdasan tersendiri. Apabila guru mampu mendeteksi dan menstimulasi dengan tepat maka tujuan dari pembelajaran di PAUD akan terlaksana dengan baik.

Latif (2013:23) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membentuk kemampuan anak agar berkembang seluruh potensi dan kecerdasan anak secara optimal sehingga anak siap dalam menghadapi tahapan pendidikan selanjutnya di masa selanjutnya.

3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Menurut Hayati (2017:182) Perkembangan kognitif berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir manusia. Kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan dan stimulasi oleh guru pada anak sejak usia dini. Suryana (2016:110) mengemukakan bahwa perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan kemampuan pengetahuan umum, pengetahuan sains, perkembangan konsep bentuk, warna ukuran dan pola, konsep perkembangan bilangan dan huruf.

Susanto (2011:47) mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan proses berpikir, menelaah, memahami, menilai, dan mempertimbangkan suatu situasi untuk memecahkan masalah yang mencakup perkembangan kemampuan pengetahuan umum, pengetahuan sains, perkembangan konsep bentuk, warna ukuran dan pola serta konsep perkembangan bilangan.

b. Tahap Perkembangan Kognitif

Teori Piaget dalam Suryana (2016:83) mengemukakan bahwa semua semua orang melewati empat tahap yang sama yaitu

- 1) Tahap Sensorimotor (Lahir-2 tahun)
 - a. Mulai menggunakan instansi, ingatan, dan pikiran
 - b. Mulai mengetahui bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyikan
- 2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)
 - a. Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk simbolik
 - b. Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah

- c. Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

- a. Mampu mengatasi masalah-masalah konkret (*hands-on*) secara logis
- b. Memahami hukum-hukum percakapan dan mampu mengklasifikasikan dan *seriation* (mengurutkan dari besar ke kecil atau sebaliknya)
- c. Memahami reversibilitas

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun-dewasa)

- a. Mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis
- b. Menjadi lebih ilmiah dalam berpikir
- c. Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu sosial dan identitas

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap Praoperasional, yaitu pada usia 2 sampai 7 tahun.

c. Perkembangan Kognitif Usia 5- 6 Tahun

Hurlock dalam Susanto (2011:50), mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun adalah masa Media. Bermain dengan benda atau alat Media dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun

Piaget dalam Sujiono (2011:120) mengemukakan bahwa rentang usia 5 – 6 tahun, tergolong pada fase pra operasional yaitu pada rentang usia 2-7 tahun. Fase ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak belum stabil dan belum terorganisir secara baik. Fase ini dibagi menjadi 3 sub fase berpikir:

1. Berpikir secara simbolik (2-3 tahun), yaitu kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak. Anak sudah dapat menggambar objek yang tidak ada dihadapannya. Kemampuan berpikir simbolik, ditambah dengan perkembangan kemampuan bahasa dan fantasi sehingga anak mempunyai dimensi baru dalam bermain.
2. Berpikir secara egosentris (3-4 tahun), anak melihat dunia dengan perspektifnya sendiri, menilai benar atau tidak berdasarkan sudut pandang sendiri. Sehingga anak belum dapat meletakkan cara pandangnya dari sudut pandang orang lain.
3. Berpikir secara intuitif (4-7 tahun), yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu (menggambar atau menyusun balok), tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut. Pada usia ini anak sudah dapat mengklasifikasi objek sesuai dengan kelompoknya.

Gessel dan Amatruda dalam Susanto (2011:50) mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini

anak mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu, dapat mengelompokkan objek sesuai kelompoknya masa bermain dengan benda-benda atau alat Media, serta masa untuk belajar matematika secara sederhana.

4. Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Secara umum kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang berhubungan dengan penalaran, logika dan angka-angka. Menurut Fatmawati (2014:315) Konsep dasar berhitung adalah sistem angka dan jumlah (hitungan) yang merupakan dasar dari sistem matematika. Depdiknas(2007:1)mengemukakan bahwa Berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Menurut Suryana (2016:108)

“Berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka, bilangan, penjumlahan dan pengurangan. Pembelajaran berhitung di TK merupakan bekal awal untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak memiliki bekal di masa yang akan datang, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.”

Menurut Susanto dalam Khan (2016:67) 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 uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah pengetahuan anak tentang pengenalan angka, mengenal lambang bilangan, membilang, mengurutkan bilangan penjumlahan dan pengurangan sebagai konsep mengembangkan pengetahuan dasar matematika.

b. Tujuan Berhitung

Suryana (2016:109) mengemukakan bahwa secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung. Depdiknas (2007:2) mengemukakan bahwa secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Berhitung sangat diperlukan bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Pembekalan keterampilan berhitung pada anak sejak usia dini, maka anak dapat berpikir logis dan sistematis, selain itu anak juga akan memiliki pemahaman terhadap konsep, ruang, waktu dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya.

c. Tahap Kemampuan Berhitung.

Susanto (2011:100) mengemukakan bahwa penugasan kegiatan berhitung atau matematika anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut:

(1) Tahapan konsep atau pengertian, pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. (2) Tahap transisi/peralihan, merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang bilangan, tahap ini saat anak mulai benar-benar mamahami. (3) Tahap lambang, dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Siswanto (2012:25) mengemukakan bahwa sebelum anak bisa membaca atau menulis serta angka dan huruf langkah pertama yang harus dikenalkan kepada anak-anak adalah pengenalan konsep. Setelah melalui beberapa tahapan pengenalan konsep dan latihan motorik halus, anak masuk dalam tahapan transisi, yaitu dari pengenalan konsep ke angka. Selanjutnya, setelah mengerti konsep dan angka, anak dapat diberikan latihan atau pengayaan berhitung.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan berhitung pada anak usia dini yaitu tahap pengenalan konsep, tahap transisi dan tahap lambang.

5. Konsep Media Visual

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Menurut Miarso dalam Sumiharsono dkk (2017:3) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. AECT dalam Sumiharsono dkk (2017:3) berpendapat bahwa segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi dan pesan-pesan tertentu dalam pembelajaran.

b. Pengertian Media Visual

Musfiqon (2012:70) mengemukakan bahwa media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual ini (*image* atau perumpamaan) memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Fadlillah (2012:212) mengemukakan bahwa media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan media visual merupakan media yang sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran yang menarik bagi anak, yang mengandalkan indra penglihatan yang bertujuan memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan anak.

c. Bentuk – bentuk Media Visual

Musfiqon (2012:71) mengemukakan bahwa bentuk visual bisa berupa:a) gambar representatif seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; d) grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Fadlillah (2012:212) mengemukakan bahwa contoh untuk media visual ialah media grafis dan proyeksi. Yang dimaksud dengan media grafis adalah media visual yang mengkomunikasikannya antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar, seperti poster, kartun, dan komik. Sedangkan media proyeksi adalah media proyektor yang mempunyai unsur cahaya dan lensa atau cermin, misalnya OHP, *slide*, dan *filmstrips*.

6. MediaPuppet Fun

a. Pengertian *Puppet Fun*

Puppet merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti boneka. Untara (2014:346) mengemukakan bahwa *Puppet* adalah wayang; boneka; cecunguk. Sejalan dengan pendapat Daryanto (2016: 33) mendefinisikan boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang.

Daryanto (2016: 33) mengemukakan bahwa boneka dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis yaitu: a) boneka jari, b) boneka tangan, c) boneka tongkat, d) boneka tali, dan e) boneka bayang-bayang.

- 1) Boneka jari merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan jaritangan.
- 2) Boneka tangan merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan tangan.
- 3) Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
- 4) Boneka tali (*marionet*) digerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki.
- 5) Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) merupakan boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Puppet Fun peneliti modifikasi dengan menggabungkan *puppet*/boneka dan buku yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Penggabungan kedua media ini akan menjadikan buku menjadi

menarik dan lebih konkrit. *Puppet Fun* gabungan dari boneka biasa seperti boneka tangan dan jari. Selain mengembangkan kemampuan berhitung anak, Media ini juga mengembangkan beberapa aspek lainnya sehingga proses pembelajaran akan terlaksana secara optimal. Media *Puppet Fun* tidak hanya menekankan komunikasi yang baik dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak seperti mengenal angka, menghitung, mengurutkan angka, dan menempelkan angka yang sesuai dengan jumlah benda, namun juga menstimulasi kemampuan matematika lain seperti tentang konsep warna, ukuran. Selain itu juga dengan mengembangkan kemampuan bahasa anak karena interaksi dan komunikasi yang baik menggunakan Media *Puppet Fun* akan melatih anak untuk dapat bercerita dan menjawab pertanyaan guru dengan bahasa yang mampu mewakili isi pemikiran dan hati anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka biasa juga disebut dengan wayang yang merupakan benda tiruan dengan berbagai bentuk. Anak usia dini belum mampu berfikir abstrak sehingga boneka dapat menjadi salah satu alternatif agar suatu pembelajaran terlihat menjadi konkrit dan dipahami oleh anak

b. Manfaat Media *Puppet Fun*

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu guru harus mampu memfasilitasi pembelajaran anak dengan Media yang memberikan anak pengetahuan berupa pengalaman yang tidak

terlupakan bagi anak. Salah Media yang dapat digunakan yaitu *puppet*. Warner (1993:118) mengemukakan bahwa anak-anak suka membuat hal-hal yang bisa mereka gunakan berulang-ulang seperti pembuatan *puppet fun* akan memberi mereka kesempatan ini. Daryanto (2013:33) mengemukakan bahwa kelebihan menggunakan media bonekatangan sebagai media pembelajaran sebagai berikut.

- a) Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- b) Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
- c) Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media *Puppet Fun* memiliki manfaat memfasilitasi dalam pembelajaran yang menarik bagi anak dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

c. Alat Membuat Media *Puppet Fun*

- a) Pisau
- b) Gunting
- c) Pena
- d) Penggaris
- e) Jarum

d. Bahan Membuat Media *Puppet Fun*

- a) Kain flanel
- b) Karton

- c) Lem
- d) Dakron
- e) Lengket-lengket
- f) Benang

e. Langkah-langkah Pembuatan Media *Puppet Fun*

- a. Menggunting karton membentuk buku
- b. Menempelkan kain flanel dengan berbagai warna
- c. Membuat pola *puppet* agak besar dari pola benda yang akan dihitung anak
- d. Menghias *puppet* dan memberi dakron serta menempelkan ke lembaran buku namun boneka dapat digerakkan
- e. Membuat pola angka pada halaman berikutnya
- f. Menempelkan pola benda (gambar sesuai *puppet*) di halaman berikutnya *puppet* untuk dihitung anak
- g) Membuat pola angka untuk ditempel anak dan menempelkan lengket-lengket di bagian belakang angka dan permukaan buku (dibawah benda yang sama dengan *puppet*)
- g. Menjilid lembaran menjadi buku.

f. Langkah-langkah Media *Puppet Fun*

Langkah-langkah dalam memainkan Media *Puppet Fun*/Boneka sebagai berikut :

- a) Guru menjelaskan tentang tema dan subtema pembelajaran
- b) Guru memperkenalkan Media *Puppet Fun* boneka



Gambar 1. Halaman Depan Media *Puppet Fun*

- c) Guru membuka Media *Puppet Fun* perlembar dengan mengajak anak bercerita dengan boneka di dalam buku



Gambar 2. Boneka Media *Puppet Fun*

- d) Guru mengenalkan pola lambang bilangan 1-20



Gambar 3. Mengenalkan dan mengurutkan angka

- e) Guru mengajak anak mengurutkan lambang bilangan
- f) Anak menghitung jumlah benda dalam Media *Puppet Fun* secara bersama dan menempelkan angka sesuai dengan jumlah benda



Gambar 4. Menghitung jumlah benda

g) Anak memainkan Media *Puppet Fun* boneka dengan bergantian.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan uraian pendapat atau hasil penelitian terlebih dahulu dan kaitannya dengan permasalahan yang dikemukakan hasil penelitian yang relevan yaitu penelitian dari :

1. Neni Yusnidal (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir Balai Janggo Solok Selatan”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak terjadinya peningkatan sangat tinggi dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan Permainan Memancing Angka ini dapat di jadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini
2. Prima Deri Melany (2015) “Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Bilyar Angka di Taman Kanak-kanak Iqra’ Padang”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Permainan Bilyar Angka

dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Iqra' Padang.

3. Winda Prima Nisti (2012) yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Perandengan *Hand Puppet* di TK Pembina Sungai Rumbai”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui bermain peran dengan *hand puppet* dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Pembina Sungai Rumbai

Hasil penelitian di atas dapat dijadikan sebagai pedoman untuk penelitiselanjutnya dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak dengan *Puppet Fun* di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam”. Persamaan dengan penelitian relevan yang pertama dan yang kedua yaitu sama-sama meneliti tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. Sedangkan penelitian relevan yang ketiga memiliki kesamaan yaitu sama-sama *Puppet* namun yang membedakan jenis *Puppetnya* yaitu *Hand Puppet* sedangkan peneliti menggunakan media *Puppet Fun*. Perbedaan lainnya dari penelitian relevan di atas adalah lokasi penelitian, populasi, dan sampel dalam penelitian.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan pengenalan konsep berhitung anak TK tidaklah mudah untuk dilakukan dan diperoleh dalam waktu singkat. Oleh karena itu, guru perlu memberikan sebuah upaya dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan melalui Media

Puppet Fun. Dengan Media anak akan mengenal angka, berhitung dan menghitung jumlah benda dengan konkrit dan menyenangkan bagi anak.

Adapun alur berpikir dalam penelitian adalah sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui Media *Puppet Fun* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Fadhillah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui Media *Puppet Fun* yang telah dilaksanakan di TK Fadhilah Amal 3 terjadi peningkatan keberhasilan pada akhir siklus I sebesar 27% namun peningkatan ini belum mencapai KKM maka peneliti dilanjutkan ke siklus II.
2. Pelaksanaan penelitian di siklus II terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media *puppet fun* yaitu pada akhir siklus II sebesar 82%. Hal tersebut menunjukkan kemampuan anak kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) telah mencapai KKM
3. Melalui Media *Puppet Fun* di TK Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak karena media ini sangat menarik bagi anak dengan berbagai macam pola gambar membentuk yang ditempel pada buku dengan berbagai warna. Media yang bisa dibongkar pasang dapat digunakan secara fleksibel dan mengajak anak berhitung dengan cara yang menyenangkan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan teoritis, maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Media *Puppet Fun* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini
2. Aplikasi dari Media *Puppet Fun* dapat memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung seperti pengenalan angka, mengurutkan angka, membilang jumlah benda serta menghubungkan jumlah benda dengan angka yang sesuai. Pembelajaran berhitung seringkali dianggap tidak menarik bagi anak. Penggunaan Media *Puppet Fun* menarik bagi anak dan anak terlihat antusias menunggu giliran bermainnya. Penggunaan media ini memfasilitasi anak sebuah cara dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan cara bermain namun tetap memiliki nilai edukatif sehingga menjadi pengalaman dan pengetahuan yang berharga bagi anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi anak TK Fadhilah Amal 3 dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
2. Bagi guru dapat menggunakan media *Puppet Fun* sebagai kegiatan pembelajaran dan harus bijak dan kreatif dalam memilih dan merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk media yang

merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya tentang peningkatan kemampuan berhitung anak diharapkan berkembang ke arah yang lebih baik dan dapat menciptakan media yang menarik bagi anak dalam pembelajaran.
4. Bagi pihak sekolah, memfasilitasi media *puppet fun* sehingga dapat diprioritaskan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
5. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak dalam memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung agar menjadi kreatif, aktif dan mampu melakukan suatu pembelajaran dengan baik.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan pengetahuan guna menambah wawasan.