

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KAMANG HILIR
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

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



Oleh

**SARI RAHAYU RAHMADANI
NIM 2010/54423**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

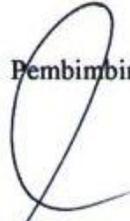
Judul : **Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir, Kabupaten Agam**

Nama : Sari Rahayu Rahmadani
TM/NIM : 2010/54423
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 22 Juli 2014

Disetujui oleh

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Rismareni Pransiska, S.S, M.Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan


Dra. Hj. Yusyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

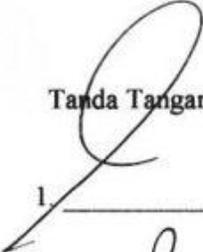
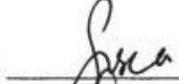
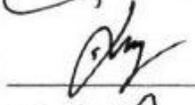
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap
Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak
Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir
Kabupaten Agam**

Nama : **Sari Rahayu Rahmadani**
NIM : 2010/54423
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 22 Juli 2014

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, S.S, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Zulminiati, M. Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

”Waktu itu gratis, tapi sangat berharga. Kamu tidak akan dapat memiliki, tapi dapat memanfaatkannya. Kamu tidak dapat menyimpan, tapi dapat menghabiskannya. Sekali kehilangan, kamu tidak akan bisa mendapatkannya kembali.” Harvey MacKay

Terima kasih ya Allah atas waktu yang telah engkau berikan kepadaku.... sehingga aku bisa sampai disalah satu tahap kehidupan ku sekarang ini Sungguh berharganya waktu yang engkau berikan kepadaku..... Ku kan jalani sisa waktuku dengan sebaik-baiknya agar aku tidak menjadi orang yang merugi di alam akhir nanti..... agar aku bisa di tempatkan di tempat terbaik-Mu..... saat daun atas namaku telah gugur dan aku kembali kesisi-Mu..... Lindungi dan ridhoi perjalanan ku selanjutnya ya Allah.... Amiin...

Tahap kehidupan yang telah kuraih sekarang tidak akan sanggup kutempuh tanpa adanya do’a yang menyertaiku selama ini.....

Kupersembahkan hasil awalku yang manis ini untuk pelita kehidupan ku..... pendidik pertamaku..... motivator hidupku..... Nyawaku selama ini.....

PAPA DAN MAMA

Cucuran keringat mu..... deraian air matamu..... do’a disetiap sujudmu..... adalah salah satu sumber kehidupan ku.....

Terima kasih atas semua yang telah Papa dan Mama berikan kepadaku.... Ini salah satu buah dari perjuangan Papa dan Mama..... Papa akan menjadi kaisar dan Mama akan menjadi ratu di hatiku..... dampingi kehidupan anak mu ini selamanya..... Love kiss dari Putri mu.....

Kedua adikku.... (Johani Ari Findo & Raynaldo Fangky).... Yang bandel.... Dan tukang buat onar terima kasih... semangat kalian adalah salah satu kekuatan kakak untuk sampai di tahap sekarang..... mari bahagiakan Papa & Mama sama-sama.... 1 susah 2 tolongin.... 2 susah 2 tolongin.... 3 susah kita bangun dan berusaha sama-sama.... ok... (Let’s Fight together My Younger Brother)

Teman-temanku..... dakocan comel... Acell.... Bunda.... Vahdo.... Nenei... & bebet..... terima kasih telah membuat hari-hari ku makin bahagia... obat pengusir kesepian yang tiada duanya..... (khusus buat acell.... makasih telah jd sahabat yang tiada tara..... cell mari kita kabur lagi ke sitinjau laut atau keliling kota padang tanpa tujuan law ada masalah yeee..... kita jalani kuliah

kita sama-sama.... skripsi sama-sama.... Seminar sama-sama.... Kompre sama-sama... Mudah-mudahan sukses juga sama-sama...:-D)

Unchu Lenny Julia terima kasih.... Atas pengalaman... semangat... dan mau wujudkan keinginan sa yang macem-macem itu..... Merengek-rengok gak jelas... tapi unchu tanggapin dengan tawaan dan kasih sayang.... Adik bule mu ini sayang unchu.....

Kak Karlana.... Makasih atas pendidikan... pengalaman dan dukungan kakak selama ini.... pengalaman yang sa dapat bareng akak mungkin gak kan sa dapat di tempat lain.... This is life skill.....

Kak Fitri Endang Srimulat yang memberikan impian dan pendidikan yang tak kan ternilai harganya tuk sa.... Makasih kakak..... Suatu hari nanti nama kita kan ada gelar Profesornya..... Aminnn.....

Jorido Kurniawan..... nama itu akan selalu ada dihatiku..... terima kasih atas perhatian mu.... Atas cintamu... atas arahan mu..... kehidupanku akan kujalani sesuai dengan keinginamu.... Tunggu aku... bangunlah istana disyurga sana.... Kita tempati bersama dengan bahagia..... Jemput aku saat tiba kematianku.... Janjiku adalah hutang ku padamu..... selamanya... aku akan mencintai mu..... aku untuk mu dan kamu untukku..... love you...& miss you...

Dan semua yang tidak bisa kusebutkan satu persatu..... kalian adalah penyemangat hidupku..... dan kalian berharga dalam hidupku.....

Orang yang bercita-cita tinggi adalah orang yang menganggap teguran keras baginya lebih lembut daripada sanjungan merdu seorang penjilat yang berlebih-lebihan.

- Thales –



Sari Rahayu Rahmadani, S. Pd

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam”, karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah menyebutkan pengarang dan menyantumkan pada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila ada penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia diberi sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan hukum yang berlaku.

Padang, 22 Juli 2014
Yang membuat pernyataan



Sari Rahayu Rahmadani
NIM. 54423/2010

ABSTRAK

Sari Rahayu. 2014. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini di latar belakang dari kenyataan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam, bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, dikarenakan beberapa faktor salah satunya adalah metode yang digunakan guru dalam pengenalan kegiatan berhitung hanya menekankan pada praktek-praktek *paper pencil test* dan pemberian tugas pada anak. Selain faktor tersebut faktor terbatasnya media dalam pengenalan berhitung kepada anak juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak dikarenakan anak jenuh dan kurang berminat dalam kegiatan pengenalan berhitung dikarenakan guru hanya menggunakan media yang sama setiap kali pembelajarannya sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang desain *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam yang berjumlah 64 orang yang terbagi dalam 4 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Purposive Sampling*, yaitu kelompok B1 sebagai kelas kontrol dan kelompok B2 sebagai kelas eksperimen masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes, dan alat pengumpul data yang digunakan adalah tes perbuatan. Teknik analisis untuk uji hipotesis menggunakan perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji t-test.

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 89,33 dan SD sebesar 8,48 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 64,53 dan SD sebesar 9,67. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 7,209 dan t_{tabel} sebesar 2,048 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 28$. Maka dapat disimpulkan penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam ajaran 2013/2014.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam .”

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, S.S, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Farida Mayar, M.Pd selaku Penguji I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, masukan, arahan, dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku Penguji II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, masukan, arahan, dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Zulminiati, M.Pd selaku Penguji III yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, masukan, arahan, dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PG-PAUD dan staf Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
10. Ibu Kepala beserta majelis guru Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam.
11. Kedua orang tua yang telah memberikan bekal pendidikan, kesabaran, doa, dan keimanan kepada Allah SWT serta buat kedua adek yang telah senantiasa menyertai doa sekaligus memberikan semangat dalam menempuh pendidikan.

12. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan
kemuliaan di sisi Allah SWT.

Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat dalam upaya
meningkatkan kualitas pendidikan. Amin Ya Rabbal Alamin.

Padang, 25 Agustus 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	11
1. Konsep Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Anak Usia Dini	11
b. Karakteristik Anak Usia Dini	12
2. Konsep Kognitif	14
a. Pengertian Kognitif	14
b. Tahapan Perkembangan Kognitif	15
c. Tujuan Perkembangan Kognitif	17
d. Indikator Lingkup Perkembangan Kognitif	19
3. Konsep Berhitung	20
a. Pengertian Berhitung	20
b. Ciri-Ciri Anak Mulai Menyukai Berhitung	21
c. Tujuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini	22
d. Prinsip-Prinsip Berhitung Bagi Anak Usia Dini	23
e. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini	25
4. Media Permainan	28
a. Pengertian Media	28
b. Manfaat Media	29
c. Media Permainan Ular Tangga	31
B. Kerangka Konseptual	39
C. Penelitian Yang Relevan	40
D. Hipotesis Penelitian	41

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	43
B. Subjek Dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi Dan Sampel	45
D. Variabel Dan Data	47
E. Definisi Operasional	49
F. Instrumentasi Penelitian	50
1. Kisi-Kisi Instrumen	50
2. Teknik Penilaian	56
3. Analisis Instrumen	57
G. Teknik Pengumpulan Data	59
H. Teknik Analisis Data	59
1. Uji Normalitas	60
2. Uji Homogenitas	62
3. Uji Hipotesis	63

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian	65
B. Analisis Data	80
C. Pembahasan	89

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian.....	44
2. Populasi Penelitian.....	46
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Berhitung	52
4. Instrumen Penilaian	54
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung	56
6. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....	62
7. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen (B2) TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam	66
8. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol (B1) TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam	69
9. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
10. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen (B2) TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam	74
11. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol (B1) TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kamang Hilir Kabupaten Agam	77
12. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
13. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pretest</i>).....	81
14. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pretest</i>).....	82
15. Hasil Pengujian Hipotesis Dengan t-test.....	84
16. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Posttest</i>)	85
17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Posttest</i>)	86
18. Hasil Pengujian Hipotesis Dengan t-test.....	88

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	39

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen TK Aisyiyah Bustanul Athfal	67
2. Grafik Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol TK Aisyiyah Bustanul Athfal	70
3. Grafik Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen TK Aisyiyah Bustanul Athfal	75
4. Grafik Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol TK Aisyiyah Bustanul Athfal	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelas Eksperimen	98
2. Rencana Kegiatan Harian Kelas Kontrol	116
3. Kisi-kisi Instrumen	134
4. Instrumen Penilaian	136
5. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item	138
6. Validitas Item Pernyataan 1	139
7. Validitas Item Pernyataan 2	141
8. Validitas Item Pernyataan 3	143
9. Validitas Item Pernyataan 4	145
10. Validitas Item Pernyataan 5	147
11. Hasil Analisis Item Instrumen	149
12. Tabel Perhitungan Reliabilitas Tes	150
13. Analisis Item untuk Perhitungan Reliabilitas Tes	151
14. Foto Penelitian Di Kelas Eksperimen	154
15. Foto Penelitian Di Kelas Kontrol	157
16. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	160
17. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	161
18. Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Terbesar	162
19. Perhitungan Mean, Varians Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen	163
20. Perhitungan Mean, Varians Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Kontrol	165
21. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Kelompok Eksperimen	167
22. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Kelompok Kontrol	169
23. Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	171
24. Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i> dengan Menggunakan Uji t-test	173
25. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	175
26. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	176
27. Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Terbesar	177
28. Perhitungan Mean, Varians Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen	178
29. Perhitungan Mean, Varians Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak	

Kelas Kontrol	180
30. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Kelompok Eksperimen	182
31. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Kelompok Kontrol	184
32. Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i> ...	186
33. Uji Hipotesis Nilai <i>Posttest</i> dengan Menggunakan Uji t-test	188
34. Tabel nilai r <i>product moment</i>	190
35. Tabel Nilai z	191
36. Tabel Nilai L untuk Uji <i>Liliefors</i>	192
37. Tabel Nilai <i>Chi Square</i>	193
38. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	194

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah program pendidikan yang melayani anak-anak di tahun-tahun prasekolah (sejak lahir sampai umur 8 tahun) dan dirancang untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak untuk menempuh pendidikan lanjutan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh karena anak usia dini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan karakter anak yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya, hal ini tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, anak pada usia dini perlu diberikan program atau kegiatan berdasarkan pada prinsip tumbuh kembang anak dimana program yang diberikan adalah berupa pengasuhan dan pendidikan sebagai ransangan perkembangan fisik (motorik kasar dan halus), kognitif, bahasa, sosial-emosional, pemahaman moral dan agama secara proporsional dan terintegrasi, sehingga tingkat perkembangan yang dapat dicapai oleh anak usia dini ini bukan hanya perkembangan kecakapan akademik saja, akan tetapi lebih merupakan aktualisasi potensi dari semua aspek perkembangan (Sujiono, 2009:6).

Struktur program pembelajaran di taman kanak-kanak mengacu pada dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Salah satu lingkup perkembangan bidang kemampuan dasar yang perlu dioptimalkan pada anak adalah lingkup perkembangan kognitif seperti pengetahuan umum dan sains (PUS), konsep bentuk, warna, ukuran dan pola (KBWUP) serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (KBLBH). Didalam pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (KBLBH) anak juga dikenalkan dengan kegiatan berhitung sederhana.

Kemampuan berhitung bagi anak usia dini merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki, dengan memiliki kemampuan berhitung yang baik anak nantinya akan mampu memecahkan permasalahan sehari-hari serta mempersiapkan mental akademik dalam pendidikan selanjutnya seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi. Kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai metode dan media yang tepat karena anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan bilangan abstrak). Masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya agar anak mampu bekerja dengan bilangan. Baru pada usia 6 tahun, anak mulai berkembang konsep bilangan sampai pada peningkatan ketahap pengertian mengenai jumlah,

konsep jumlah berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan, semakin tinggi kemampuan anak, maka akan semakin mudah untuk memecahkan masalah yang lebih rumit (Susanto, 2011:99).

Dalam mengenalkan berhitung perlu diperhatikan beberapa prinsip-prinsip permainan berhitung yang mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda kongkrit yang ada disekitar anak, pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaran misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks, permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, diperlukan suasana yang menyenangkan bagi anak dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga atau media serta metode yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Sedangkan didalam kenyataannya banyak lembaga pendidikan anak usia dini hanya menggunakan metode pemberian tugas yang bersifat latihan yang menekankan pada penguasaan angka melalui latihan dan praktek-praktek *paper pencil test*. Pembelajaran pengenalan berhitung seperti ini ditemukan pada salah satu kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal, sehingga kemampuan berhitung anak masih belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan dilapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran, terlihat anak kurang memahami konsep berhitung sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti masih bingungnya anak dalam menghubungkan antara konsep angka dengan lambang bilangan, menunjuk jumlah benda yang sesuai dengan bilangan, dan anak belum mampu menjumlah dan mengurangi benda yang disediakan.

Salah satu faktor dari kurang maksimalnya kemampuan berhitung anak adalah metode yang digunakan kurang variatif. Metode yang digunakan lebih menekankan pada praktek-praktek *paper pencil test*, anak diberi lembar kerja atau majalah untuk mengisi angka-angka ataupun menyebutkan bilangan secara bersama-sama, anak ditanya berapa hasil dari penjumlahan atau pengurangan dari bilangan-bilangan tertentu, kemudian anak ditugaskan untuk menulis angka tersebut.

Selain faktor metode yang kurang variatif faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung anak adalah pembelajaran berhitung yang dilaksanakan masih didominasi oleh paradigma mengajar yang memiliki ciri-ciri antara lain: guru aktif menyampaikan informasi dan anak pasif menerima, pembelajaran berfokus atau (berorientasi) pada guru bukan pada anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan pada anak. Sementara itu anak hanya

duduk dan mendengarkan ceramah guru, anak hanya mengamati gambar, dan melaksanakan tugas yang diberikan.

Terbatasnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung juga menjadi salah satu faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung anak. Media pembelajaran / media permainan merupakan hal wajib yang harus ada dalam pembelajaran di TK karena pembelajaran di TK merupakan pembelajaran yang harus diselingi dengan kegiatan bermain karena anak yang menempuh pendidikan ini merupakan anak yang masih berada pada tahap usia untuk bermain. Media permainan khususnya dalam kegiatan pengenalan berhitung haruslah media yang menarik bagi anak dengan memiliki warna yang mencolok agar perhatian anak tertarik pada media tersebut, media tersebut haruslah bervariasi agar anak tidak jenuh dengan media yang sama setiap harinya, dan media tersebut sesuai dengan tahap perkembangan anak atau sesuai dengan tingkat kemampuan anak seperti anak yang berusia 4-5 tahun kegiatan berhitungnya berbeda dengan anak yang berusia 5-6 tahun.

Selain itu media permainan berhitung yang menarik bagi anak haruslah media yang nyaman digunakan oleh anak atau tidak membahayakan serta cara memainkan media tersebut juga sederhana dan penyajian permainannya tidak lama karena dengan kegiatan penyajian permainan yang lama, anak akan cepat bosan dengan media permainan tersebut.

Digunakannya media dalam pembelajaran yaitu agar dapat menjembatani antara konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga anak dapat memahami pembelajaran matematika / berhitung yang disajikan guru. Untuk itu, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Begitu besar peran media dalam membantu proses pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan Hamalik dalam Arsyad (2013:19), menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sebaliknya kurangnya penggunaan media, alat maupun bahan pembelajaran dapat menurunkan minat belajar siswa, sehingga dengan kurangnya minat belajar siswa, maka anak mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep/ materi pembelajaran. Dengan beberapa faktor tersebut maka dapat dikatakan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal masih belum berkembang secara maksimal.

Penggunaan media permainan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk dapat mengembangkan kemampuan berhitung. Guru dapat menggunakan media permainan ular tangga yang direkomendasikan dalam pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak yang merupakan media

permainan yang disukai anak-anak karena cara memainkannya yang sangat mudah dan menarik. Hingga saat ini media permainan ular tangga tampaknya masih dianggap sebagai sebuah permainan belaka dan belum diupayakan menjadi bahan belajar secara formal.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini menfokuskan kajian mengenai “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Guru aktif menyampaikan informasi dan anak pasif menerima
2. Pembelajaran berfokus atau (berorientasi) pada guru bukan pada anak
3. Metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal kurang variatif
4. Terbatasnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung
5. Kemampuan berhitung anak masih belum berkembang secara maksimal

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu terbatasnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Atfhal.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian yaitu bagaimanakah efektivitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal tahun ajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran secara umum tentang efektivitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian haruslah mengandung manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan informasi dan kajian tentang efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.
- b. Bermanfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan penggunaan media permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, sehingga menjadi lebih aktif, lebih partisipatif dan semangat dalam belajar.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan menggunakan media permainan ular tangga.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru untuk memilih media permainan alternatif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.
- 2) Penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif kepada lembaga penyelenggara pendidikan, khususnya di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan penggunaan media ular tangga.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut bagi lembaga penyelenggara pendidikan dalam penyediaan media pembelajaran untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sarana untuk melahirkan ide-ide yang lebih kreatif dalam rangka mengembangkan potensi anak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Dari sebutannya yang mengatasnamakan anak usia dini, maka pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Definisi yang umum digunakan adalah yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (2007:10) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentan usia antara 0-8 tahun.

Menurut Sujiono (2009: 40), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berusia antara 0-8 tahun yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Sedangkan Menurut Masitoh (2008: 1.16), “anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial emosional serta bahasa”.

Dari uraian pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Solehuddin dalam Rakimahwati (2012:7), menyatakan bahwa karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasi pendek, daya imajinasi tinggi, senang berteman. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Hartati (2007: 12-14), sebagai berikut: 1) egosentris, 2) memiliki *curiosity* yang tinggi, 3) makhluk sosial, 4) *the unique person*, 5) kaya dengan fantasi, 6) daya konsentrasi yang pendek, 7) masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.

Sementara Brayden dan Vos dalam Susanto (2011: 49), berpendapat anak pada usia rentang 3-6 memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) sifat egosentris anak semakin nyata, 2) anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain dan yang berbeda dengan disekitarnya, 3) anak susah diatur, 4) suka membantah dan banyak bertanya, 5) anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak dapat mengerti penalaran abstrak atau logika.. Secara lebih rinci, Mochthar (1987: 230), mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini, adalah sebagai berikut:

- 1) Anak usia 4-5 tahun
 - a) Gerakan lebih terkoordinasi
 - b) Senang bernain dengan kata
 - c) Dapat duduk diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati
 - d) Dapat mengurus diri sendiri
 - e) Sudah dapat membedakan satu dengan banyak
- 2) Anak usia 5-6 tahun
 - a) Gerakan lebih terkontrol
 - b) Perkembangan bahasa sudah cukup baik
 - c) Dapat bermain dan berkawan
 - d) Peka terhadap situasi sosial
 - e) Mengetahui perbedaan kelamin dan status

f) Dapat berhitung 1-10

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan individu yang unik. Pada masa ini adalah pembentuk karakteristik anak. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat pada banyak hal. Pada masa ini orang tua dan guru sangat berperan penting dalam pembentukan karakteristik anak. Orang tua dan Guru harus memberikan contoh dan pengalaman-pengalaman yang baik bagi anak.

2. Konsep Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto, 2011:47). Sedangkan beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah Sujiono (2009:14), adalah:

- 1) Terman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak

- 2) Calvin, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Sementara itu, menurut Williams dalam Susanto (2011:56), kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sehari-hari.

b. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi dengan lingkungan. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahapan yang dikemukakan oleh Piaget dalam Suyanto (2005:53), yaitu:

- 1) Sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Anak pada tahap ini peka dan suka terhadap sentuhan yang diberikan dari lingkungannya.

Pada akhir tahap sensorimotor anak sudah dapat menunjukkan tingkah laku intelegensinya dalam aktivitas motorik sebagai reaksi dari stimulus sensoris.

- 2) Praoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas di bandingkan tahap sebelumnya, anak mulai mengenali simbol termasuk bahasa dan gambar
- 3) Konkret operasional (7-11 tahun), pada tahapan ini anak sudah mampu memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit, anak sudah mampu berpikir berkebalikan atau berpikir dua arah, misal $3 + 4 = 7$ anak telah mampu berfikir jika $7 - 4 = 3$ atau $7 - 3 = 4$, hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu berpikir berkebalikan.
- 4) Formal operasional (11 tahun ke atas), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak, mampu membuat analogi, dan mampu mengevaluasi cara berpikirnya.

Berdasarkan hal tersebut tampak bahwa perkembangan anak bersifat kontinyu dari tahap ke tahap dan tidak terputus. Pada tiap anak berbeda-beda dalam mencapai suatu tahapan, terkadang batas antara tahap satu dengan tahap lainnya tidak begitu terlihat. Anak usia TK berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Istilah praoperasional menunjukkan pada pengertian belum matangnya cara

kerja pikiran. Pemikiran pada tahap masih terpusat pada satu dimensi saja serta mengabaikan dimensi lainnya. Sejalan dengan pendapat Suyanto (2005: 56), cara berpikir pra-operasional tidak dapat dibalik (irreversible).

Dari pendapat ahli diatas adapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak mengikuti pola dari prilaku yang terjadi yang bersifat reflek sampai mampu berfikir secara abstrak dengan menggunakan logika.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono dalam Sriyanti (2014:21) pada dasarnya pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak dapat melangsungkan hidupnya. Dan tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada kemampuan audiotori, visual, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan.

Piaget dalam Susanto (2011:48) mengungkapkan pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan alasan sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dengan kejadian yang pernah dialami
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya
- 4) Agar anak memahami symbol-simbol yang tersebar didunia sekitar
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melakukan proses ilmiah (percobaan)
- 6) Agar anak mampu memecahkan masalah hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri

Sesuai dengan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan perlu dikembangkannya kognitif anak usia dini adalah agar anak lebih mematangkan, mengembangkan, melatih, serta memahami pemikiran anak dalam menghadapi suatu kejadian yang pada akhirnya anak mampu mencari solusi sendiri terhadap masalah yang dihadapi.

d. Indikator Lingkup Perkembangan Kognitif

Salah satu lingkup perkembangan kognitif yang dikenalkan di pembelajaran tematik Taman Kanak-Kanak adalah konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (KBLBH) yang didalamnya juga terdapat kegiatan berhitung sederhana. Sesuai dengan kurikulum TK tahun 2010, Indikator yang digunakan dalam kegiatan pengenalan berhitung / KBLBH untuk kelompok B (5-6 tahun) yaitu:

- 1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dengan benda-benda 1-20
- 2) Membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda benda 1-20
- 3) Menunjuk lambang bilangan 1-20 dengan benda-benda
- 4) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda
- 5) Meniru lambang bilangan 1-20
- 6) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20
- 7) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

3. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Dalam perkembangan banyak para ahli yang melakukan penelitian tentang kemampuan berhitung yang dimiliki manusia dari berbagai macam latar belakang.

Beberapa pendapat dan teori tentang berhitung yaitu menurut Moris Kline dalam Munawir (2005:204), berhitung adalah salah satu cabang matematika. Hampir semua cabang matematika yang berjumlah delapan puluh cabang besar selalu ada berhitung. Sedangkan menurut Sujiono dalam Sriyanti (2014:26) menyatakan bahwa berhitung adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan.

Selanjutnya dalam Depdiknas (2000: 1) dijelaskan bahwa: berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan

matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan definisi di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa berhitung adalah salah satu cabang dari ilmu matematika merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh anak sejak dini untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sehari-hari dan juga merupakan kesiapan anak untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

b. Ciri-Ciri Anak Mulai Menyukai Berhitung

Anak usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Depdiknas (2000: 11) ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi berhitung antara lain: (a) secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung, (b) anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, (c) anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan, (d) anak mulai membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya, (e) anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

c. Tujuan Berhitung bagi Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini sangat penting agar mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatn, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.

Dalam Depdiknas (2000: 2) menjelaskan tujuan berhitung, yaitu: tujuan umum berhitung adalah untuk mengetahui dasar-dasar berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Tujuan khususnya, yaitu, (1) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, (2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, (3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, (4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu

peristiwa yang terjadi di sekitarnya, (5) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

d. Prinsip-Prinsip Berhitung Anak Usia Dini

Dalam Depdiknas (2000: 8) prinsip-prinsip berhitung untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, dikenal ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung yaitu:

- 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- 1) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- 2) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- 3) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda

sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

- 4) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- 5) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- 6) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Prinsip-prinsip berhitung ini penting diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik. Anak akan menyenangi kegiatan berhitung yang menjadi lebih bermakna. Diungkapkan oleh Yew dalam Susanto (2011:103), beberapa prinsip dalam emngajarkan berhitung pada anak diantaranya: (1) buat pelajaran mengasyikkan (2) ajak anak terlibat secara langsung (3) bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan kegiatan berhitung (4) hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya (5) fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktifitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat dikemukakan bahwa pelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi dinilai dari hati nuraninya sehingga anak akan merasa membutuhkan karena mengasyikkan dan cara mengajarkannya pun harus tepat. Prinsip-prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan berhitung yaitu kepandaian anak sudah lebih meningkat. Namun proses intelektualnya masih sempit dan cara berpikirnya masih belum terarah, dan harus diingat pula anak usia enam tahun sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana, seperti telah dapat menghitung 1-20.

e. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini

Tahapan berhitung anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung/ matematika pada anak usia dini akan melalui tahapan sebagai berikut (Susanto 2011:100):

1) Tahap konsep/pengertian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. pada tahap ini

guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Tahap transisi/peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak benar-benar memahami. Untuk itulah tahap ini diberikan, apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terhadap kesesuaian antara benda yang ditung dan bilangan yang disebutkan. Tahap transisi inipun harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.

3) Tahap lambang

Tahap dimana anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika

Dienes dalam Susanto (2011:101), mengemukakan lima tahapan berhitung yaitu:

1) Permainan bebas (*free play*)

Permainan ini merupakan permainan yang aktifitasnya tidak tersruktur dan tidak diarahkan, namun anak dapat belajar konsep, anak dapat belajar konsep bentuk dari konsep apa yang dibuatnya

2) Generalisasi (*generalization*)

Generalisasi ialah anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu, mencari kesamaan sifat dalam satu permainan, misal dengan bermain mengelompokkan dengan bentuk-bentuk yang sama

3) Representasi (*representation*)

Representasi ialah anak mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis

4) Tahap simbolisasi (*symbolization*)

Tahap ini anak harus mampu merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan symbol matematika atau melalui perumusan verbal

5) Tahap formalisasi (*formalization*)

Tahap ini anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini

Sedangkan didalam Depdiknas (2010: 307) tahapan berhitung anak-anak usia dini sebagai berikut: (1) korespondensi satu-satu; (2) pola ; (3) memilah atau menyortir atau klasifikasi; (4) membilang; (5) makna angka dan pengenalannya; (6) bentuk; (7) ukuran; (8) waktu dan ruang; (9) penambahan dan pengurangan

Tahapan-tahapan berhitung harus dipahami oleh pendidik dalam menentukan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan

berhitung anak agar sesuai dengan kemampuan anak yang juga berkembang secara bertahap.

4. Media Permainan

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara”, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Elly dalam Arsyad, (2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Brigg, dalam Yusuf, (2011: 17) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang sesuai untuk belajar. Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA) dalam Sanaky, (2013:4) mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Selain itu Gagne dalam Sanaky, (2013:4) juga mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau

sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

Dengan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah semua bentuk yang digunakan sebagai perantara pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pengajaran atau pendidikan.

b. Manfaat Media

Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013: 28) mengemukakan manfaat media dalam proses belajar, yaitu: (1) pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih menarik perhatian anak sehingga anak menjadi termotivasi untuk belajar; (2) bahan pembelajaran yang akan disampaikan lebih jelas maksud dan maknanya sehingga anak lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi secara verbal dengan penuturan yang disampaikan guru sehingga anak tidak cepat bosan dan guru juga tidak terlalu menghabiskan tenaga; dan (4) anak diberi banyak kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Anak terlibat aktif dalam mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain-lain. Sedangkan menurut Sanaky (2013:5) mamfaat media yaitu:

- 1) Pengajaran lebih menarik pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya
- 3) Metode pembelajaran bervariasi
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Selanjutnya menurut Aqib (2013:51) manfaat media adalah

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) Efisien waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas dan hasil belajar
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Media pembelajaran memiliki manfaat dalam mendukung berjalannya proses pembelajaran dengan lancar. Karena media pembelajaran mempunyai peranan terhadap perkembangan anak. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa praoperasional. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita

artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

Pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya penggunaan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya

c. Media Permainan Ular Tangga

1) Permainan

Menurut Supriyo (2009: 11) permainan adalah sebuah simulasi yang bisa mengungkap banyak sisi kepribadian. Sedangkan menurut Menurut Chayatie (2010: 14) permainan adalah suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan dikenai sejumlah peraturan. Sebagaimana besar permainan pelatihan lebih diarahkan pada kompetensi peserta pelatihan (*trainee*)

secara individual terhadap dirinya sendiri daripada berkompetisi dengan sesama *trainee*.

Hal ini untuk menghindari situasi adanya yang menang dan yang kalah. Istilah permainan meliputi permainan keterampilan psikomotorik intelektual, dan adu keberuntungan. Beberapa tipe permainan yang umum, antara lain lempar panah, ular tangga, sepak bola, *scrabble*, tebak kata, dan aneka permainan kartu. Mengenai permainan yang dimainkan secara individual, antara lain *solitaire*, *patience* (semacam permainan kartu), teka-teki silang, dan poker.

Selanjutnya menurut Wardani (2009: 17) permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*”(kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja. “Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai “suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian permainan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara individu maupun kelompok yang sifatnya untuk kesenangan, sebagai media menyampaikan pesan moral kepada anak, sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kognitif, sosialisasi, psikomotor dan berkomunikasi, sifatnya bebas (tidak terlalu terikat oleh syarat-syarat) yang hakikatnya ditujukan untuk anak-anak.

2) Jenis-Jenis Permainan

Permainan yang menarik merupakan salah satu kunci dalam pembelajaran untuk anak yang mana anak akan segera tertarik dengan kegiatan permainan karena pada usia ini dunia anak memang dunia untuk bermain. Beberapa jenis permainan masa kanak-kanak yang diungkapkan oleh Hurlock (1978 : 334) sebagai berikut: (1) permainan bayi; (2) permainan perorangan; (3) permainan tetangga; (4) permainan tim; (5) permainan dalam ruang.

Menurut Depdiknas (2000: 15) jenis permainan yang dilakukan dalam kegiatan pengenalan berhitung diantaranya:

a) Bermain pola

Anak diharapkan dapat mengenal dan menyusun pola-pola yang terdapat disekitarnya secara berurutan, setelah melihat dua sampai tiga pola.

b) Bermain Klasifikasi

Klasifikasi merupakan pengelompokan fundamental lain yang sumbernya dapat ditelusuri ke skema sensori-motor. Anak diharapkan dapat mengelompokkan atau memilih benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk pasangannya.

c) Bermain Bilangan

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

d) Bermain Ukuran

Anak Diharapkan dapat mengenal konsep ukuran standard yang bersifat informal atau alamiah.

e) Bermain Geometri

Anak diharapkan dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda, berdasarkan bentuk geometri.

f) **Bermain Estimasi (Memperkirakan)**

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan memperkirakan (estimasi) sesuatu misalnya perkiraan terhadap waktu, luas jumlah ataupun ruang. Selain itu anak terlatih untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan dihadapi.

g) **Bermain Statistika**

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memahami perbedaan-perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan terhadap suatu objek (dalam bentuk visual).

3) Manfaat Permainan

Menurut Suyatno dan Yusuf (2011: 16-17) permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian. Permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat: (a) menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat, (b) menghilangkan rasa stres dalam lingkungan belajar, (c) mengajak orang terlibat penuh, (d) meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, (e) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, (f) menfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Sedangkan menurut Cosby dan Sawyer dalam Sujiono (2009:145) bermain secara langsung mempengaruhi seluruh perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/ bakat dan untuk berkreatifitas.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki manfaat yang sangat menunjang tingginya minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan perasaan senang mereka yang muncul sangat melakukan permainan juga akan mempengaruhi tingkat pemahaman materi ajar yang diajarkan atau dikenalkan pada anak.

4) Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung

Ular Tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Yusuf, 2011: 21).

Menurut pendapat Umi dalam Yusuf (2011:11) saat anak mulai bermain dengan permainan ular tangga anak akan

berada pada tahap penyesuaian dan adaptasi, karena itu anak akan banyak bertanya tentang cara memainkan permainan tersebut. Dengan banyaknya pertanyaan ini maka keaktifan anak untuk belajar akan meningkat. Konsentrasi siswa pada permainan juga semakin meningkat sehingga muatan kognitif yang ada dalam permainan ular tangga akan secara tidak sadar cepat diserap oleh anak.

Muatan kognitif yang juga dapat ditingkatkan dengan kegiatan permainan ular tangga ini salah satunya juga adalah kemampuan logika matematika anak yang didalamnya mencakup kemampuan berhitung.

Adapun langkah-langkah kegiatan permainan ular tangga yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

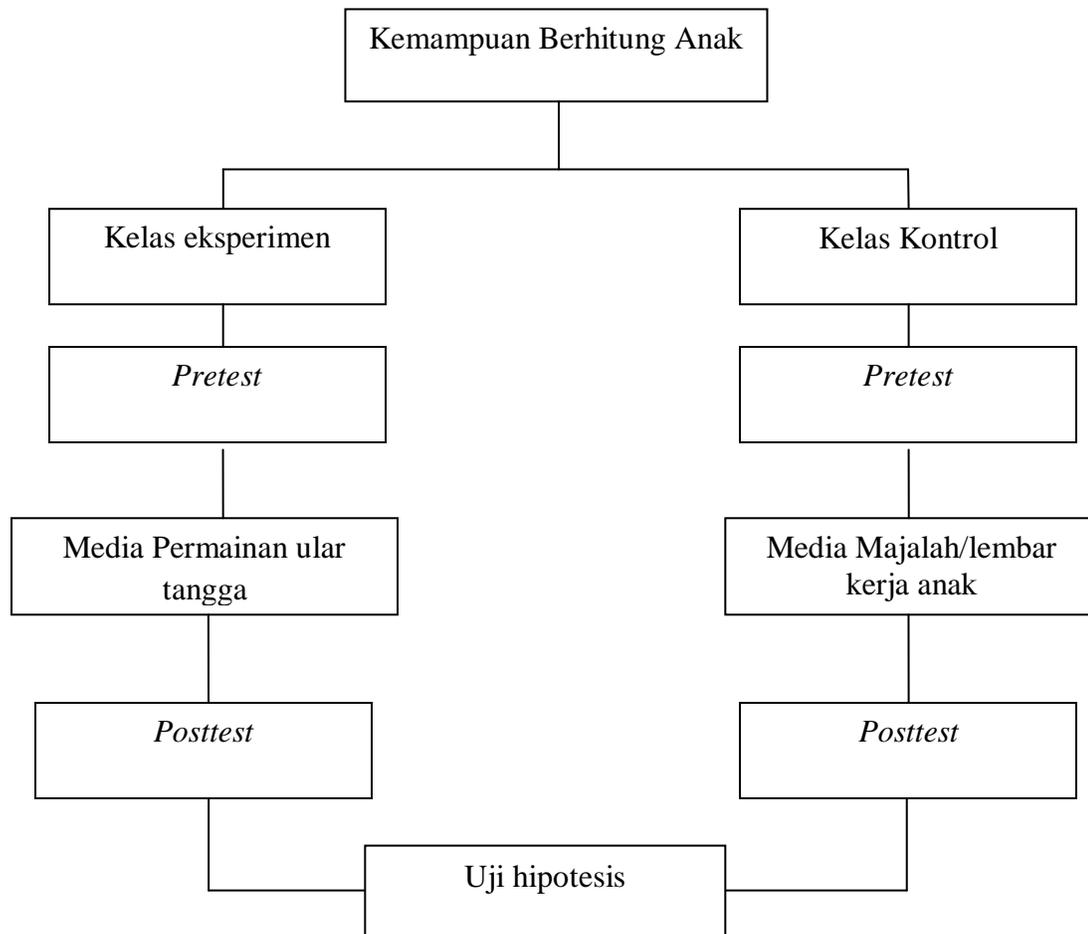
- a) Peneliti memberikan penjelasan mengenai aturan permainan ular tangga kepada anak-anak sesuai dengan tema yang dibahas
- b) Kemudian peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-7 orang. Pemilihan kelompok pertama dan kedua yang dilakukan dengan memilih kartu yang bernomor satu dan dua. Bagi anak yang mendapatkan kartu bernomor satu menjadi kelompok pertama dan bagi anak yang mendapat kartu bernomor dua menjadi kelompok

kedua. Kelompok pertama boleh memilih permainan ular tangga terlebih dahulu dan kelompok lainnya melakukan pembelajaran yang lainnya sesuai pilihan anak.

- c) Setelah ditentukan kelompok yang bermain ular tangga, setiap anak mengambil nomor urut untuk menentukan urutan pelempar dadu. Setelah mengetahui urutan pemain pertama sampai terakhir, para pemain berdiri pada posisi mulai (*star*) sesuai urutannya masing-masing. Kemudian pemain pertama melempar dadu dan melangkah diatas kotak sesuai jumlah mata dadu yang keluar.
- d) Saat anak akan melempar dadu anak akan ditanya tentang urutan angka 1-20 secara urut dan juga mengenai banyak sedikit serta penjumlahan dan pengurangan yang menggunakan titik-titik yang ada pada permukaan 2 buah dadu yang dilempar oleh anak.
- e) Permainan terus berlangsung sampai pemain terakhir memperoleh giliran melempar dadu. Pemenang permainan adalah mereka yang berhasil lebih dulu masuk *finish*.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori serta uraian singkat diatas kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Bagan 1. Kerangka Konseptual

C. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang mempertegas penelitian sejenis seperti dilakukan oleh:

1. Sri yanti (2014) dengan judul skripsinya Pengaruh Strategi Belajar Aktif Tipe Indeks Card Match Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Yayasan Pendidikan Islam Tanjung Pati Payakumbuh. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan indeks card match adalah 78 dengan standar deviasi yang menggunakan indeks card match adalah 6,97 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan index card match adalah 59 dengan standar deviasi yang diperoleh 9,47. Berdasarkan perhitungan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} 5,936 sedangkan t_{tabel} pada taraf kepercayaan α 0,05 adalah 2,048 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan index card match berpengaruh terhadap kemampuan berhitung.
2. Pitri (2014) Pengaruh Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Iqra' Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan media kartu angka bergambar memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional . Berdasarkan perhitungan uji

hipotesis dengan menggunakan rumus t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu angka bergambar memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak. di taman kanak-kanak iqra' padang pada tahun ajaran 2013/2014

Dari dua penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan yang peneliti lakukan. Persamaan dengan kedua penelitian diatas adalah sama-sama mengukur kemampuan berhitung anak. namun perbedaannya disini adalah media yang digunakan penelitian. Dalam mengukur kemampuan berhitung ini peneliti menggunakan media ular tangga di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat pula hipotesis. Menurut Sugiyono (2011:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berikut ini dirumuskan mengenai hipotesis nol dan hipotesis alternative sebagai jawaban sementara dari penelitian efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berhitung anak usia dini antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga.

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berhitung anak usia dini antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga..

H₁ : $\mu_1 \neq \mu_2$

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang di peroleh terlihat bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kemampuan berhitung anak di kelas eksperimen (B2) dengan dikelas kontrol (B1) di TK Aisiyyah Bustanul Athfal sebelum diberikan *treatment*.
2. Dari hasil *pretest* (kemampuan awal) didapat nilai rata-rata kelas eksperimen (B2) yaitu 52,53 dengan SD^2 yaitu 76,56 sedangkan angka rata-rata kelas kontrol adalah 56,8 dengan SD^2 yaitu 87,8. Setelah dilakukan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ dimana $1,24 > 2,048$ yang dibuktikan dengan taraf signifikansi α 0,05 ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan berhitung anak pada kelas eksperimen (B2) dengan kelas kontrol (B1) yang sebelum diberikan *treatment*.
3. Hasil penelitian setelah diberikan *treatment* di peroleh terdapat perbedaan hasil *posttest* kemampuan berhitung anak yang signifikan di TK Aisiyyah Bustanul Athfal yaitu antara kelas eksperimen (B2) dengan *treatment* menggunakan media permainan ular tangga dan kelas kontrol (B1) dengan *treatment* menggunakan majalah atau lembar kerja. Hal ini dapat dilihat

dari nilai rata-rata *posttest* kemampuan berhitung kelas eksperimen yang “lebih tinggi” yaitu 89,33 dengan SD^2 yaitu 71,91 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 64,53 dengan SD^2 yaitu 93,51.

4. Dari hasil uji hipotesis *posttest* (kemampuan akhir) didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $7,209 > 2,048$ yang dibuktikan dengan taraf signifikansi α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan berhitung anak pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan majalah atau lembar kerja.
5. Dengan menggunakan media permainan ular tangga terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak di TK Aisiyyah Bustanul Athfal.

B. Implikasi

Hasil temuan tentang efektifitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak di TK Aisiyyah Bustanul Athfal dapat dimplikasikan bahwa media permainan ular tangga mempunyai pengaruh yang signifikan yakni dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media majalah atau lembar kerja.

Hal ini di karenakan dengan menggunakan media permainan ular tangga anak akan lebih berkonsentrasi penuh dengan permainan ular tangga yang mengandung unsur pengenalan kemampuan berhitung karena anak

terlibat langsung dalam permainan yang memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak karena dia dapat bermain bersama temannya dan mencari cara agar bisa sampai di garis finis ular tangga lebih dulu daripada temannya. Ketika anak merasakan kesenangan dalam bermain secara tidak sadar materi pengenalan kemampuan berhitung telah dikuasai anak saat dia melakukan permainan. Hal inilah yang menyebabkan kemampuan berhitung anak meningkat secara signifikan dengan menggunakan media permainan ular tangga.

C. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin mengemukakan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi anak, di harapkan agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang sejak dini.
2. Bagi guru, sebaiknya mengadakan variasi media dalam pembelajaran berhitung, penggunaan media permainan ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan guna meningkatkan hasil belajar anak.
3. Bagi TK, sebaiknya pihak TK lebih meningkatkan mutu TK dengan meningkatkan, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media Dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendis, Kemenagri.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran, ed revisi, cet 16*. Jakarta: PT . Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*. Jakarta: Enno media.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- Kemendiknas. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pnegembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas
- Permendiknas nomor 58 tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Putri (2014). *Pengaruh Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Iqra' Padang*. Skripsi. PG PAUD, FIP UNP. Tidak diterbitkan
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta. Kaukaba Dipantara
- Sri Yanti (2014). *Pengaruh Strategi Belajar Aktif Tipe Indeks Card Match Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Yayasan Pendidikan Islam Tanjung Pati Payakumbuh*. Skripsi. PG PAUD, FIP UNP. Tidak diterbitkan
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta