

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI PERMAINAN DADU GEOMETRI  
DI TAMAN KANAK – KANAK ISLAM  
DARUL FALAH PADANG PANJANG**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**ZURRAHMI  
NIM : 1308770**

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

**2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul** : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan  
Dadu Geometri Di Taman Kanak-Kanak Islam Darul Falah  
Padang Panjang  
**Nama** : Zurrahmi  
**Nim** : 1308770  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang , Mai 2015

Pembimbing I



Indra Yeni, M.Pd  
NIP: 19710330 200604 2 001

Pembimbing II



Rismareni Prasiska, SS, M.Pd  
NIP: 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan



Dra. Yuisyofriend, M.Pd  
NIP: 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

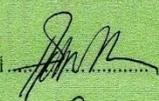
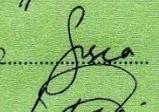
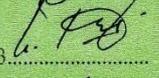
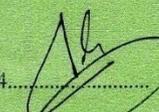
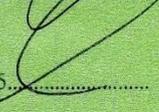
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri  
Di Taman Kanak-Kanak Islam Darul Falah Padang Panjang**

Nama : Zurrahmi  
NIM/BP : 1308770/2013  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mai 2015

Tim Penguji

| Nama                                      | Tanda tangan                                                                             |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua : Indra Yeni, M.Pd               | 1.  |
| 2. Sekretaris : Rismareni Pransiska, M.Pd | 2.  |
| 3. Anggota : Dra. Sri Hartati, M.Pd       | 3.  |
| 4. Anggota : Dra. Yulsyofriend, M.Pd      | 4.  |
| 5. Anggota : Dr. Rakimahwati, M.Pd        | 5.  |

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah..., akhirnya hari ini datang juga, tak terasa perjalanan selama ± 2 tahun ini menjadi mahasiswi PPKHB PG-PAUD UNP program S1 telah ku lalui.*

*Berawal dari perjuangan ku dengan teman-teman mengurus untuk bisa kuliah, bolak balik Padang Panjang dan Padang, untuk bisa kuliah sebanyak 28 orang. Akhirnya aku mendaftar, dan ternyata formulir kami itu salah, yang seharusnya formulir PPKHB malah formulir transfer yang di berikan oleh orang BANK NAGARI di daerah Lubuk Buaya Padang, karna pada waktu itu BANK NAGARI yang ada dalam kampus UNP ramai, maka kami berinisiatif mencari BANK NAGARI yang tidak ramai. Tapi hal tersebut tidak memudahkan kami malah menambah masalah panjang bagi kami.*

*Setelah kami mengetahui bahwa formulir kami salah, maka kami berusaha untuk bisa mengubahnya kembali. Maka kami kembali ke BANK NAGARI Lubuk Buaya untuk nego, namun orang BANK tersebut menyuruh kami ke UNP. Tiba di UNP malah kami di suruh ke BANK itu kembali, setelah 3 kali bolak balik di oper seperti bola, maka Bapak kepala BANK, Pak Eri lah yang bertindak membawa kami ke PUSKOM, untuk memindahkan formulir ke jurusan yang kami maksud, akhirnya masalah itupun selesai.*

*Kami pun menjalani tes masuk, setelah hasil ujian keluar kami disuruh untuk membayar uang kuliah sebesar Rp 3.300.000,00 jumlah yang besar dari dugaan kami sebelumnya yang hanya Rp 2.450.000,00. Maka banyak dari teman-teman yang mengundurkan diri termasuk aku sendiri. Aku kemudian berkeinginan kuliah di UT saja. Sehari sebelum melamar kuliah ke UT teman memberi tahu untuk kembali kuliah di PG-PAUD UNP, yang bertempat di Parit Malintang, Padang Pariaman. Hal tersebut kemudian ku utarakan pada suami, suamiku pun mengizinkan dan mendorong untuk kuliah. Setelah izin dari suamiku, maka akupun mulai menghubungi kembali teman-teman yang mundur untuk ikut kembali kuliah, Alhamdulillah terkumpul kami sebanyak 14 orang dari Padang Panjang. Awal kuliah kami pergi dengan travel ke Pakandangan, hari selanjutnya barulah kami kuliah di SD 02 Parit Malintang.*

*Ditempat kuliah kami mempunyai teman dari Padang 4 orang dan Pariaman 17 orang. Awal kuliah memeng berat, kami ke sana dengan mencater mobil oplet*

*padang Panjang – Cincin, yang mana teman membilang mobil kerajaan. Tugas kuliah awal kuliah memang berat bagiku karna harus berutak atik dengan komputer hal yang tidak biasa bagi ku, karna telah terbiasa akupun terbiasa.*

*Setiap kuliah kami membawa nasi dan air minum, persis kayak anak TK/PAUD. Bolak balik Padang Panjang–Pariaman sudah tak terasa dan menjadi kebiasaan, canda tawa teman di mobil bisa menghilangkan rasa jenuh di perjalanan.*

*Akhirnya hari ini tiba, segala susah payah, letih dan penat ku sudah sirna bertukar dengan rasa syukur yang tak terhingga kepada MU ya Allah atas rahmat dan karuniaMU sehingga aku dapat menyelesaikan study ku di PG-PAUD UNP untuk program S1 ini. Seru aku kembali ya Allah untuk lanjut ke S2 di lain waktu ya Allah.....AMJN.....*

*By : ZURRAMI*

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa sripsi ini benar- benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis, di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mai 2015

Yang Menyatakan



**ZURRAHMI**

**NIM. 1308770**

## ABSTRAK

**Zurrahmi 2015 : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Di Kelompok B Pada Taman Kanak- Kanak Islam Darul Falah Padang Panjang.Skripsi. Jurusan Pendididikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan . Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini di latar belakang karena dalam kenyataan peneliti melihat bahwa kemampuan berhitung anak terlihat belum bisanya menghubungkan benda dengan bilangan saat berhitung, dimana masih ditemui anak kurang menguasai konsep bilangan 1-10, anak masih sulit berhitung baik penambahan maupun pengurangan. Hal ini disebabkan kurangnya alat peraga media dan strategi yang di gunakan kurang, tidak tepat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu geometri di Taman Kanak-Kanak Islam Darul Falah Padang Panjang

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini di laksanakan pada semester II bulan Januari sampai bulan Maret tahun ajaran 2014/2015, dengan subjek penelitian pada kelompok B sebanyak 17 orang anak, yang terdiri dari 6 anak laki- laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus , siklus I dan II dilakukan 3 kali pertemuan , dan siklus III dilakukan 2 kali pertemuan.

Penelitian ini di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat dengan tercapainya persentase keberhasilan anak. Pada siklus I yaitu sudah adanya peningkatan dalam membilang 1-20, menghitung dengan bentuk geometri, melakukan penambahan dan pengurangan. Siklus II tambah meningkatnya kemampuan anak dalam membilang , menghitung serta menambah dan mengurang dengan dadu geometri jika dibandingkan pada siklus II. Pada siklus III anak sudah mahir dalam membilang ,menghitung dan menambah dan mengurang dengan dadu geometri. Dengan demikian dapat di simpulkan metode bermain menggunakan media dadu geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak- Kanak Islam Darul Falah Padang Panjang.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Dadu Geometri Di Taman Kanak – Kanak Islam Darul Falah Padang Panjang**”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dan dukungan dari para dosen PG-PAUD Universitas Negeri Padang (UNP) dan atas kerjasama serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti sampaikan terima kasih dan penghargaan yang tiada terhingga kepada:

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd, selaku pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta dorongan moril kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, SS, M.Pd, selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta dorongan moril kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak dan Ibu dosen PG- PAUD Universitas Negeri Padang yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan.
5. Ibu Defri Yenti, A.Ma, selaku kepala Taman Kanak- Kanak Islam Darul Falah Padang Panjang, yang telah memberikan waktu dan tempat untuk peneliti, sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
6. Kedua orang tua saya, suami , saudara, sahabat dan teman – teman yang telah begitu banyak memberikan dorongan dan semangat.
7. Anak didik Taman Kanak- Kanak Islam Darul Falah Padang Panjang, yang telah bekerjasama dengan baik dengan peneliti.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua umumnya dan bagi peneliti khususnya dan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang , Mai 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

|                                                       |             |
|-------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                                  |             |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>                    |             |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                  | <b>i</b>    |
| <b>KATAPENGANTAR.....</b>                             | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>                              | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                             | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GRAFIK .....</b>                            | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                          | <b>xii</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                         | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                       | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                         | 4           |
| C. Pembatasan Masalah .....                           | 4           |
| D. Perumusan Masalah.....                             | 5           |
| E. Tujuan Penelitian.....                             | 5           |
| F. Manfaat Penelitian.....                            | 5           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                    | <b>7</b>    |
| A. Landasan Teori .....                               | 7           |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini.....                        | 7           |
| a. Pengertian Anak Usia Dini .....                    | 7           |
| b. Karakteristik Anak Usia Dini.....                  | 8           |
| c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....             | 9           |
| 2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ..... | 10          |
| a. Pengertian Kognitif.....                           | 10          |
| b. Kemampuan Kognitif.....                            | 11          |
| c. Perkembangan Kognitif .....                        | 11          |
| 3. Perkembangan Berhitung Anak Uia Dini .....         | 14          |
| a. Pengertian Berhitung.....                          | 14          |

|                                                |           |
|------------------------------------------------|-----------|
| b. Tujuan Berhitung .....                      | 15        |
| c. Tahapan Berhitung.....                      | 15        |
| d. Prinsip – prinsip Permainan Berhitung ..... | 15        |
| e. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung.....    | 16        |
| 4. Hakikat Bermain .....                       | 17        |
| 5. Pengertian Alat Bermain.....                | 17        |
| 6. Permainan Dadu Geometri .....               | 18        |
| B. Penelitian Yang Relevan .....               | 20        |
| C. Kerangka Berpikir .....                     | 21        |
| D. Hipotesis Tindakan.....                     | 22        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>     | <b>23</b> |
| A. Jenis Penelitian .....                      | 23        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....           | 24        |
| C. Subjek Penelitian .....                     | 24        |
| D. Prosedur Penelitian .....                   | 24        |
| E. Defenisi Operasional .....                  | 48        |
| F. Intrumentasi Penelitian .....               | 49        |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....               | 50        |
| H. Teknik Analisis Data .....                  | 50        |
| I. Indikator Keberhasilan .....                | 52        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>           | <b>53</b> |
| A. Deskripsi Data .....                        | 53        |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal.....                 | 53        |
| 2. Deskripsi Siklus I.....                     | 57        |
| a. Siklus I Pertemuan I.....                   | 57        |
| b. Siklus I Pertemuan II.....                  | 61        |
| c. Siklus I Pertemuan III .....                | 64        |
| 3. Deskripsi Siklus II .....                   | 72        |
| a. Siklus II Pertemuan I.....                  | 72        |
| b. Siklus II Pertemuan II .....                | 75        |

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| c. Siklus II Pertemuan III..... | 78         |
| 4. Deskripsi Siklus III.....    | 85         |
| a. Siklus III Pertemuan I.....  | 85         |
| b. Siklus III Pertemuan II..... | 88         |
| B. Analisis Data .....          | 94         |
| C. Pembahasan .....             | 99         |
| <b>BAB V    PENUTUP.....</b>    | <b>102</b> |
| A. Simpulan.....                | 102        |
| B. Implikasi .....              | 103        |
| C. Saran .....                  | 103        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>     | <b>104</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                 |            |

## DAFTAR BAGAN

|                |                          |    |
|----------------|--------------------------|----|
| <b>Bagan 1</b> | Kerangka Berpikir .....  | 21 |
| <b>Bagan 2</b> | Prosedur Penelitian..... | 25 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 1</b> Format Observasi .....                                                                                                                                          | 49 |
| <b>Tabel 2</b> Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....                                                                             | 55 |
| <b>Tabel 3</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....                         | 58 |
| <b>Tabel 4</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....                        | 61 |
| <b>Tabel 5</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....                       | 65 |
| <b>Tabel 6</b> Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan) .....   | 69 |
| <b>Tabel 7</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....                        | 72 |
| <b>Tabel 8</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....                       | 75 |
| <b>Tabel 9</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....                      | 78 |
| <b>Tabel 10</b> Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan) ..... | 82 |
| <b>Tabel 11</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus III Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....                      | 85 |

|                                                                                                                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 12</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus III Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....                 | 88 |
| <b>Tabel 13</b> Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus III Pertemuan I, II (Setelah Tindakan) ..... | 92 |
| <b>Tabel 14</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri (Kategori Sangat Tinggi) .....                                        | 95 |
| <b>Tabel 15</b> Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri (Kategori Rendah) .....                                               | 97 |

## DAFTAR GRAFIK

|                  |                                                                                                                                                                |    |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Grafik 1</b>  | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal ( Sebelum Tindakan ).....                                                               | 55 |
| <b>Grafik 2</b>  | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....                         | 59 |
| <b>Grafik 3</b>  | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....                        | 63 |
| <b>Grafik 4</b>  | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....                      | 67 |
| <b>Grafik 5</b>  | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I, II dan III.....                   | 70 |
| <b>Grafik 6</b>  | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....                        | 74 |
| <b>Grafik 7</b>  | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....                       | 77 |
| <b>Grafik 8</b>  | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....                     | 80 |
| <b>Grafik 9</b>  | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan II dan III (Setelah Tindakan) ..... | 83 |
| <b>Grafik 10</b> | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus III Pertemuan I (Setelah Tindakan).....                       | 87 |
| <b>Grafik 11</b> | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus III Pertemuan I (Setelah Tindakan).....                       | 90 |

|                  |                                                                                                                                                               |    |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Grafik 12</b> | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siklus III Pertemuan I dan II (Setelah Tindakan) ..... | 93 |
| <b>Grafik 13</b> | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri (Kategori Sangat Tinggi).....                                            | 96 |
| <b>Grafik 14</b> | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri (Kategori Rendah).....                                                   | 98 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| 1. Rencana Kegiatan Harian.....                        | 104 |
| 2. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi.....            | 122 |
| 3. Dokumentasi .....                                   | 131 |
| 4. Surat Izin Penelitian Ketua Jurusan PG- PAUD.....   | 140 |
| 5. Surat Izin Penelitian Dari UPTD.....                | 141 |
| 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian..... | 142 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Masa anak usia dini merupakan masa emas perkembangan (*Golden Age*) dimana pada masa ini struktur otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, oleh sebab itu pada masa ini diharapkan anak diberi stimulasi yang bervariasi sebanyaknya untuk mengoptimalkan kecerdasannya.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini bagi anak usia 4-6 tahun. Dimana anak di Taman Kanak-kanak di berikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya, dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap, prilaku, dengan cara yang menyenangkan. Pendidikan yang diberikan seorang guru dengan penuh kasih sayang akan membentuk karakter anak yang positif. Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik sebelum bersekolah.

Masa usia dini merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang di berikan oleh lingkungan. Ruang lingkup pengembangan pembelajaran di Taman Kanak-kanak terbagi kedalam dua bidang pengembangan, yaitu yang pertama bidang pengembangan pembiasaan dan yang kedua bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak yang akan menumbuhkan kebiasaan baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek moral, nilai-nilai agama dan aspek sosial, emosional dan kemandirian. Bidang kemampuan dasar adalah kegiatan yang disiapkan guna meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bidang kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak adalah kemampuan dasar tentang kognitif. Kemampuan kognitif di butuhkan anak dalam mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba dan ia cium melalui panca indra yang ia miliki. Taman Kanak – kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan harus dapat mengembangkan kognitif anak, dengan teknik dan metode yang beragam .

Salah satu kemampuan kognitif yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak yaitu kemampuan anak dalam berhitung. Melalui kemampuan

berhitung diharapkan anak dapat membilang, menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 10, mampu mengelompokkan dan lain-lain.

Agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak, guru harus dapat membuat alat permainan yang dapat merangsang anak untuk aktif dalam belajar. Kemampuan berhitung sering dianggap sulit oleh sebagian anak, bahkan membosankan bagi anak. Hal tersebut tidak akan terjadi jika kegiatan berhitung disajikan dengan metode yang tepat dan media yang menarik dan relevan .

Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padang Panjang maka peneliti menemukan permasalahan tentang kemampuan berhitung anak seperti, belum bisanya menghubungkan benda dengan bilangannya saat berhitung. Belum bisanya anak berhitung dengan urutan sesuai dengan urutan bilangan yang benar. Kemampuan berhitung anak terlihat belum bisanya menghubungkan benda dengan lambang bilangan saat berhitung. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menyenangkan bagi anak sehingga anak cepat jenuh, kurang tersedianya alat bantu untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan tersebut di atas, agar permasalahan ini dapat di atasi maka di perlukan upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang di pecahkan. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Geometri di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padang

Panjang”. Alat permainan ini belum pernah digunakan di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah, tidak membahayakan bagi anak ketika dimainkan, serta mudah untuk dibuat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi pada kelompok B4 Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padang Panjang sebagai berikut :

1. Belum mempunya anak menghubungkan benda dengan bilangannya saat berhitung.
2. Belum mempunya anak berhitung denganurut sesuai dengan urutan bilangan yang benar.
3. Kemampuan berhitung anak terlihat belum bisanya menghubungkan benda dengan lambang bilangan saat berhitung.
4. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menyenangkan bagi anak sehingga anak cepat jenuh.
5. Kurang tersedianya alat bantu untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kemampuan berhitung anak terlihat belum mempunya menghubungkan benda dengan bilangannya saat berhitung.

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

Bagaimanakah permainan dadu geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B4 Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padang Panjang.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan dadu geometri.

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

Manfaat yang dapat di ambil dari pengembangan kognitif anak melalui kemampuan berhitung dengan permainan dadu geometri yaitu :

1. Bagi anak

Meningkatkan kemampuan dan pemahaman anak terhadap berhitung.

2. Bagi guru

Meningkatkan kreatifitas dan ide-ide baru dalam menciptakan alat peraga permainan yang menciptakan suasana menyenangkan dan merangsang minat belajar anak didik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk menambah permainan atau alat peraga di Taman Kanak-kanak Islam Darul falah.

4. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan tinggi.

5. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama kegiatan permainan dadu geometri sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

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

Menurut Bredekamp dalam (Masitoh 2005: 1) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak.

Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah:

“Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Menurut Suryana (2013 : 25) “anak usia dini, anak yang berada pada masa yang ditandai oleh periode yang penting dalam kehidupan anak selanjutnya sampai akhir perkembangannya”.

Dari hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa usia dini merupakan masa emas perkembangan anak (*golden age*) yang merupakan masa peka bagi anak untuk diberikan pendidikan yang baik. Pada masa ini tempaan akan membekas kuat dan tahan lama di kehidupan anak.

---

### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Upaya untuk memahami karakteristik anak bukan sesuatu yang tidak bisa dilakukan sama sekali, karna berdasarkan pengalaman yang bisa dilakukan oleh anak pada umumnya dan di hubungkan dengan pendapat para ahli yang sejak lama telah mencoba mengamati dan melakukan penelitian tentang perilaku anak.

Solehuddin dkk (dalam Rusdinal 2002:13)

mengidentifikasi karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

“ Anak bersifat unik , anak mengekspresikan perilakunya secara spontan, anak bersifat aktif dan energik, anak itu bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, anak kaya dengan fantasi, anak masih mudah frustrasi, anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, anak memiliki daya perhatian yang pendek, masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, anak semakin menunjukkan minat terhadap teman”.

Hartati ( dalam Aisyah 2007 :1.4 ) menyatakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik

“Memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi , menunjukkan sikap egosentris, masa paling potensial untuk belajar, memiliki daya konsentrasi yang pendek, sebagai bagian dari makhluk sosial “.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sangat unik, dengan keunikan yang ada pada setiap anak, seorang pendidik dapat memunculkan dan mengasah kemampuan setiap anak pada semua aspek pengembangan.

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

Suyanto ( 2005: 5 ) menyatakan” tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi anak agar menjadi manusia yang utuh sesuai falsafah bangsa”. Interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya sangat berpengaruh dalam belajar anak agar mampu mengembangkan kepribadiannya, watak, akhlak anak, karna usia dini merupakan tempat menanamkan nilai-nilai agama, moral, etika maupun sosial yang sangat berguna untuk kehidupannya kelak.

Menurut Suryana (2013:22) “Secara teoritis dan filosofis tujuan pendidikan adalah membentuk pribadi anak menjadi seorang

dewasa yang berdiri sendiri dan tidak bergantung dengan orang lain”

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini membentuk kepribadian anak sejak dini sebagai modal di kehidupan dewasanya kelak.

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

### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif adalah proses terjadinya secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir ( Gagne,1976: 71 ). Tingkah laku kognitif melibatkan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dalam menemukan solusi – solusi baru dalam proses yang rutin. Piaget (Dalam Suyadi ,2009: 79) menyatakan “bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan atau aktifitas pembelajaran”.

Dapat disimpulkan, melalui pengembangan kognitif anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat hidup untuk kepentingannya.

### **b. Kemampuan Kognitif**

Teori piaget digunakan untuk tujuan pendidikan dimana perkembangan kognitif tidak hanya berisi kumpulan informasi yang terpisah-pisah tetapi lebih pada pembentukan kerangka kerja untuk mengerti lingkungan di sekitar mereka.

Kognitif memiliki 3 pengertian yaitu:

1. Kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru.
2. Kemampuan untuk belajar.
3. Keseluruhan pengetahuan yang di peroleh.

Gagne,(1976: 71 )

### **c. Perkembangan Kognitif**

Hurlock ( 1993 : 228 )” Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif yaitu perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya “.

Tujuan pengembangan kognitif di tujukan pada pengembangan:

1. Pengembangan kemampuan Auditory, kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak.
2. Pengembangan Visual, kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar.

3. Pengembangan Taktil, kemampuan yang berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba).
4. Pengembangan Kinestetik, kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.
5. Pengembangan Aritmatika, kemampuan berhitung atau konsep berhitung diantaranya menyebutkan urutan angka, menghitung benda, mengenali dan membilang angka, dll.
6. Pengembangan Geometri, kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran.
7. Pengembangan Sains Permulaan, kemampuan melakukan berbagai percobaan sebagai suatu pendekatan secara logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berfikir anak.

Ketujuh hal di atas sangat penting untuk mengoptimalkan potensi anak, khususnya pada pengembangan kognitif.

Beaty dalam (Aisyah, 2007:5. 34) menyatakan munculnya pengembangan konsep secara sistematis pada pengembangan kognitif pada Anak Usia Dini sebagai berikut:

#### 1. Bentuk

Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dulu sebelum berdasarkan ciri – ciri yang lain.

## 2. Warna

Konsep paling baik di kembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu persatu pada anak dan menggunakan warna pada permainan sehingga kegiatan menjadi tambah menarik .

## 3. Ukuran

Merupakan hal yang di perhatikan anak secara khusus yaitu, besar-kecil ,panjang-pendek, tebal-tipis dll, sehingga anak dapat membandingkan antara keduanya .

## 4. Pengelompokkan

Anak usia dini sudah dapat mengelompokkan benda yang dapat di lihat ketika mereka memisahkan mainan kedalam kelompoknya.

## 5. Pengurutan

Kemampuan meletakkan benda dalam urutan tertentu.

Dari uraian teori diatas pengembangan konsep pada pengembangan kognitif anak usia dini melalui berhitung antara lain mengelompokkan benda menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, memasang benda sesuai dengan pasangan, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1 sampai 10, membilang urutan bilangan 1 sampai 10.

Menurut piaget pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini yaitu :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat maupun dengar.
- b. Agar anak mampu melatih ingatan terhadap semua peristiwa yang terjadi .
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran - pemikiran dalam menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain .
- d. Agar anak mampu melakukan penalaran, baik yang terjadi secara spontan ( alamiah) maupun secara percobaan ( ilmiah ).
- e. Agar anak mampu memecahkan masalah hidup yang sedang dihadapinya.

Dapat disimpulkan, melalui pengembangan kognitif ini fungsi berfikir anak dapat digunakan dengan cepat dalam memecahkan suatu persoalan yang dihadapi.

### **3. Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini**

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

Berhitung adalah hubungan antara dua bilangan atau lebih, dimana berhitung merupakan kegiatan untuk melihat hubungan bilangan dengan bilangan yang lain.

Berhitung adalah kunci dari konsep ide dimana semua konsep bilangan lain dikembangkan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, bertujuan untuk menumbuh

kembangkan keterampilan berhitung yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari – hari , Walle ( 2008 : 118 ).

#### **b. Tujuan Berhitung**

Menurut Hamidi ( 1999: 9)” Berhitung bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar belajar berhitung sehingga pada nantinya anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks “.

#### **c. Tahapan Berhitung**

Sutawidjaya ( 1992 : 4 ) menyebutkan, langkah-langkah tahapan berhitung pada Anak Usia Dini antar lain:

“Mengkaji konsep yang akan diajarkan, mengidentifikasi sasaran yang diharapkan dapat di capai oleh anak, mengidentifikasi keterampilan prasarat yang akan di tinjau kembali sebelum mengenal konsep baru, memilih metode dan media yang akan di gunakan untuk menerangkan konsep, memikirkan macam kegiatan latihan yang akan digunakan untuk meningkatkan pemahaman, mencari cara menilai ke efektifan pengajaran”.

Dapat disimpulkan tahapan berhitung bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyajikan bahan ajar untuk anak, agar paham dan di mengerti oleh anak.

#### **d. Prinsip – prinsip Permainan berhitung**

Permainan berhitung pada dasarnya memiliki prinsi-prinsip untuk semua pengembangan yang akan di capai melalui berbagai kemampuan di Taman Kanak-kanak. Melalui pengembangan kognitif ank usia 4-5 tahun sudah dapat diajarkan tentang konsep

berhitung. Konsep yang diajarkan yaitu konsep angka yang berurutan mulai dari satu dan selanjutnya.

**e. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung**

Pengenalan kemampuan berhitung di usia dini untuk mengatasi kesulitan berhitung sebelum menguasai konsep berhitung. Dan sebagai upaya pengenalan deteksi sejak dini sampai sejauh mana kegiatan berhitung dapat diberikan ke pada anak.

Menurut Hurlock ( 1993 : 228 ), menyatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Apabila anak cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru ,hal tersebut menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap diberikan kemampuan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
- b. Apabila anak bertingkah laku diam, acuh tak acuh, atau mengalihkan perhatian pada hal yang lain, menunjukkan bahwa telah terjadi masalah belajar.

#### **4. Hakikat Bermain**

Bermain secara alamiah memberikan kepuasan pada anak, melalui bermain anak akan memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitar.

Beberapa ahli berpendapat bahwa bermain memiliki nilai-nilai yang sangat penting bagi anak diantaranya :

Hurlock (Dalam suyadi, 2009: 283) menyatakan bahwa bermain sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan, Jika bermain dilakukan dengan kesenangan .

Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan hal yang di perlukan untuk proses berfikir melalui pengalamannya, oleh sebab itu seorang guru harus dapat memanfaatkan pembelajaran yang alamiah dengan menyediakan kesempatan belajar bagi anak melalui bermain.

#### **5. Pengertian Alat Bermain**

Melalui alat bermain anak mendapat pengetahuan yang akan ia ingat sampai dewasa. Alat permainan yang beragam ada yang bersifat mengelompokkan, memadu dan mencari perbedaan, dll. Menurut Brata Lorton (Dalam Sudono, 1995:23) mengemukakan alat permainan dengan berbagai alat permainan yang mudah di temui di lingkungan dan alat permainan bersumber pada pemahaman bahwa anak belajar melalui bermain.

Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa alat bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak, lewat bermain dapat memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang dapat memperkaya cara berfikir anak .

## **6. Permainan Dadu Geometri**

### **a. Pengertian Dadu**

Dadu adalah sebuah benda yang biasa di gunakan dalam permainan. Dadu adalah kubus kecil yang pada tiap bidangnya diberi bermata (Dari 1 sampai 6). Dadu juga merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan (Andriyani ,2009)

### **b. Pengertian Geometri**

Geometri merupakan salah satu cabang dari matematika. Geometri berasal dari bahasa yunani yaitu geo yang artinya bumi dan metro yang artinya mengukur. Geometri pertama kali diperkenalkan oleh Thales (624-547) yang berkenaan dengan relasi ruang.

c. Alat Permainan Dadu Geometri

Alat permainan ini di buat dari kertas karton, yang di bentuk menjadi kubus yang akan di jadikan sebagai dadu, kemudian gabus/ busa berbentuk geometri, kartu angka, alat pengocok dadu.

d. Cara Pelaksanaan permainan Dadu-dadu Geometri

Permainan ini bisa dilakukan secara individu dan juga dilakukan secara berkelompok. Bisa di dalam dan di luar kelas.

Langkah – langkah permainan yaitu :

1. Anak dan guru menyiapkan alat permainan dadu geometri yang akan di gunakan, yaitu berupa dadu dan kepingan geometri.
2. Anak memperhatikan guru bagaimana cara bermain dadu geometri .
3. Anak menyepakati bersama peraturan dalam bermain.
4. Anak melakukan permainan dadu geometri satu lawan satu atau juga bisa berkelompok
5. Anak melakukan permainan secara bergiliran dengan mengocok dadu kemudian dilemparkan .

Kelebihan permainan ini yaitu, gampang untuk dimainkan, dapat dimainkan sendiri atau berkelompok, serta menarik bagi anak

dari segi warnanya yang berwarna warni, serta tidak membahayakan bagi keselamatan anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Indrawati (2012) telah melakukan penelitian “Peningkatan kemampuan geometri anak melalui permainan *puzzle* di Taman kanak-kanak Aisyiah Padang Panjang “.

Hasil dari penelitiannya, permainan *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan geometri anak.

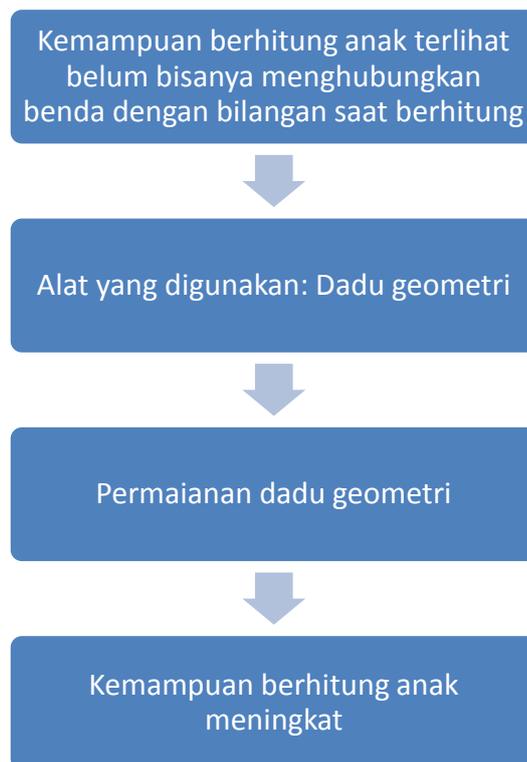
2. Riza Khorina (2012) telah melakukan penelitian “Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padang Panjang”.

Hasil penelitiannya bahwa permainan tutup botol berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dari kedua penelitian diatas, relevannya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perbedaannya dengan yang akan penulis lakukan yaitu media yang digunakan berbeda, media yang peneliti gunakan adalah dadu geometri.

### C. Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah terlihat belum bisanya menghubungkan benda dengan bilangan saat berhitung, maka diciptakanlah alat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu berupa dadu geometri, yang dilakukan melalui permainan dadu geometri, sehingga dengan permainan dadu geometri ini kemampuan berhitung anak akan meningkat di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah.



**Bagan 1: Kerangka Berpikir**

**D. Hipotesis Tindakan**

Permainan dadu geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padang Panjang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di muat pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pada siklus I kemampuan berhitung anak sudah mengalami peningkatan , baik dalam membilang ,menghitung, menambah dan mengurangi. Pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak sudah memperlihatkan kemampuan maksimal tapi belum memenuhi target KKM. Pada siklus III kemampuan anak sudah mengalami kemampuan yang diharapkan yaitu sudah mempunya anak dalam membilang, menghitung, dan menambah, mengurangi.

Pembelajaran anak usia dini harus menggunakan objek yang nyata, jelas dan anak dapat melakukannya sendiri. Sehingga anak memperoleh pengalaman langsung dari objek yang digunakannya dalam permainan tersebut.

Melalui kegiatan permainan dadu geometri kemampuan berhitung anak semakin meningkat, pada siklus I kemampuan pembelajaran berhitung anak masih rendah, pada siklus II sudah meningkat dengan baik dengan melakukan pembaharuan alat media pembelajarannya.

## **B. Implikasi**

Setiap anak unik dan memiliki pola perkembangan yang berbeda, sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran berhitung melalui permainan dadu geometri tidak hanya meningkatkan konsep menambah, mengurangi tetapi juga dapat meningkatkan dan mengembangkan kognitif anak.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Guru harus memahami karakter setiap peserta didiknya agar bisa memberikan kesempatan yang sama kepada anak untuk belajar berhitung melalui permainan dadu geometri.
2. Dalam pemilihan dan penggunaan bahan media harus yang menarik dan minat anak terhadap pembelajaran tersebut.
3. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak, guru harus lebih kreatif dalam menyajikan kegiatan pembelajaran berhitung.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung dengan media dan cara yang lain.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Modul Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian tindakan kelas* Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas.
- Elizabeth, Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta.:Erlangga.
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Gagne, Robert M. 1976. *Teori Belajar* . Jakarta : Gramedia.
- Hamidi. 1999. *Asyik Belajar CALISTUNG*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock, Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 6*. Jakarta: Erlangga.
- Jamiris, Martini. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia TK* . Jakarta: PT Grasindo.
- Mala Hayati, Anita Hairunnisa. 2009. *Ibu Cerdas Anak Pintar*. Depok: Rumah Ide
- Mayke. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : Gramedia.
- Masitoh, Ocih Setiasih dan Heny Djoehaeni. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di TK*. Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* . Jakarta : Kencana.
- Prayitno, Elida. 2005. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Rusdinal, Elizar. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Sutawijaya, Akbar. 1992. *Peningkatan Kemampuan Berhitung*. Jakarta : Grasindo
- Suryanan, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Universitas Negeri Padang Press
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Walle, J.V. 2008. *Konsep Berhitung*. Jakarta: Erlangga