

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI  
PERMAINAN KOTAK CERDAS DI TAMAN  
KANAK-KANAK AISYIYAH SIGIRAN  
KECAMATAN TANJUNG RAYA  
MANINJAU**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:**

**VINA ASTRIA  
NIM : 1209642/2012**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Maninjau Kecamatan Tanjung Raya.

Nama : Vina Astria

NIM : 1209642

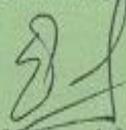
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 3 Februari 2015

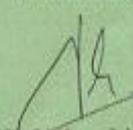
Disetujui oleh

Pembimbing I



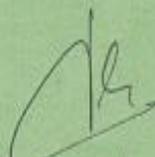
Elise Muryanti, M.Pd  
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

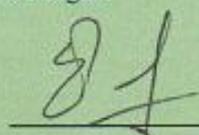
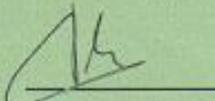
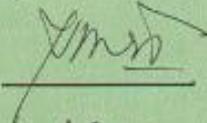
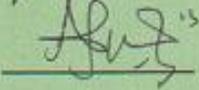
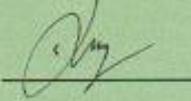
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas di  
Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau**

Nama : Vina Astria  
Nim : 1209642  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 3 Februari 2015

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Elise Muryanti, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	4. 
5. Anggota	: DR. Nenny Mahyuddin, M.Pd	5. 

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu sudah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain (Q.S. Al-Insyirah: 6-8)*

*Meskipun cobaan dan rintangan datang silih berganti derai air mata pun sering mengiringi langkahku, namun aku harus tetap tegar dan semangat tak mewujudkan suatu impian*

*Kini ku ucapkan Alhamdulillah, atas segala rahmatMU. Suatu perjuangan hidup yang penuh dengan tantangan telah dapat kulalui.....*

*Sungguhpun perjuangan ini belumlah berakhir, dan hari ini dengan segenap rasa cinta, rasa syukur kupersalahkan karya ini. Almarhumah ibunda tercinta, ayahanda, almarhum Kakakku tersayang, nenekku tercinta, saudaraku yang selalu menyertai dengan doa, dan dukungan semangat yang luar biasa, serta yang telah tiada engkau pasti bangga akhirnya anakmu dapat bergelar SI yang sangat kau banggakan.....*

*Terucap salamku tercinta Hendra dan putraku Naival dan Fergan yang selalu penuh pengertian dan yang selalu kebanggakan.....*

*Buat teman-temanku PG-PAUD PPK/KB Maninjau semuanya, terima kasih atas segalaanya. Bu Fitrah, Bu Neli terima kasih atas pengertian dan keberhasilan ini sebagai suatu awal menyongsong masa depan*

*By. Vira Astria.....*

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang sepengetahuan 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, Februari 2015

Saya yang menyatakan



*Vina Astria*  
**VINA ASTRIA**

**NIM: 1209642/2012**

## ABSTRAK

**Vina Astria. 2015. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

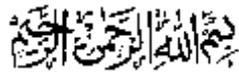
Kemampuan berhitung pada anak masih rendah, hal ini karena rendahnya kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan, rendahnya kemampuan anak dalam berhitung dengan benda-benda, rendahnya kemampuan anak dalam menunjuk lambing bilangan, serta media yang digunakan kurang bervariasi. Untuk itu perlu suatu bentuk permainan kotak cerdas dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam berhitung melalui permainan kotak cerdas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kecamatan Tanjung Raya Maninjau. Manfaat penelitian bagi anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dalam berhitung.

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya kelompok B2 dengan jumlah anak dua belas orang anak, lima orang laki-laki dan tujuh orang perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian pada kondisi awal rendahnya kemampuan berhitung pada anak, lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif pada siklus I empat puluh satu persen, namun hasil pada siklus I belum mencapai KKM, dan mengalami kenaikan pada akhir siklus II delapan puluh tiga persen, sehingga kemampuan berhitung pada anak meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan kotak cerdas, sebelum tindakan kemampuan berhitung pada anak masih rendah, setelah tindakan mengalami peningkatan, maka permainan kotak cerdas telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau”**. Shalawat beserta salam untuk nabi Muhammad SAW yang mudah-mudahan hamba termasuk insan yang mendapat syafaat. Amin.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Elise Muryanti, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan dan selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Seluruh Dosen-dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Ibu Hafizah, S.Pd selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam berbagai hal.
6. Ibu Neldwita Rosy, S.Pd selaku kolaborator yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberi partisipasi dalam penelitian skripsi ini.
8. Suami tercinta, dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan semangat serta do'a.

Segala masukan yang berharga dari segala pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan pembuatan skripsi ini. semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Februari 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori	
1. Konsep Anak Usia Dini	
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
c. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
2. Hakekat perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	11
3. Hakekat Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini .....	12
4. Hakekat Berhitung	
a. Pengertian Berhitung.....	14
b. Indikator Konsep Bilangan Sesuai Kurikulum.....	16
5. Hakekat Bermain Anak Usia Dini	
a. Pengertian Bermain.....	16
b. Manfaat Bermain Anak Usia Dini.....	18
6. Permainan Berhitung Dengan Kotak Cerdas.....	19
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berfikir.....	24
D. Hipotesis Tindakan.....	24

<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Prosedur Penelitian.....	26
E. Definisi Operasional.....	50
F. Instrumentasi.....	51
G. Teknik Pengumpulan Data.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	54
1. Kondisi Awal.....	55
2. Deskripsi Siklus I.....	57
3. Refleksi.....	64
4. Deskripsi Siklus II.....	65
5. Refleksi.....	73
B. Analisis Data.....	74
C. Pembahasan.....	78
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Format Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung .....	52
Tabel 2. Kondisi Awal Kemampuan Anak Dalam Berhitung .....	55
Tabel 3. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan) .....	57
Tabel 4. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan).....	59
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....	61
Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan) .....	63
Tabel 7. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	66
Tabel 8. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)....	68
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Siklus II Pertemuan III .....	70
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Siklus II Pertemuan 1,2, dan 3 (Setelah Tindakan).....	72
Tabel 11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Kategori Sangat Tinggi (ST).....	74
Tabel 12. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Kategori Tinggi.....	76
Tabel 13. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Kategori Rendah.....	77

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 1. Kondisi Awal Kemampuan Anak Dalam Berhitung... ..	56
Grafik 2. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan) .....	58
Grafik 3. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan) .....	60
Grafik 4. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	62
Grafik 5. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	67
Grafik 6. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	69
Grafik 7. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	71
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Kategori Sangat Tinggi.....	75
Grafik 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Kategori Tinggi.....	76
Grafik 10. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas Pada Kategori Rendah.....	78

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berfikir.....	24
Bagan 2 Prosedur Penelitian.....	28

## **DAFTAR GAMBAR**

Halaman

Gambar 1. Permainan Berhitung Dengan Menggunakan Media Kotak Cerdas..21

## **LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- Lampiran 2. Lembar Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas
- Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Universitas Negeri Padang (UNP)
- Lampiran 5. Surat izin Penelitian dari Kantor Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu
- Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah TK Aisyiyah Sigiran
- Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pada Siklus I Dan Siklus II



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal dan nonformal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan anak. Beberapa aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini antara lain yaitu kognitif, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral serta aspek perkembangan bahasa.

Salah satu kemampuan dasar pada Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan kognitif yang memegang peranan penting dalam kecerdasan berfikir anak. Kecerdasan berfikir dapat digunakan secara cepat dan tepat terutama pada usia 4-6 tahun, bahwa kecepatan perkembangan otak anak berkisar 50%-80%.

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, dan raba yang ia miliki. Salah satu dari kemampuan kognitif yaitu kemampuan berhitung. Berhitung penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif,

karena melalui kegiatan berhitung mulai dari menyebutkan, mengenal konsep bilangan, membilang, mengurutkan bilangan, menjumlahkan dan mengurangi dapat melatih kemampuan berfikir anak sejak dini. Sehingga untuk memasuki tahap perkembangan selanjutnya anak telah siap dalam menyesuaikan diri terhadap perkembangan ilmu yang akan ia peroleh dengan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menanamkan bahwa kegiatan berhitung merupakan sesuatu yang diminati anak dengan memfasilitasi dan kreatifitas pendidik yang berupa metode yaitu media yang menarik bagi anak yaitu dengan menciptakan suatu permainan yang menyenangkan menurut tingkat perkembangan anak.

Bermain adalah suatu hal yang penting dan menyenangkan bagi anak, tiada hari tanpa bermain bagi anak usia dini dimanapun ia berada, kapan saja, dimana saja, dan dalam kondisi apa saja. Banyak kegiatan pembelajaran melalui berbagai macam permainan untuk mengembangkan perkembangan kognitif, agar anak dapat mengenal bermacam-macam berupa konsep bilangan melalui suatu permainan. Pada Taman Kanak-kanak sesuai dengan indikator: menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, menghitung bilangan dengan benda-benda sampai 10, menunjukkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan observasi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau, bahwa dalam kemampuan berhitung anak kurang berkembang dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, dan berhitung 1-10 dengan benda-benda.

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung, selama ini guru kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan menggunakan metode yang dapat merangsang minat anak serta kurang bervariasi permainan sehingga kurangnya perhatian anak ketika guru menjelaskan pembelajaran berhitung. Anak kurang tertarik dan kurang bersemangat sehingga menyebabkan proses pembelajaran berhitung tidak berjalan sebagaimana mestinya. Pada proses kegiatan pembelajaran berhitung, pendidik telah berusaha memberikan metode kegiatan berupa media seperti pohon hitung, berhitung dengan menggunakan biji-bijian, berbagai bentuk angka, serta menggunakan buku mengenal angka melalui gambar, serta penggunaan media yang kurang memadai dan yang membosankan bagi anak. tetapi kenyataannya masih banyak anak yang belum memahami konsep angka, urutan angka dan hanya hafal dimulut saja.

Berdasarkan dengan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa pada anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau bahwa kemampuan berhitung anak mengalami hambatan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Cerdas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau”. Dengan permainan berhitung melalui media Kotak Cerdas diharapkan kemampuan berhitung anak dapat meningkat serta berkembang secara optimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10.
2. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung 1-10 dengan benda-benda.
3. Rendahnya kemampuan anak dalam menunjuk lambang bilangan 1-10.
4. Media yang digunakan kurang bervariasi

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kurangnya kemampuan anak dalam berhitung di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan peneliti bahas yaitu:” Bagaimanakah kegiatan permainan Kotak Cerdas dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam berhitung melalui permainan

Kotak Cerdas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait, seperti :

1. Bagi anak didik

Meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka dalam berhitung

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengajar di Taman Kanak-kanak mengenai berhitung.

3. Bagi Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran

Meningkatkan kemampuan dan kualitas koginitif anak, dan kualitas sekolah terutama dalam berhitung melalui permainan Kotak Cerdas.

4. Bagi peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam kegiatan mengajar serta memikirkan kreativitas dalam menciptakan permainan baru.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

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

Anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai sejak berada dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antar sel saraf otak (sinap) terus berkembang. Pada usia empat tahun 50% kecerdasan pada anak usia dini telah tercapai, dan 80% pada usia delapan tahun.

Menurut Trianto (2011: 14) Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) yang merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Adapun aspek yang harus dikembangkan meliputi aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral.

Menurut Musfiroh (2005: 2) menjelaskan bahwa pada usia dini, kualitas hidup seorang manusia dipancarkan dan memiliki makna

serta pengaruh yang luar biasa pada hidup selanjutnya sampai anak dewasa, karena pada usia dini anak berada pada usia keemasan (*golden age*). Maka pada usia inilah peletakan batu dasar untuk keberhasilan anak di masa datang agar anak menjadi anak yang berguna bagi masyarakat, nusa dan bangsa. Pada usia inilah kunci keberhasilan anak yang sebelumnya dipengaruhi oleh ilmu-ilmu yang di dapatkan pada masa usia dini yang sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan anak di masa yang akan datang, disinilah peran pendidik harus benar-benar memberikan stimulasi yang baik terhadap seluruh aspek dalam perkembangan anak usia dini.

Mulyasa (2012: 45) mendefenisikan bahwa anak usia dini memegang peranan penting dan menentukan sejarah bagi perkembangan anak selanjutnya, karena merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat sejak usia dini akan dapat meningkatkan prestasi belajar, etos kerja, produktivitas sehingga mampu mandiri dan dapat mengoptimalkan potensi anak usia dini. Anak yang terdidik pada masa usia dini nya akan memiliki kepribadian yang baik

Menurut Suyanto (2005: 5) Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar menjadikan anak sebagai manusia yang utuh yang sesuai falsafah suatu bangsa. Anak usia dini perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya, memahami berbagai

fenomena alam, dapat melakukan keterampilan-keterampilan dan memiliki kepribadian dengan akhlak mulia.

Dari pendapat di atas tentang pengertian anak usia dini dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan masa dimana seluruh perkembangan aspek yang dapat dikembangkan dimana masa usia dini yang paling tepat dalam mengembangkan berbagai aspek pengembangan karena anak berada pada usia keemasan dan pada usia inilah peletakan batu dasar dalam membentuk kepribadian anak dimasa yang akan datang agar anak menjadi seorang yang teladan dan cerdas.

#### b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah generasi penerus bangsa, agar Indonesia menjadi bangsa yang maju dan tidak ketinggalan dengan bangsa lain. Dengan kata lain, masa depan bangsa ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak didik. Karena anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lainnya

Menurut Fadlillah (2012: 57) beberapa karakteristik anak usia dini adalah (1) unik yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya, (2) egosentris yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, (3) aktif dan energik yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, (4) rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (5) eksploratif dan berjiwa petualang yaitu senang menjelajah,

mencoba, dan mempelajari hal-hal baru, (6) spontan yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi, (7) senang dan kaya fantasi yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, (8) masih mudah frustrasi yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan, (9) masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, (10) daya perhatian yang pendek yaitu memiliki daya perhatian yang pendek, (11) bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, (12) semakin menunjukkan minat terhadap teman yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Selain karakteristik-karakteristik tersebut menurut Sujiono (2010: 7) karakteristik anak usia dini yaitu:

“ Anak bersifat egosentris, cenderung melihat dengan kepentingan sendiri, anak mengira dunia ini penuh dengan hal yang menarik, anak adalah makhluk sosial, anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah, setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, daya konsentrasi yang pendek, masa usia dini masa yang potensial, usia dini disebut masa *golden age*”

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentris, aktif dan energik , memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksplorasi,spontan, kaya fantasi, mudah frustrasi, memiliki kreativitas yang tinggi dan memiliki daya perhatian yang pendek dan setiap anak memiliki karakteristik yang

berbeda. Karakteristik yang lebih penting dipahami yaitu bahwa anak usia dini suka meniru dan suka bermain.

c. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada saat ini telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa bagi pemerintah Indonesia karena dapat mengembangkan sumber daya manusia lebih mudah jika dilakukan sejak dini. Menurut Trianto (2011: 24)

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

Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya dilaksanakan di lingkungan sekolah tetapi juga dari lingkungan keluarga, karena keluarga juga berperan penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Menurut Anwar dkk (2009: 2):

“bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar sekolah”.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan tentang konsep pendidikan anak usia dini adalah pendidikan pada saat anak usia dini

sangat penting karena dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi lebih baik jika dilakukan sejak dini.

## **2. Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*).

Hakikat intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Piaget dalam Suyanto (2005: 94) menyatakan bahwa perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berfikir tentang lingkungan sekitarnya.

Menurut Susanto (2011: 47) perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Piaget dalam Fadlillah dan Khorida (2013: 63) menjelaskan bahwa tahapan-tahapan perkembangan kognitif yaitu

1. Masa sensori motorik (0-2,5 tahun). Anak mulai menggunakan sistem penginderaan dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungannya, seperti refleks mencari puting susu ibu, menangis, dan lain-lain.
2. Masa Pra-operasional (2-7 tahun). Seorang anak sudah memiliki kemampuan menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep.

Contohnya seorang anak yang melihat dokter sedang praktik, ia bermain dokter-dokteran.

3. Masa konkreto pra-operasional (7-11 tahun). Anak telah dapat melakukan berbagai tugas yang konkret dan mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir, yaitu identifikasi (mengenali sesuatu), negasi (mengingkari sesuatu), dan reprovokasi (mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal).
4. Masa operasional (11-dewasa). Anak sudah dapat berpikir yang abstrak dan hipotesis seperti menyimpulkan sesuatu hal.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan tentang perkembangan kognitif yaitu perkembangan berfikir tentang lingkungan sekitarnya yang berkaitan dengan imajinasi dan intelegensi mengenai proses berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa . Perkembangan kognitif memiliki berbagai tahapan, pada tahap sensori motorik dan praoperasional adalah tahap ketika anak memasuki masa anak usia dini.

### **3. Hakekat kecerdasan matematika Anak Usia Dini**

Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti pada saat orangtua menghitung jumlah biji-bijian bersama anaknya ketika bermain.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005: 156) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah belajar berfikir logis dan matematis

(*logico mathematical learning*) dengan cara menyenangkan dan tidak rumit agar anak senang belajar matematika sejak dini. Menurut Adiningsih (2008: 1) bahwa kecerdasan logis-matematis dapat menjanjikan profesi yang menarik bagi anak kelak setelah ia dewasa. Kecerdasan tersebut ada pada setiap anak. Namun, kecerdasan tersebut bisa berkembang dan mati bergantung pada rangsangan yang diberikan orang tua maupun pendidik pada masa anak usia dini.

Piaget dalam Suyanto (2005: 156) menjelaskan bahwa pada pembelajaran matematika anak tidak bisa diajari secara langsung bahwa  $2+3=5$ , lalu guru memberi soal lain yang sejenis dan menyuruh anak untuk menyelesaikannya. Anak tidak bisa diajarkan secara langsung  $2+3=5$  sebelum anak memahami konsep bilangan, menyebutkan urutan bilangan dan operasi bilangan. Gunakanlah metode pembelajaran yang menyenangkan misalnya menggunakan media yang menarik agar anak mampu mengenal konsep bilangan terlebih dahulu dengan menciptakan permainan yang menarik minat anak, sehingga dapat ditanamkan bahwa belajar matematika adalah pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan hakekat kecerdasan matematika adalah bahwa anak usia dini perlu dikembangkan sejak dini, agar anak menyukai matematika dengan memberikan metode kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, matematika adalah suatu pembelajaran yang logis dengan tidak memberikan secara langsung pembelajaran yang rumit, tetapi dari yang lebih mudah dan tidak menjadikan

anak merasa kesulitan ketika sedang mengikuti pembelajaran matematika pada masa usia dini.

#### **4. Hakekat Berhitung**

##### **a. Pengertian Berhitung**

Kegiatan berhitung merupakan bagian dari matematika yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung banyak kursi, meja, ataupun benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Anak dapat menghitung mulai dari jumlah jari atau anggota tubuh. Berhitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Menurut Kurnia (2009: 69) berhitung adalah keterlibatan secara aktif dalam kegiatan mengidentifikasi benda-benda tertentu, berfikir mengenai jumlahnya, menghitung jumlah ril benda-benda tertentu. Kemampuan berhitung akan lebih cepat berkembang bila anak melihat wujud benda, menunjukkan, memegang, memindahkannya, mengelompokkannya, memisahkan kembali dalam bilangan 1, 2, 3 dan seterusnya.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000: 1) berhitung anak usia dini adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa digunakan metode tes.

Menurut Susanto (2011: 98-99) berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mulai dari

penambahan, pengurangan, pembagian yang kesemuanya tidak lepas dari kehidupan manusia. Tanpa adanya berhitung maka kegiatan kehidupan manusia akan terhenti dan menjadi tidak ada artinya, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini.

Musfiroh (2005: 84) menjelaskan bahwa perkembangan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Dalam kegiatan pembelajaran bahwa anak usia 4 tahun yang terbiasa dengan tugas berfikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasikan dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah.

Menurut Suyanto (2005: 158) berhitung yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari angka satu, jika sudah mahir anak dapat melanjutkan berhitung, misalnya kelipatan dua, lima atau sepuluh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah suatu kegiatan agar anak dapat berfikir logis dalam mengklasifikasi benda seperti menghitung jumlah benda terlebih dahulu yang ada di lingkungan sekitar anak seperti menghitung banyak kursi, meja, yang dapat mengasah perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran berhitung yang lebih dekat terlebih dahulu pada lingkungan anak dengan menghubungkan benda dengan konsep bilangan. Kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini, karena tanpa adanya

berhitung maka kegiatan manusia akan terhenti dan menjadi tidak ada artinya.

b. Indikator tentang Konsep Bilangan Sesuai dengan Kurikulum

Materi yang diberikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun mengacu pada Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 tentang lingkup perkembangan kognitif yaitu konsep bilangan, lambang bilangan, bilangan dan huruf, dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yaitu:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
3. Mengenal berbagai macam lambang bilangan, huruf vokal dan konsonan

Penelitian ini lebih di khususkan indikator yang terdapat pada Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) dengan indikator menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, berhitung 1-10 dengan benda-benda.

## **5. Hakekat Bermain Anak Usia Dini**

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan oleh anak kapanpun, dimanapun, dan dalam kondisi apapun karena bermain adalah suatu kebutuhan anak usia dini. Dengan bermain dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini.

Menurut Dwijawiyata (2013: 7) bahwa bermain adalah salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Para pendidik memakai permainan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak baik jasmani maupun rohani.

Mulyasa (2012: 165) menjelaskan bermain sebenarnya bukan hanya dunia anak, tetapi dunia kita semua tidak muda, tidak tua semua suka bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya, sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain.

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak, dengan memberikan permainan yang menyenangkan agar dapat menyalurkan bakat dan kecerdasan anak. Menurut AL-Ghazali dalam Basya (2010: 69)

Memperingatkan:

“anak-anak seharusnya diizinkan untuk bermain permainan yang baik dan bermanfaat usai mereka menyelesaikan tugas belajar yang melelahkan selama permainan tersebut tidak membuatnya lelah, melarang dan memaksa mereka untuk terus belajar akan mematikan hati, menghambat kecerdasan serta menyusahkannya”.

Berdasarkan pengertian bermain di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain, bahwa bermain merupakan suatu aktifitas yang tak dapat dipisahkan oleh anak yang dapat mengembangkan berbagai

keterampilan anak usia dini dengan tidak memaksa anak untuk belajar dengan memberikan permainan yang baik dan bermanfaat.

#### b. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Aktifitas bermain dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini. Menurut Fadlillah dan Khorida (2013: 149) beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu:

1. Manfaat motorik, yaitu yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktifitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, dan ketangkasan.
2. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak. Misalnya, naluri, perasaan, emosi, sifat, karakter, maupun kepribadian seseorang.
3. Manfaat kognitif, yaitu manfaat aktivitas bermain untuk perkembangan kecerdasan anak
4. Manfaat spiritual, yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
5. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

Menurut Montesori dalam Sudono (2000: 2) menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu

yang terjadi di lingkungan sekitarnya, maka perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat bermanfaat bagi anak yang dapat bermanfaat motorik, afektif, kognitif, spiritual dan bermanfaat bagi keseimbangan yaitu yang dapat mengembangkan nilai-nilai positif dan negatif dalam suatu permainan, baik berupa keterampilan, akhlak, dan dapat menstimulasi kecerdasan anak, serta ketangkasan anak dalam melakukan suatu kegiatan bermain. Selain itu ketika anak bermain ia akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya, maka persiapan lingkungan belajar harus dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi anak.

## **6. Permainan Berhitung dengan Kotak Cerdas**

Permainan kotak cerdas adalah suatu permainan yang menarik bagi anak yang dimodifikasi dari permainan berhitung yang pernah ada sebelumnya dikenalkan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau yaitu permainan Taman Angka dengan menambah media-media yang menarik dengan memiliki keistimewaan permainan yang berupa media Kotak Cerdas yang diletakkan di dalam kotak yang berisikan media menarik berupa bunga-bunga bertangkai yang menarik minat anak

untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam berhitung dengan mempunyai berbagai keistimewaan antara lain :

a) Permainan berhitung dengan kotak cerdas ini adalah permainan yang disukai anak karena dengan permainan ini anak dapat berhitung dan mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, b) bahan dan alat yang digunakan yaitu kotak bekas persegi empat, styrofoam, kardus bekas, karton berwarna , karton mar-mar, lem, pisau, gunting, dan lidi bambu dari tanaman bambu yang digunakan sebagai media untuk menghitung yang dijadikan lidi bambu sebagai tangkai bunga dari karton berwarna-warni (merah, jingga, biru) c) Langkah- langkah dalam permainan Kotak Cerdas ini adalah guru menerangkan cara permainan Kotak Cerdas, menunjukkan angka 1-10, menyebutkan urutan angka 1-10, menghitung jumlah bunga bertangkai 1-10. Menurut Flobel dalam Sudono (1995: 4) menjelaskan bermain yang dilakukan anak dan alat permainan yang disenangi anak digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kreativitas dan pengetahuan anak.

Menurut Susanto (2011: 100) pada kegiatan berhitung memiliki salah satu tahap konsep bahwa anak dapat berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat di hitung dan yang dapat dilihatnya, kegiatan menghitung harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Sesuai dengan permainan Kotak Cerdas anak dapat senang berhitung dengan berbagai macam-

macam tangkai tanaman bunga yang memikat dan menarik minat anak agar anak lebih konsep dalam berhitung.

Melalui permainan Kotak Cerdas diharapkan kemampuan anak dalam berhitung akan meningkat, permainan ini dilakukan dengan cara guru mengenalkan kartu angka dan bunga yang telah diberi tangkai lidi bambu sebagai media untuk menghitung jumlah bilangan pada kartu angka. Selanjutnya anak menghitung bunga tersebut sesuai dengan jumlah lambang bilangan pada kartu angka dan kartu gambar bunga selanjutnya ditancapkan pada Styrofoam yaitu gabus busa untuk tempat ditancapnya bunga bertangkai untuk berhitung dengan yang sudah dipersiapkan oleh guru.



Gambar 1. Permainan Berhitung Dengan Menggunakan Kotak Cerdas

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Yulmariza (2013), dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tembak kelereng di TK Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok”. Menemukan peneningkatan yang terjadi dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka permainan tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pembina Kinali Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

Danur (2013), dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan roda ajaib di TK Negeri Pembina Kabupaten Padang Pariaman”. Menemukan bahwa hasil penelitian pada siklus II tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan roda ajaib telah mengalami peningkatan yang maksimal, yang mana ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Lissa (2011), dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui alat peraga gantungan gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang”. Menemukan bahwa hasil penelitian dari kondisi awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata pertemuan III siklus II yaitu 88%.

Penelitian tindakan kelas di atas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dengan permainan kotak cerdas. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak,

tetapi berbeda dengan teknik penyampaian dan media yang digunakan. Penelitian di atas melalui permainan tembak kelereng dan permainan roda ajaib, permainan dengan menggunakan alat peraga gantungan gambar sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan permainan Kotak Cerdas.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Metode yang digunakan berupa pemberian tugas, praktek langsung, tanya jawab, bercakap-cakap, yang diharapkan dapat mengenal konsep angka, mengurutkan bilangan, dan dapat menyebutkan lambang bilangan.

Kegiatan berhitung merupakan proses bekerjanya pikiran yang dilakukan melalui penglihatan terhadap banyak benda untuk mengetahui tentang konsep jumlah. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dengan berbagai macam alat dan bahan yang digunakan.

Berhitung dapat dilakukan sejak dini, untuk mengembangkan mengenal angka dalam suatu permainan yang merancang metode pembelajaran yang menyenangkan. Kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau masih rendah, untuk itu peneliti merancang sebuah media permainan yaitu permainan Kotak Cerdas, setelah melaksanakan kegiatan dengan langkah-langkah yang digunakan maka

kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau dalam berhitung meningkat.



Bagan I

### **Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Melalui penelitian permainan Kotak Cerdas dapat meningkatkan kemampuan dalam berhitung di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Sigiran Kecamatan Tanjung Raya Maninjau.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, dengan pertemuan masing-masing siklus 3 kali pertemuan.
2. Sesuai pendeskripsian pada kondisi awal kemampuan berhitung melalui permainan pohon angka masih pada kategori rendah, untuk pencapaian kriteria minimum dilaksanakan siklus I dan siklus II dengan permainan kotak cerdas.
3. Berdasarkan hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kotak cerdas, dari siklus I yang pada umumnya masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum, sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II dan mencapai kriteria ketuntasan minimum.
4. Dengan mengembangkan kemampuan berhitung dapat meningkatkan salah satu pengembangan kognitif untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelian yang dilakukan, bahwa permainan kotak cerdas meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu diharapkan guru dapat menggunakan permainan kotak cerdas sebagai kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak karena permainan kotak cerdas sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Permainan kotak cerdas diharapkan dapat dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak, terutama Taman Kanak-Kanak yang ada di Maninjau Kecamatan Tanjung Raya Maninjau sebagai kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dengan mensosialisasikan terlebih dahulu di Kelompok Kerja Guru (KKG)

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang sebagai berikut:

1. Bagi peneliti diharapkan untuk mengembangkan metode dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

2. Bagi orangtua diharapkan selalu memberi motivasi dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai keinginannya bukan paksaan dari orang tua.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan Kotak cerdas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, Utami Neni. 2008. *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis-Matematis*. Bandung: PT. Karya Kita.
- Anwar, dkk. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Pintar Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Laksana.
- Basya, Syamsi Hasan. 2010. *Cara Jitu Mendidik Anak*. Jakarta Timur: Zikrul.
- Danur, Teysa. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Ajaib di TK Negeri Pembina Kabupaten Padang Pariaman*. Padang: UNP (Skripsi Yang Tidak Di terbitkan).
- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dwijawiyata. 2013. *Mari Bermain*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlillah, Muhammad, Khorida Mualifatu Lilif. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Kurnia, Rita. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikiawan Insani.
- Lissa. 2011. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Peraga Gantungan Gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang*. Padang: UNP (Skripsi Yang Tidak Diterbitkan).
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.