

**EFEKTIVITAS MEDIA *SCRABBLE* ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK  
ADHYAKSA XXVI PADANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**LISA MONIKA SARI  
NIM: 2011/1100768**

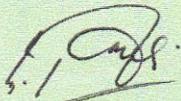
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Efektivitas Media *Scrabble* Angka Terhadap Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang**  
Nama : Lisa Monika Sari  
NIM/BP : 110768/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Agustus 2015

Pembimbing I,



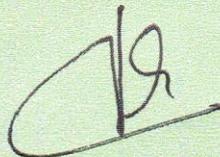
Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd  
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II,



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

Ketua Jurusan



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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

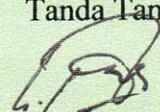
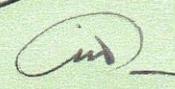
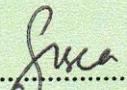
Dinyatakan Lulus Setelah di Pertahankan di depan Tim Penguji  
Juruan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### **Efektivitas Media *Scrabble* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang**

Nama : Lisa Monika Sari  
Nim : 1100768/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Agustus 2015

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Izzati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Serli Marlina, M. Pd	5. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lisa Monika Sari  
Nim : 2011/1100768  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Efektivitas Media *Scrabble* Angka terhadap Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penciplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Peneliti



Lisa Monika Sari

## ABSTRAK

**Lisa Monika Sari. 2015. Efektivitas Media *Scrabble* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang cenderung kurang bervariasi dalam pengembangan kemampuan berhitung anak. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, penggunaan Media *Scrabble* Angka ini diduga efektif terhadap kemampuan berhitung anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Efektivitas Media *Scrabble* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quashy eksperimen*. Populasi penelitian adalah TK Adhyaksa XXVI Padang, berjumlah 103 orang anak terbagi dalam 6 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *cluster sampling*, yaitu kelompok B5 dan kelompok B4 masing-masingnya berjumlah 18 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan jawaban pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 60 dan SD sebesar 7,66 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 56 dan SD sebesar 5,81. Pada pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,699 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,032 pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 34$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Scrabble* Angka sangat efektif terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang tahun ajaran 2014/2015.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Media *Scrabble* Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra, Izzati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj.Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Kepala Sekolah serta Guru-guru Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga terutama orang tua yang telah memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Asumsi Penelitian .....	5
F. Tujuan Masalah.....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini .....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
3. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini .....	12
4. Konsep Perkembangan Kognitif dan Berhitung .....	13
5. Konsep Media Pembelajaran.....	17
6. Media <i>Scrabble</i> Angka dalam Pengenalan Angka dan Berhitung Anak Usia Dini.....	22
B. Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka konseptual .....	29
D. Hipotesis.....	30
<b>BAB III. METODOLOI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel .....	32
C. Variabel dan Data.....	34
D. Definisi Operasional.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42

G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Uji Persyaratan Analisis.....	43
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Penelitian .....	47
1. Data Hasil <i>Pre-Test</i> (Hasil Awal)Kemampuan Berhitung.....	47
2. Data Hasil Post-test (Hasil Akhir) Kemampuan Berhitung .....	51
B. Analisis Data .....	55
1. Uji Normalitas .....	55
2. Uji Homogenitas .....	56
3. Uji Hipotesis .....	57
C. Pembahasan.....	59
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	62
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	64
<b>LAMPIRAN</b> .....	66

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Rancangan Penelitian .....	32
2. Jumlah Siswa kelompok B di TK Adhyaksa XXVI Padang.....	33
3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Berhitung .....	37
4. Instrumen Pernyataan.....	38
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung .....	39
6. Validator.....	41
7. Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Berhitung di Kelas B5 Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang (Kelas Eksperimen).....	47
8. Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Berhitung di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang (Kelas Kontrol).....	49
9. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berhitung di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	50
10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Di Kelas B5 Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang (Kelas Eksperimen) .....	52
11. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berhitung Di Kelas B4 Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang (Kelas Kontrol).....	53
12. Rekapitulasi Hasil <i>pst-test</i> Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Eksperimen yang Menggunakan Media <i>Scrabble</i> Angka dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Papan Flanel.....	54
13. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	56
14. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	57
15. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	58
16. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test.....	59

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	29

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Nilai pre-test Kelas Eksperimen .....	48
2. Data Nilai pre-tes Kelas Kontrol.....	50
3. Data Nilai Rekapitulasi pre-tes .....	51
4. Data Nilai pos-test Kelas Eksperimen .....	52
5. Data Nilai pos-tes Kelas Kontrol .....	54
6. Data Nilai Rekapitulasi pos-tes.....	55

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Contoh Gambar Penggunaan Media <i>Scrabble</i> .....	26

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelas Eksperimen .....	66
2. Rencana Kegiatan Harian Kelas Kontrol .....	90
3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Berhitung .....	114
4. Instrumen Pertanyaan.....	115
5. Rubrik Penilaian Berhitung.....	116
6. Tabel Analisis Instrumen Perhitungan Validitas Item .....	118
7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item tahap Uji Coba .....	119
8. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Berhitung Anak di TK Bhayangkari I Padang .....	128
9. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Tes dengan Rumus Alpha .....	129
10. Analisis Item Untuk Perhitungan Reliabilitas Tes .....	130
11. Dokumentasi Validitas Data di TK Bhayangkari I Padang .....	132
12. Tabel Analisis Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen (B5) .....	135
13. Tabel Analisis Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol (B4) .....	136
14. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen (B5) dan Kelas Kontrol (B4).....	137
15. Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai yang terbesar .....	138
16. Perhitungan Mean dan Varians Skor <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	139
17. Persiapan Uji Normalitas Liliefors dari Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.	141
18. Persiapan Uji Normalitas Liliefors dari Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	142
19. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Barlett</i> .....	143
20. Uji Hipotesis .....	145
21. Tabel Analisis <i>Post-test</i> Untuk Kelas Eksperimen (B5) .....	146
22. Tabel Analisis <i>Post-test</i> Untuk Kelas Kontrol (B4).....	147
23. Daftar Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (B5) dan Kelas Kontrol (B4) ....	148
24. Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Dari Yang Terkecil Sampai Yang Terbesar	149
25. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas Eksperimen (B5) dan Kelas Kontrol (B4) di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	150
26. Uji Normalitas ( <i>Liliefors</i> ) Dari Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	152
27. Uji Normalitas ( <i>Liliefors</i> ) Dari Nilai <i>Post-test</i> Kelas kontrol.....	153
28. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Barlett</i> .....	154
29. Uji Hipotesis .....	156
30. Tabel Harga Kritik dari $r$ Product Moment.....	157

31. Distribusi z .....	158
32. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefors.....	159
33. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	160
34. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	161
35. Dokumentasi Penelitian di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	162

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi individu. Pendidikan untuk anak usia dini dimulai awal usia anak, usia dini merupakan usia yang disebut juga dengan usia "*Golden Age*" atau usia emas dengan rentang usia 4-6 tahun. Pada masa ini semua aspek perkembangan anak harus dikembangkan dan di stimulasi dengan baik. Masa keemasan ini anak memiliki kebebasan untuk berekspresi tanpa adanya suatu aturan yang menghalangi atau membatasinya. Salah satu bentuk dalam meningkatkan dan mengembangkannya yaitu melalui pendidikan. Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3: menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk TK bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi didalam diri anak yang meliputi moral dan agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik serta seni untuk memasuki pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan saat yang paling baik bagi seseorang anak untuk memperoleh pendidikan yang tepat untuk mengembangkan seluruh kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh anak agar dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) pada prinsipnya dilakukan melalui "Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain".

Sejak usia dini, semua aspek perkembangan anak harus dikembangkan serta dioptimalkan secara baik melalui stimulasi di sekolah maupun di rumah. Salah satu aspek perkembangannya yaitu kognitif. Aspek kognitif sangat berperan penting dalam perkembangan anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Individu berpikir menggunakan pikirannya, kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah kemampuan berhitung. Kegiatan berhitung tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mulai dari anak-anak hingga dewasa berhitung sangat diperlukan. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Pembelajaran berhitung perlu dikenalkan kepada anak sejak dini karena anak berada pada fase perkembangan praoperasional konkrit, anak belajar pada fase ini dengan benda-benda nyata. Tingkat capaian perkembangan terhadap bidang perkembangan berhitung dalam kurikulum Taman Kanak-kanak anak mampu melakukan menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan benar dan berurutan. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mampu mengenal berbagai bilangan serta mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan. Perkembangan berhitung dapat dilakukan oleh guru dengan metode yang bervariasi serta media yang mendukung dalam pembelajaran bagi anak dalam hal perkembangan kemampuan berhitung.

Karena itu pendidik dan orang tua dapat mengenalkan konsep bilangan kepada anak melalui berbagai benda yang ada disekitar yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam berhitung, mengenal angka dan mengenal lambang bilangan. Dalam mengenalkan konsep berhitung pada anak guru harus mempunyai strategi agar anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran berhitung, salah satunya dibutuhkan media yang menarik serta menyenangkan bagi anak agar proses pembelajaran tidak monoton dan membuat anak tertarik dalam kegiatan berhitung.

Namun pada kenyataannya masih terdapat anak-anak Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang yang belum bisa berhitung serta anak yang belum mengenal konsep angka dan masih rendahnya kemampuan berhitung anak seperti menunjukkan lambang bilangan, membilang atau menyebut urutan bilangan, serta menyebutkan lambang bilangan 1-20, menentukan mana yang lebih banyak dan yang lebih sedikit dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar. Peneliti menemukan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak serta memotivasi anak dalam kemampuan berhitung masih sangat sedikit dan kurang bervariasi. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang sama pada setiap pembelajaran berhitung seperti majalah, menulis angka di papan tulis, serta melalui nyanyian, sehingga kemampuan berhitung anak rendah. Untuk itu diperlukan suatu media yang dapat menarik perhatian dan antusias anak dalam pembelajaran berhitung. Peneliti beranggapan bahwa dengan menggunakan media *scrabble* angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Dengan menggunakan *scrabble* angka anak dapat

menunjuk angka 1-20, mengurutkan bilangan 1-20, menyebutkan jumlah gambar, menentukan mana yang lebih banyak dan yang lebih sedikit.

Berdasarkan fenomena di atas terjadi karena kurangnya media yang variatif untuk pembelajaran berhitung anak yang ada di TK Adhyaksa XXVI Padang, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan dengan judul **‘Efektivitas Media *Scrabble* Angka terhadap Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang’**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di TK Adhyaksa XXVI Padang sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.
2. Kurang optimalnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Kemampuan anak dalam berhitung yang masih rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini diharapkan lebih efektif dan efisien dan terarah maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu Seberapa Besar Efektivitas Media *Scrabble* Angka terhadap Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.

#### **E. Asumsi Penelitian**

Adapun asumsi penelitian berdasarkan perumusan masalah di atas adalah media *Scrabble* Angka berdampak signifikan terhadap perkembangan berhitung pada anak di TK Adhyaksa Padang.

#### **F. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Media *Scrabble* terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

#### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang anak dicapai maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran pada umumnya, dan penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak khususnya.

2. Bagi Anak

Anak didik yang terlihat langsung sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan pengembangan dalam kemampuan berhitung anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

3. Bagi guru TK

Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media yang menyenangkan dan bervariasi bagi anak dalam kemampuan berhitung anak. Media *Scrabble* Angka merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

4. Bagi Sekolah

Memberikan inovasi baru dalam cara pengajaran anak di taman kanak-kanak guna mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak.

5. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini menjadi tolak ukur untuk penelitian selanjutnya.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

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

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

Pendapat para ahli cenderung mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Berbagai pendapatnya pun mempunyai pandangan tersendiri mengenai definisi anak usia dini.

Hartati (2007:11) menyatakan bahwa:

Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh peserta didik tersebut. Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut; a) Kelompok bayi: 0 – 12 bulan; b) Kelompok bermain: 1 – 3 tahun; c) Kelompok pra sekolah: 4 – 5 tahun; d) Kelompok usia sekolah 6 – 8 tahun.

Menurut Berk dalam Sujiono, (2009:6) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usi dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia emas, dimana pada usia 0-8 tahun semua aspek perkembangan anak mulai dari fisik,

kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat

**b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Menurut Hartati (2007:11) menyatakan karakteristik anak usia dini yaitu anak adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, anak selalu aktif dan dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Suryana (2013: 31) mengatakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini mempunyai karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*), 3) Anak bersifat

unik, 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini memiliki karakter yang unik, dimana pada masa belajar paling potensial ini anak mempunyai sifat *egosentris*, berjiwa sosial dengan lingkungannya, rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru di pelajarnya dan kaya dengan imajinasi-imajinasi.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

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

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi, salah satunya ialah PAUD yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia dini tersebut dipandang perlu untuk dikhususkan.

Menurut pendapat Trianto (2011: 24) mengemukakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini (PAUD) 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.

Suyanto (2005:3) mengemukakan pendidikan anak usia dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak kita adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Betapa bahagianya orang tua

yang membuat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan, keluarga, masyarakat maupun karir.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini suatu upaya atau usaha penyelenggaraan pendidikan yang di khususkan untuk anak usia dini dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak sebelum memasuki tahap pendidikan lanjut serta menjadi investasi penting dan berharga bagi para orangtua untuk masa depan anak.

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan atau seluruh potensi yang ada dalam diri anak, agar kelak anak berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah satu bangsa, anak dapat dipandang sebagai suatu individu yang baru mulai mengenal dunia.

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

Suyanto (2005:15) mengemukakan tujuan PAUD adalah “untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah satu bangsa”. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal

tentang dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli tadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi dan aspek-aspek perkembangan anak agar menjadi manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orangtua dalam pendidikan anak usia dini.

### **c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia dini**

Anak usia dini merupakan anak dengan berbagai macam karakteristik unik dan berbeda satu dengan yang lainnya. Dimana karakteristik tersebut di kemukakan dari berbagai pendapat ahli.

Hartati (2007:11) mengatakan bahwa anak adalah

Individu yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, anak selalu aktif dan dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Selain itu menurut pendapat Suyadi (2013:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3) lingkungan yang kondusif dan matang, 4) menggunakan pembelajar terpadu

dalam bermain, 5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*), 6) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, 7) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan anak dengan usia yang memiliki karakter-karakter yang khas dan unik. Pada tahapan usia inilah semua aspek perkembangan anak harus dikembangkan sebab semua aspek perkembangan yang penting dalam diri anak terjadi secara pesat melebihi perkembangan pada masa lainnya.

### **3. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Adapun beberapa manfaat pendidikan bagi anak usia dini menurut Sujiono (2009:46) yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangan;
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar;
- 3) Mengembangkan sosialisasi anak;
- 4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak;
- 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya;
- 6) Memberikan stimulus kultural pada anak.

Trianto (2011:24) mengemukakan PAUD mempunyai manfaat membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan teori di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa manfaat dari pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak serta potensi yang ada pada anak usia dini untuk lebih siap dalam memasuki tahap pendidikan selanjutnya (SD).

#### **4. Konsep Perkembangan Kognitif dan Berhitung**

##### **a. Pengertian Kognitif**

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

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

Sedangkan menurut Sujiono (2005:12) mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (*intelegenci*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan suatu bentuk proses berpikir logis seseorang individu dalam memecahkan masalah melalui tahap- tahap berpikir. Maka hendaknya seorang guru PAUD mengerti dan mendalami tentang perkembangan kognitif AUD.

## **b. Tahap Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:53) semua anak memiliki pola perkembangan yang sama yaitu melalui empat tahapan:

### 1) Tahap Sensorimotor

Pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia. Berawal dari refleks dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor.

### 2) Tahap Pra-Operasional

Tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol.

### 3) Tahap Konkret-Operasional

Dalam tahapan ini anak tidak hanya menggambarkan simbol, tapi dapat memanipulasi simbol secara logika.

### 4) Tahap Formal-Operasional

Tahap ini kita menjadi semakin bertambah kompeten pada orang dewasa. Gaya berfikir melibatkan penggunaan operasional logika, dan menggunakan secara abstrak. Tahap formal-operasional yang mengizinkan satu untuk diinvestasikan sebuah masalah dengan hati-hati dan sistematis.

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

1) Tahap Sensorimotor (Lahir-2 tahun)

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

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

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

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

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

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun-dewasa)

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak memiliki fase-fase atau tahapan-tahapan yang berbeda pada setiap rentang umurnya serta perkembangan kognitif anak meningkat pada setiap tahapan umur anak hingga usia dewasa.

**c. Pengertian Berhitung pada Anak Usia Dini**

Susanto (2011:98) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik

perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Depdiknas (2000:1) berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung yaitu suatu bentuk kemampuan yang dimiliki anak dalam mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dalam kaitan konsep bilangan dan dasar pengetahuan matematika sehingga secara mental anak telah siap mengikuti pembelajaran matematika yang lebih lanjut.

#### **d. Tujuan Berhitung pada Anak Usia Dini**

Secara umum tujuan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak akan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya. Susanto (2011:2) pengembangan kemampuan berhitung

permulaan di taman kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan hitungan.

Sedangkan khusus berhitung di TK, Depdiknas (2000:2) bertujuan agar anak:

1) Dapat berfikir 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 terjadi disekitarnya, 5) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam berkarya secara spontan.

Suyanto (2005:29) tujuan berhitung anak usia dini sebagai logical mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan dari berhitung pada anak usi a dini yaitu belajar berpikir logis dan secara sistematis terhadap benda-benda kongkrit serta gambar dan angka-angka yang terdapat pada lingkungan anak dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

## **5. Konsep Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat di perlukan dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai wadah atau alat dalam melaksanakan pendidikan. Dengan adanya media, dapat mempermudah untuk mencapai dari tujuan pendidikan itu sendiri.

Yusufhadi Miarso dalam Fadlilah (2012:206) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan terkendali.

Asyhar (2012:8) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan adanya media, dapat mempermudah untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa pengertian dari media pendidikan adalah suatu alat penunjang dalam proses pendidikan yang mana media pendidikan tersebut memiliki jenis-jenis dan fungsi masing-masing.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2002:24) yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Fadlillah (2012:207-208) adalah 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan; 2) proses pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) lebih interaktif; 4) jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi; 5) kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan; 6) proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja; 7) sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; 8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Dari kedua pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan yaitu fungsi atau manfaat dari media pembelajaran adalah suatu bentuk alat untuk membantu dalam proses pendidikan agar berjalan dengan optimal serta menjadi penunjang dalam aktivitas pembelajaran yang tidak monoton dan bervariasi bagi siswa.

### **c. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Fadillah (2012:214-216) terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pembelajaran anak usia dini, yaitu:

### 1) Media Lingkungan

Media lingkungan ialah dalam proses pembelajaran anak-anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Lingkungan disini dapat berupa taman kanak-kanak, perkebunan, dan museum maupun tempat-tempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan didalamnya.

### 2) Media Permainan

Media permainan merupakan media yang sangat disukai anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembnagkan kreatifitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa *puzzel*, ayunan, dakon. Prinsipnya dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam (Arsyad, 2011: 81-101), yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian

### 5) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer- Managed Instruction* (CMI). Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan dengan media komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran adalah suatu jenis-jenis alat dalam membantu proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

## **6. Media *Scrabble* Angka dalam Pengenalan Angka dan Berhitung Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian *Scrabble***

Menurut Nurjatmika (2012:24) Game *Scrabble* merupakan jenis permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang anak. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengumpulkan poin berdasarkan kata yang tertulis dari setiap huruf yang dapat dilihat di atas papan game *scrabble*. Selain itu, *scrabble* juga dapat mengembangkan kognitif anak yaitu kemampuan mengetahui dan mengingat angka saat bermain. Sedangkan menurut Wundt dalam Auliana, (2012:137) mengatakan bahwa media *scrabble* merupakan media membaca permulaan yang dimulai dengan ejaan dari struktur terkecil yaitu huruf, suku kata, kata dan kalimat.

Dari bagian ejaan terkecil sampai menyatukan menjadi bagian yang terbesar (kalimat).

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa game *scrabble* adalah sebuah permainan menyusun kata dan angka atau media membaca dan berhitung permulaan di atas papan permainan yang di mainkan oleh 2 atau 4 orang pemain dengan cara mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata dan angka.

Namun pada penelitian ini, penulis mencoba untuk memodifikasi permainan *scrabble* yang pada umumnya memakai biji kepingan berukuran segi empat yang bertuliskan huruf di atasnya di ganti dengan biji kepingan yang bertuliskan angka. Peneliti bermaksud melalui permainan *scrabble* tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam menyusun huruf pada saat memainkannya tapi juga dapat mengenal angka dan berhitung permulaan khususnya terhadap anak usia dini yang menjadi objek penelitian ini.

#### **b. Cara Pembuatan Media *Scrabble* Angka**

- 1) Siapkan 1 lembar karton jerami dengan ukuran yang diinginkan,
- 2) Hook dan Loop di gunting sesuai dengan ukuran karton jerami
- 3) Kemudian bagian Hook di beri lem dan di tempelkan di atas karton jerami
- 4) Pada bagian pinggir karton jerami di beri lakban agar rapi.



**Gambar 1. Papan Media *Scrabble* Angka**

- 5) Untuk kepingan angka dan gambar di buat dari karton jerami yang di potong dengan ukuran segi empat.
- 6) Gambar angka dan gambar bunga di tempelkan di atas karton jerami segi empat
- 7) Kemudian di belakang karton jerami segi empat tersebut di beri potongan Loop



Gambar 2. Kepingan Gambar Angka



Gambar 3. Kepingan Gambar Bunga

8) Media *Scrabble* Angka siap digunakan.



Gambar 4. Contoh Gambar Penggunaan Media *Scrabble*

**c. Langkah Penggunaan Media *Scrabble* Berdasarkan Buku Nurjatmika**

- 1) Permainan ini melibatkan lebih dari satu pemain.
- 2) Mulailah bermain dengan menempatkan huruf-huruf A-Z sesuai dengan gilirannya. Buat huruf-huruf tersebut membentuk satu kata yang mengandung arti, misalnya nama hewan.

- 3) Teruslah bergantian memasang huruf-huruf sampai papan bermain telah penuh.
- 4) Hitung skor untuk tiap pemain, dan pemenangnya adalah yang mempunyai skor tertinggi.

**d. Langkah Penggunaan Media *Scrabble* Modifikasi untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung**

- 1) Terlebih dahulu anak dikenalkan pada media *scrabble* angka
- 2) Kemudian guru menempelkan kepingan *scrabble* angka dari angka 1-20 pada papan *scrabble* angka
- 3) Kemudian anak menyebutkan dan menunjuk angka tersebut satu persatu
- 4) Setelah itu, guru menempelkan kepingan lambang bilangan pada media *scrabble* lalu anak mencari jumlah kepingan gambar sesuai jumlah lambang bilangan tersebut.
- 5) Guru menempelkan kepingan angka 5 pada papan *scrabble*, lalu anak diminta untuk menempelkan kepingan gambar bunga sesuai dengan angka.
- 6) Lalu guru menempelkan 2 kepingan gambar lagi, kemudian anak diminta untuk menghitung jumlah dari semua gambar dan menempelkan kepingan angka sesuai dengan jumlah gambar.
- 7) Guru meminta anak untuk menyebutkan jumlah gambar serta menentukan jumlah gambar yang lebih banyak dan yang lebih sedikit.

#### **e. Manfaat Media *Scrabble* Angka**

Adapun manfaat dalam menggunakan media *scrabble* angka menurut Nurjatmika (2012:25) yaitu:

- 1) Kognitif, yaitu kemampuan mengetahui dan mengingat angka saat bermain.
- 2) Motorik, yakni kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- 3) Logika, yaitu kemampuan berpikir secara tepat dan teratur saat anak memikirkan sebuah hasil dari penjumlahan atau pengurangan.
- 4) Emosional/sosial, yaitu kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal. Hal ini dilakukan ketika anak merasa tidak mampu berpikir, sehingga secara tidak langsung, ia bertanya pada teman-temannya.
- 5) Kreatif/imajinatif, yaitu kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
- 6) Visual, yakni kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

#### **B. Penelitian yang Relevan**

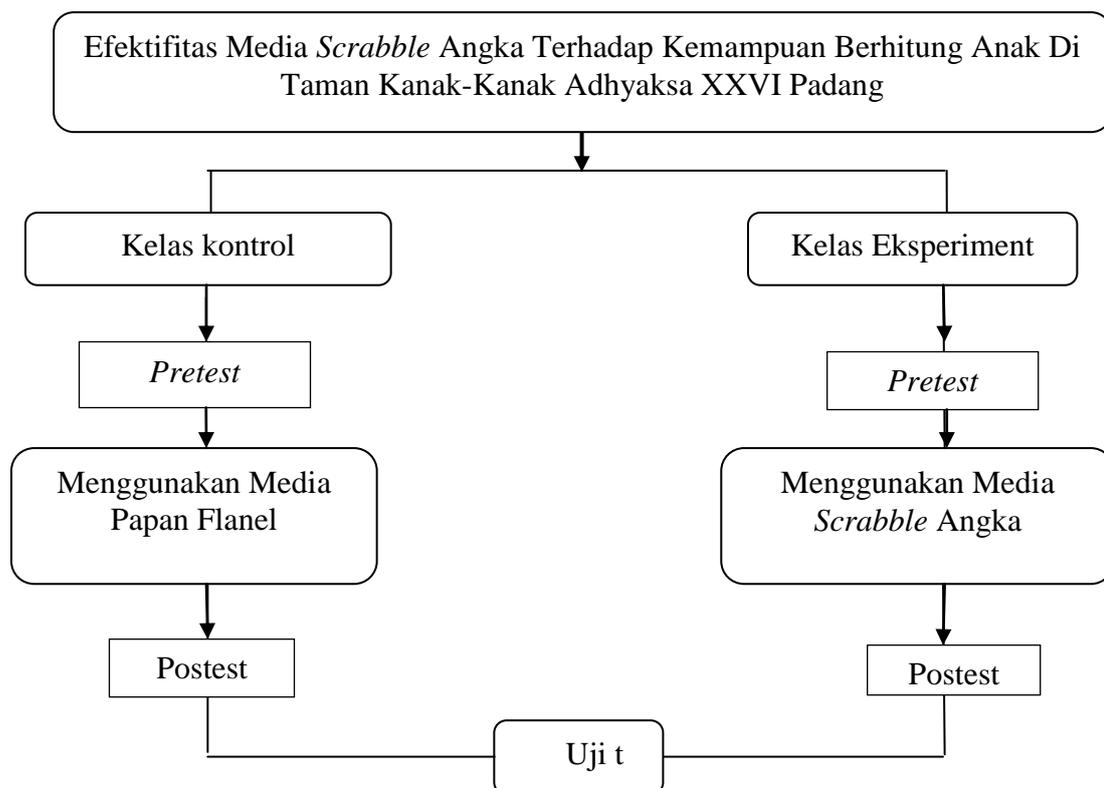
Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka peneliti melakukan studi pustaka sebelumnya sebagai berikut. Jhonny Warmansyah (2014), yang berjudul “Efektivitas Media *Visual* Berbasis *Power Point* terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Assyofa Padang. Dari hasil penelitiannya, peneliti menemukan dengan media *visual* berbasis *power point* ini terdapat pengaruh terhadap kemampuan

berhitung anak di TK tersebut. Disini terdapat perbedaan bahwa penelitian dari Jhonny Warmansyah ini media *visual* berbasis *power point* sedangkan peneliti lakukan di TK Adhyaksa XXVI Padang menggunakan media *scrabble* angka. Persamaan yang ada pada peneliti lakukan di TK Adhyaksa XXVI Padang adalah peneliti dan Jhonny Warmansyah yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Sri Yanti (2009), yang berjudul “Pengaruh Strategi Belajar Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Yayasan Pendidikan Islam Tanjung Jati Payakumbuh. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Yanti relevan dengan peneliti lakukan. Dari hasil penelitiannya dengan menggunakan strategi belajar aktif tipe *index card match* terdapat pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Perbedaan pada penelitian dari Sri Yanti yaitu menggunakan Strategi Belajar Aktif Tipe *Index Card Match* sedangkan peneliti menggunakan media *Scrabble* Angka. Namun terdapat persamaan dari peneliti dengan Sri Yanti yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir dalam menggambarkan efektifitas media *scrabble* angka terhadap kemampuan berhitung anak. Kerangka konseptual dapat dilihat dari bagan berikut ini:



Bagan 1. Kerangka Konseptual

#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan (Irianto, 2010:97-98). Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis:

1. Hipotesis nihil ( $H_0$ ) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *scrabble* angka terhadap kemampuan berhitung pada anak di TK Adhyaksa XXVI Padang pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis kerja ( $H_1$ ) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *scrabble* angka terhadap kemampuan berhitung pada anak di TK Adhyaksa XXVI Padang pada taraf nyata 0,05.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

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

1. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa media *scrabble* angka sangat efektif terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang. Hal ini terbukti bahwa media *scrabble* angka sangat efektif terhadap kemampuan berhitung anak, dengan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen (kelas B5) lebih tinggi (86,2) dibandingkan kelompok kontrol (kelas B4) (64,5).
2. Hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $8,699 > 2,032$  yang dibuktikan dengan taraf signifikan  $\alpha 0,05$  ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.
3. Menggunakan media *scrabble* angka anak akan lebih cepat memahami konsep bilangan, lambang bilangan, angka dan lain-lain. Dibandingkan hanya dengan menggunakan papan flanel. Dengan demikian terbukti media *scrabble* angka sangat efektif terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang.

## B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka hasil temuan tentang efektivitas media *scrabble* angka terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah dalam kegiatan kemampuan berhitung dapat juga digunakan media *scrabble* angka sehingga anak lebih tertarik dan mudah dalam kegiatan berhitung.

## C. Saran

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

### 1. Guru

Media dapat digunakan guru dalam pembelajaran/kegiatan kemampuan berhitung, karena banyak media yang bisa kita gunakan dalam kegiatan kemampuan berhitung dan salah satunya dengan menggunakan media *scrabble* angka.

### 2. Kepala TK

Diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta pendekatan dalam pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek khususnya kemampuan berhitung.

### 3. Penelitian Lanjutan

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Media Press
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo
- Auliana, Choirun Nisak. 2012. 'Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Penguasaan Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Pedagogia*. 1:113-114.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: UNP PRESS
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*. Jakarta: Enno El- Khairity
- Muhammad, Fadlillah. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*.Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press
- Rusdinal, Elizar. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*.Jakarta: Depdiknas
- Riduwan. dan Sunarto. 2010. *Skala Perguruan Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (cetakan ke 9)*. Bandung: Alfabeta
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press
- Suyadi & Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : Rosda.
- Trianto.2011. *Desain Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Dini Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.