

**PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA  
PERMAINAN ULAR TANGGA  
TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN BERHITUNG  
PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B  
PAUD RAUDHATUL JINAN BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**MAULIDA MAHARTIKA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B PAUD RAUDHATUL JINAN BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh**

**Maulida Mahartika**

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembang berhitung permulaan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia dini kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung. Metode penelitian ini adalah Pre-eksperimental dengan design *one grup pretest-posttest*. Teknik analisis data menggunakan rumus interval dan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan ada pengaruh aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia dini kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung.

Kata kunci: Aktivitas, Berhitung Permulaan ,dan Ular Tangga

## ABSTRACT

**EFFECT OF LEARNING USING MEDIA ACTIVITIES  
SNAKES LADDERS GAME ON THE IMPROVEMENT  
DEVELOPMENTS IN THE BEGINNING COUNTING  
IN GROUP B EARLY CHILDHOOD  
RAUDHATUL JINAN BANDAR LAMPUNG  
ACADEMIC YEAR 2015/2016**

By

**Maulida Mahartika**

The problem in this research was not developed to count the beginning of early childhood. This study to determine the effect of learning activities using the media game of snakes and ladders to improving the numeracy development beginning in early childhood and early childhood groups Raudhatul Jinan Bandar Lampung. This research method is Pre-experimental design with *one group pretest-posttest*. Data were analyzed using interval formula and simple linear regression. Results from this study showed no effect of learning activities using the media game of snakes and ladders to improving the numeracy development beginning in early childhood and early childhood groups B Raudhatul Jinan Bandar Lampung.

Keywords: Activities, Basic Counting , and Snakes and Leadders

**PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA  
PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN  
PERKEMBANGAN BERHITUNG PERMULAAN  
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B  
PAUD RAUDHATUL JINAN  
BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN  
2015/2016**

**(Skripsi)**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Oleh :

**Maulida Mahartika  
(1213054057)**



**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2016**

**Judul Skripsi : PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B PAUD RAUDHATUL JINAN BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Nama Mahasiswa : Maufida Mahartika**

**No. Pokok Mahasiswa : 1213054057**

**Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**



**Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.**  
NIP 19520831 198103 1 001



**Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**  
NIP 19620330 198603 2 001

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.** 

Sekretaris : **Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.** 

Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.** 

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **21 Juni 2016**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Maulida Mahartika  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054057  
Program Studi : PG PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016” tersebut adalah asli hasil penelitian saya yang tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



## RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis, yaitu Maulida Mahartika dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 4 September 1994, anak pertama dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Demiral Yulianto, S.Sos. dan Ibu Dewi Elina, S.Sos, M.M. Penulis menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi

Bandar Lampung diselesaikan tahun 2000, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Rawa Laut (Teladan) Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 9 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 10 Bandar Lampung pada tahun 2012. Penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi S1-PG PAUD, Universitas Lampung pada tahun 2012. Selama mengikuti pendidikan di FKIP Unila, penulis mengikuti KKL ke Bandung melakukan kunjungan ke Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Penulis juga mengikuti KKN-KT di Kecamatan Pagardewa Pekon Sukajaya Kabupaten Lampung Barat.



## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbil alamin, dengan penuh syukur kepada Allah SWT yang  
selalu memberikan karunia dan nikmat-Nya, dengan kerendahan hati*

*kupersembahkan karya kecilku ini untuk :*

*Almamaterku tercinta Universitas Lampung*

*PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung*

## **MOTO**

*“Jangan tunggu sampai besok apa yang bisa kamu lakukan hari ini”.*

*(Maulida Mahartika)*

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PG-PAUD di Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan bari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ibuku tersayang Dewi Elina,S.sos,M.M dan Ayah tersayang Demiral Yulianto S.sos yang selalu memberikan dukungan baik secara moril dan materil, serta doa yang selalu teriring dalam setiap langkah keberhasilanku.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., MA.,Psi, selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S., selaku Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik yang telah membimbing, membantu serta memberikan saran guna kelancaran skripsi ini.
6. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M. Pd., selaku Pembimbing II yang telah bersedia memberi bimbingan, saran, kritik, dalam proses penyelesaian skripsi ini
7. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
8. Bapak/ibu Dosen dan staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membimbing dan membantu sampai skripsi ini selesai.
9. Ibu Mursiah, selaku Kepala Sekolah PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
10. Ibu Siti Maisaroh selaku Guru PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung yang telah bersedia menjadi teman sejawat, membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan bantuan.
11. Sahabat seperjuangan dari Semester 1 selalu bareng sampai skripsi ini selesai, selalu memberi dukungan dalam suka dan duka (Kiki Fatmala).

12. Sahabat yang selalu menghadirkan tawa dan saling mendukung dalam perkuliahan (iis, tanti, dea, annisa nur, mba irma)
13. Sahabat SMA Agnes dan Marina yang selalu memberi dukungan dan doa.
14. Teman-teman KKN dan PPL Desa Sukajaya Kab. Lampung Barat 2015 (Elsa, Martha, Dina, Tyas) yang telah memberikan kenangan dan pengalaman yang berharga.
15. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 kelas A dan B yang telah bersama-sama berusaha dari awal hingga akhir.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu ( Pak Syarif, Mba Eva). Terima kasih.

Bandar Lampung, Mei 2016  
Penulis

Maulida Mahartika  
NPM 1213054057

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>JUDUL DALAM</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>x</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Belajar dan Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Belajar .....	11
2. Pengertian Pembelajaran .....	12
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran .....	14
B. Teori Belajar .....	15
1. Teori Belajar Behavioristik .....	15
2. Teori Belajar Kognitivisme .....	17
3. Teori Belajar Konstruktivisme .....	18
C. Aktivitas Belajar.....	20
1. Pengertian Aktivitas Belajar .....	20
2. Kategori Aktivitas Belajar.....	22
3. Prinsip-prinsip Aktivitas Belajar .....	23
D. Media Pembelajaran .....	25
1. Pengertian Media .....	25
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	26
3. Pengertian Permainan Ular Tangga .....	28
4. Langkah-langkah Berhitung Menggunakan Ular Tangga.....	28
E. Perkembangan Kognitif.....	29
1. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif .....	32
2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun.....	33
F. Berhitung Permulaan .....	34

1.	Pengembangan Kemampuan Berhitung .....	36
2.	Prinsip-prinsip Berhitung di Taman Kanak-kanak .....	37
3.	Tahapan Berhitung Anak Usia Dini .....	39
4.	Tujuan Kegiatan Berhitung Bagi Anak Usia Dini .....	41
G.	Penelitian Relevan .....	42
H.	Kerangka Pikir Penelitian .....	43
I.	Hipotesis Penelitian .....	45
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A.	Metode Penelitian .....	46
B.	Desain Penelitian .....	46
C.	Prosedur Penelitian .....	47
D.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
E.	Alat Pengumpulan Data .....	48
F.	Analisis Uji Instrumen .....	49
G.	Populasi dan Sampel .....	51
H.	Definisi Konseptual .....	51
I.	Definisi Operasional .....	52
J.	Teknik Analisis Data .....	53
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A.	Hasil Penelitian .....	56
1.	Aktivitas Belajar .....	58
2.	Perkembangan Berhitung Permulaan .....	62
3.	Analisis Tabel Silang .....	62
4.	Uji Hipotesis .....	63
B.	Pembahasan Penelitian .....	66
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>72</b>
A.	Simpulan .....	72
B.	Saran .....	72
	DAFTAR PUSTAKA .....	74
	LAMPIRAN .....	76

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga .....	54
2. Kemampuan berhitung .....	54
3. Tabel silang .....	55
4. Rekapitulasi nilai aktivitas belajar .....	59
5. Rekapitulasi perkembangan berhitung permulaan .....	61
6. Tabel silang .....	62
7. Rekapitulasi hasil analisis regresi linier sederhana .....	65



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	44
2. Desain One Grup Pretest-Posttest .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	HALAMAN
1. Data Siswa.....	76
2. Kisi-kisi Instrumen.....	77
3. Rubrik Penilaian.....	78
4. Tabel Persiapan .....	83
5. Rekapitulasi Nilai Data Aktivitas Belajar Sesudah Menggunakan Media Ular Tangga.....	84
6. Rekapitulasi Nilai Data Perkembangan Berhitung Permulaan Sesudah Menggunakan Media Ular Tangga.....	85
7. Rekapitulasi Nilai Data Aktivitas Belajar Sebelum Menggunakan Media Ular Tangga.....	86
8. Rekapitulasi Nilai Data Perkembangan Berhitung Permulaan Sebelum Diberikan Media Ular Tangga .....	87
9. Lembar Observasi RPPH 1 .....	88
10. Lembar Observasi RPPH 2 .....	91
11. Lembar Observasi RPPH 3 .....	94
12. Lembar Observasi RPPH 4 .....	97
13. Lembar Observasi RPPH 5 .....	100
14. Lembar Observasi 1 (sebelum) .....	103
15. Lembar Observasi 2 (sebelum) .....	106
16. Lembar Observasi 3 (sebelum) .....	109
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 1.....	112
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 2.....	115
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 3.....	118
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 4.....	121

21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 5.....	124
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 1 (Sebelum Menggunakan Media) .....	127
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 2 (Sebelum Menggunakan Media) .....	130
24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 3 (Sebelum Menggunakan Media) .....	133
25. Uji Validitas .....	136
26. Uji Reliabilitas .....	144
27. Surat Persetujuan Penelitian dari TK .....	149
28. Surat Izin Penelitian .....	150
29. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	151
30. Foto Penelitian .....	152

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini ialah suatu lembaga yang terpercaya dalam menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak dalam berbagai aspek perkembangan.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 28

Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan yang sangat penting terhadap tumbuh kembang anak, melalui rangsangan pendidikan yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak sehingga proses pendidikan tidak terstruktur dan dilakukan secara menyenangkan dengan aktivitas bermain yang diharapkan dapat menstimulasi setiap kemampuan yang dimiliki anak yang akan mempengaruhi setiap anak untuk dapat mengembangkan segala potensi secara optimal dan memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Peran guru sebagai pendidik membuat pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan yang memberikan pengalaman bagi anak secara langsung melalui kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia NO. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 13 menyatakan :

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

Pada masa 0-6 tahun proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia, oleh karena itu pada masa ini disebut dengan masa *golden age* dimana terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis (intelektual, motorik, bahasa, sosial, dan emosi yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan), pada masa ini pula anak mudah sekali menerima berbagai upaya untuk pengembangan potensi yang dimiliki secara optimal. Proses pendidikan pada anak usia dini hendaknya memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak serta menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga proses pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan tujuan memberikan kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang dapat memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahunya secara optimal dan peran pendidik sebagai pendamping, pembimbing, serta fasilitator bagi anak. Melalui pembelajaran yang melibatkan anak untuk dapat melakukan aktivitas sendiri dengan

menggunakan media pembelajaran yang menunjang akan dapat menstimulus perkembangan anak.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran agar anak lebih mudah memahami konsep tertentu, media pembelajaran dirancang dan dibuat guru untuk memfasilitasi kebutuhan dan perkembangan anak. media pembelajaran yang menarik dan bervariasi diharapkan dapat mengembangkan aspek pada diri anak yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan agama. Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif. Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berpikir. Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak, oleh karena itu peran pendidik dalam menstimulasi kognitif anak harus dengan pembelajaran yang menjadikan anak aktif, kreatif yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga akan tercapai optimulasi pada masing-masing anak. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan anak adalah kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan matematika yang dimiliki anak yang berkaitan dengan konsep bilangan. Pembelajaran berhitung harus menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik akan mempermudah anak dalam proses berhitung, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar berhitung. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak

merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran berhitung. Pada anak usia dini kegiatan berhitung untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan konsep bilangan, mengelompokkan benda dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan indikator pencapaian disesuaikan dengan Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan Pedoman Standar PAUD pencapaian perkembangan berhitung permulaan diantaranya menyebut dan membilang 1-10, mengenal lambang bilangan, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, membuat urutan bilangan dengan benda-benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dan memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan.

Berdasarkan keadaan yang peneliti amati Terdapat di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung, metode pembelajaran berhitung melalui pemberian tugas sehingga tidak efisien untuk anak dan akibatnya anak merasa kesulitan dan bosan, proses pembelajaran berhitung yang monoton mengakibatkan kurangnya minat anak dalam berhitung, media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berhitung tidak bervariasi, strategi dalam kegiatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga menjadikan anak pasif dalam proses pembelajaran berhitung.

Hasil observasi dan wawancara oleh peneliti dalam kegiatan berhitung permulaan menggunakan pembelajaran konvensional kemampuan berhitung didapat 10 anak dengan kategori belum berkembang (BB) terlihat bahwa anak masih kesulitan dan kurang aktif saat pembelajaran, dalam hal ini anak belum mampu mengenal konsep bilangan, menghitung dan mengelompokkan benda. Terdapat 20 anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada kategori ini anak sudah mampu mengenal konsep bilangan, menghitung dan mengelompokkan benda secara tepat . Secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Perkembangan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Berkembang Sesuai Harapan	20	66,67
2	Belum Berkembang	10	33,33
<b>TOTAL</b>		30	100,00

Sumber : Data Hasil Observasi di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016

Berdasarkan pengamatan dan pencapaian perkembangan berhitung permulaan pada anak usia dini dengan mengobservasi kegiatan pembelajaran, peneliti merasa perlu melakukan upaya lain untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan berhitung anak dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan berhitung anak, dalam hal ini peneliti tertarik untuk



melakukan penelitian dengan aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga yang diharapkan dapat memotivasi keingintahuan anak dalam berhitung sehingga pembelajaran berhitung pada anak usia dini dapat memberi kebermaknaan dalam proses belajar yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang sesuai.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah-masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam pembelajaran berhitung dengan cara pemberian tugas melalui lembar kegiatan siswa
2. Anak masih kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, menghitung dan mengelompokkan benda
3. Kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton
4. Media yang digunakan sebagai alat bantu berhitung tidak bervariasi
5. Strategi dalam pembelajaran berpusat pada guru

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada : aktivitas belajar menggunakan permainan ular tangga dan perkembangan berhitung permulaan anak di PAUD Raudhatul Jinaan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

#### **D. Rumusan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Sebagian besar belum berkembang berhitung permulaan pada anak usia dini di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung, dengan demikian permasalahan yang diajukan adalah sebagai berikut : Bagaimanakah pengaruh aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia dini ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis menuangkan ke dalam judul penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

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

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia dini kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun yang dimaksud adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam menerapkan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran berhitung di Taman kanak-kanak.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan menyukai kegiatan berhitung.
- c. Bagi kepala sekolah, pendidikan hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan APE sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

- d. Bagi peneliti lain, dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan mengenai pembelajaran berhitung pada anak usia dini.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Belajar dan pembelajaran

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat serta memiliki karakteristik dan potensi yang harus dikembangkan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak sehingga pendidikan pada anak usia dini digunakan sebagai tempat untuk menstimulasi setiap perkembangan dan kebutuhan anak.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Menyatakan :

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

Anak Usia dini pada dasarnya sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, pertumbuhan merupakan perubahan bentuk fisik dari anak yang dapat diamati. Sedangkan perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses perubahan yang berhubungan secara progresif dari kelahiran sampai usia 6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan yang dimiliki anak

didapat melalui proses belajar yang dilakukan melalui aktivitas yang akan menstimulus seluruh aspek perkembangan melalui proses belajar.

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar dilakukan oleh setiap individu melalui interaksi dengan individu lain untuk mendapatkan pengetahuan yang belum dimiliki seseorang atau menghubungkan pengetahuan yang saling berkaitan dengan pengetahuan sebelumnya yang diperoleh dari pengalaman sebagai hasil dari proses belajar.

Menurut Idris (2014:3) belajar adalah “aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap”. Sedangkan menurut Bruner dalam Trianto (2009:20) mengemukakan bahwa belajar adalah “suatu proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimilikinya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibarengi dengan perubahan tingkah laku dengan proses melihat, memahami sesuatu, dan menghubungkan dengan pengalaman belajarnya yang diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek kematangan, pertumbuhan dan perkembangan. Belajar dilakukan melalui kegiatan yang memberikan

ketertarikan untuk mempelajarinya sehingga proses Belajar dilakukan untuk mengembangkan kemampuannya yang didapat dari lingkungan belajarnya melalui peran aktif seseorang sehingga akan membawa perubahan pada setiap individu sebagai hasil dari proses belajar berdasarkan pengalaman.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan yang menunjang untuk mencapai tujuan belajar, proses pembelajaran dilakukan di sekolah oleh setiap individu termasuk anak usia dini, pembelajaran merupakan proses yang dilalui setiap orang untuk memperoleh pengalaman baru sebagai hasil dari proses belajarnya, dalam hal ini pembelajaran membutuhkan interaksi seseorang dengan lingkungan belajarnya.

Menurut M. Fadillah (2014:23) Istilah pembelajaran berasal dari kata belajar, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian. Pengertian ini lebih diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini harapan ilmu akan bertambah, keterampilan meningkat, dan dapat membentuk akhlak mulia.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia makna pembelajaran diambil dari kata ajar, yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut. Dengan kata lain, pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Adapun menurut Kimble dan Garnezy dalam Thobroni (2015:18), pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa dikatakan pembelajaran apabila terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku tertentu. Interaksi-interaksi ini dapat dilakukan dalam bentuk apa pun sesuai dengan kehendak dan kesepakatan antara peserta didik dan pendidik. Untuk mendidik anak usia dini tentu interaksi pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. sebab jika interaksi pembelajaran monoton dan membosankan, anak-anak tidak memiliki semangat dalam proses pembelajaran.



### 3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran membutuhkan prinsip-prinsip belajar yang harus diketahui pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai untuk anak, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini.

Menurut M. Thobroni dalam Suprijono (2015:19), prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal. Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari.
2. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
3. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
4. Positif atau berakumulasi.
5. Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
6. Permanen atau tetap, sebagaimana yang dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *“any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience”*.
7. Bertujuan dan terarah.
8. Mencakup keseluruhan potensi.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dan lingkungannya.

## B. Teori Belajar

Belajar pada anak usia dini dilakukan dengan interaksi anak, dengan lingkungan belajarnya melalui pengalaman untuk mencapai tahap-tahap perkembangan. Adapun teori belajar sebagai berikut :

### 1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah teori yang menjelaskan bahwa perkembangan seorang individu terjadi akibat adanya stimulus dan respon, artinya ada timbal balik antara pendidik dan pelajar. Adapun teori behavioristik menurut M.thobroni (2015:55)

Belajar adalah akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respon berupa interaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Teori ini mengutamakan pengukuran sebab, pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dikatakan bahwa teori ini mementingkan *input* dan *output*, artinya adalah stimulus yang diberikan oleh guru melalui kegiatan pembelajaran melalui bermain sedangkan *output* yaitu respon yang diberikan oleh pelajar tentang hasil yang ia peroleh.

Adapun Menurut John B. Watson dalam Heri Rahyubi (2014:158)

Belajar merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku manusia. Aliran behavior yang dicetuskan Watson lebih memperhatikan perilaku pada kesadaran jiwa, ini disebabkan

karena kesadaran bersifat subyektif, sedangkan perilaku lebih obyektif, empiric dan karenanya memiliki kaidah ilmiah.

Dari uraian diatas diaktakan bahwa belajar merupakan suatu pendekatan untuk memahami perilaku manusia, artinya yang lebih diutamakan adalah sifat serta karakter dari manusianya itu sendiri.

Adapun Menurut Crark Hull dalam M.Thobroni (2015:63)

Belajar adalah suatu kebutuhan atau keadaan terdorong (oleh motif, tujuan, maksud, aspirasi dan ambisi) harus ada dalam diri seseorang yang belajar, sebelum suatu respons dapat diperkuat atas dasar pengurangan kebutuhan. Dalam hal ini, efisiensi belajar tergantung pada besarnya tingkat pengurangan dan kepuasan motif yang menyebabkan timbulnya usaha belajar oleh respons-respons yang dibuat individu tersebut.

Dari uraian diatas dikatakan bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan ataupun keadaan terdorong yang bertujuan untuk memperoleh apa yang diharapkan individu tersebut. Menurut Yuliani (2013:57)

Belajar adalah bagaimana anak berkembang secara sosial, emosional dan intelektual, tetapi tidak menjelaskan tentang perkembangan fisik karena banyak orang menyetujui bahwa perkembangan fisisk berkaitan dengan genetika (keturunan) yang ditentukan berdasarkan dari orang tuanya, sehingga dengan demikian tidak mempengaruhi perilaku anak.

Dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori behavioristik adalah proses dimana terjadinya stimulus dari respon antara guru dan siswa, karena seseorang telah dianggap belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Teori ini juga menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Kemudian teori ini juga menjelaskan bahwa belajar

merupakan dorongan atau kebutuhan untuk mendapatkan tujuan yang diharapkan dan memperoleh respon dari individu tersebut.

## 2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori ini berpendapat bahwa manusia membangun kemampuan kognitifnya melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan, adapun teori kognitif menurut M.Thobroni (2015:79).

Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

Uraian di atas menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan persepsi maupun pemahaman, artinya pengetahuan seseorang akan bertambah yang diiringi dengan adanya perubahan dari pemahaman dan persepsi seseorang, adapun menurut Jean Piaget dalam Heri Rahyubi (2014:194)

Belajar adalah hasil interaksi antara faktor bawaan sejak lahir dengan lingkungan dimana anak-anak itu berkembang. Seperti anak-anak yang berkembang secara konstan berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka, pengetahuan pun dibangun dan ditemukan kembali.

Menurut beberapa tokoh di atas mengenai teori kognitivisme dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perkembangan kognitif yang dibangun sendiri oleh individu dan berkembang melalui lingkungan

sekitar. Serta menyimpulkan bahwa belajar berarti individu tersebut harus memahami apa yang mereka pelajari.

### 3. Teori Konstruktivisme

Teori ini merupakan upaya untuk membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern, seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus menerus, adapun menurut Suparno dalam M.Thobroni (2015:91)

Konstruktivistik merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya.

Uraian diatas menyatakan belajar merupakan bentukan artinya setiap manusia memiliki landasan tersendiri tentang apa yang diketahuinya, dan menyatakan bahwa pengetahuan tidak bisa ditransfer antara guru dan siswa. Adapun menurut Tran Vui dalam M.Thobroni (2015:91)

Konstruktivisme adalah suatu filsafat belajar yang dibangun atas pengalaman-pengalaman sendiri. Sedangkan teori konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain.

Uraian diatas menyatakan bahwa belajar dibangun atas pengalaman-pengalaman yang dialami seorang individu, adapun teori ini memberikan kebebasan tersendiri untuk mendapatkan kebutuhan dan menentukan keinginannya.

Menurut pendapat tokoh diatas mengenai teori konstruktivisme bahwa sesungguhnya manusia adalah untuk belajar menemukan sendiri kompetensi serta pengetahuannya dan hal lainnya guna mengembangkan yang diperlukan oleh dirinya sendiri. Teori ini mengajarkan seseorang untuk dapat mandiri dalam melakukan perkembangan dalam dirinya.

Dari ketiga teori diatas daapt disimpulkan bahwa teori-teori tersebut saling berkaitan dalam arti bahwa proses belajar dan pembelajaran adalah kegiatan yang harus ada timbal balik antara guru dan siswa yaitu stimulus dan respon, kemudian juga dalam mengembangkan perkembangan kognitif individu sangat berkaitan dengan individu itu sendiri artinya mereka sendiri yang akan mengembangkan perkembangan kognitifnya melalui kegiatan yang ia lakukan, perkembangan intelektual ini akan berkembang terkait dengan faktor lingkungan sekitar individu. Kegiatan bermain dilingkungan akan sangat membantu perkembangan kognisi seorang individu. Ia akan bereksplorasi dan menemukan sebab dan akibat dengan sendirinya. Juga dalam teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa manusia harus mandiri dalam mengembangkan kompetensi serta pengetahuannya sendiri.

Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses pengalaman yang di dapat dari lingkungan terdekat yang dibangun oleh individu sendiri untuk mengembangkan atau mencari tahu kebutuhannya dengan kemampuan

untuk menemukan keinginan atau kebutuhan tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain. Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan oleh anak adalah bermain menggunakan media ular tangga yang difasilitasi oleh guru kemudian anak bermain ular tangga sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh guru, didalam permainan itu anak membangun pengetahuannya sendiri pada saat ketika ada simbol gambar ular dia maka bidak harus turun, maka anak akan menyimpulkan bidak turun disebabkan mendapati gambar ular. Kemudian bidak harus naik apabila mendapati gambar simbol tangga, maka anak akan menyimpulkan bidak naik disebabkan mendapati gambar tangga. Kegiatan ini akan sangat mempengaruhi perkembangan konstruktivisme pada anak karena permainan ini mengajarkan anak untuk mencari tahu sendiri bagaimana skema permainan tersebut.

### **C. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar pada setiap anak berbeda, karena aktivitas akan mengembangkan kemampuan anak yang akan ditunjukkan pada hasil belajarnya.

#### **1. Pengertian Aktivitas Belajar**

Kegiatan belajar memerlukan peran aktif peserta didik agar stimulus yang diberikan dapat direspon dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat dikembangkan secara optimal

dan aktivitas belajar tidak lagi didominasi oleh peran guru. Aktivitas belajar dilakukan anak untuk menunjang kebutuhan belajarnya.

Menurut Sardiman (2011:100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah “aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran kedua aktivitas itu harus saling berkaitan”. Sedangkan menurut Kunandar (2010:277) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah “keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”.

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu melalui keterlibatannya dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar, dengan berbuat anak berpikir yang akan mempengaruhi taraf berpikirnya. Proses belajar di dalamnya terdapat aktivitas atau kegiatan yang dilakukan individu, aktivitas belajar yang ditunjukkan individu merupakan salah satu keinginan untuk belajar. Aktivitas belajar dapat berupa kegiatan fisik (jasmaniah) dan mental (rohaniah), dimana kegiatan yang bersifat fisik menulis, mendengar, membaca, memperagakan dan mengukur, sedangkan kegiatan yang bersifat mental misalnya berpikir atau mengingat kembali pembelajaran sebelumnya.



## 2. Kategori Aktivitas Belajar

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani.

Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2013:172) mengemukakan bahwa kategori kegiatan belajar yang terdiri dari “kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional”.

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam proses belajar seperti melihat, mendengar, menjawab dan merespon berbagai rangsangan yang diberikan sesuai dengan proses berpikirnya melalui aktivitas yang menumbuhkan sikap aktif pada anak untuk belajar sehingga anak diberikan kesempatan untuk berbuat yang akan mempengaruhi proses berpikir yang lebih kompleks melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Djamarah (2013:38) mengemukakan aktivitas belajar mencakup beberapa aspek yaitu :

- (1) mendengarkan, (2) memandang, (3) meraba, (4) membau, dan (5) mencicipi/mengecap, (6) menulis atau mencatat, membaca, (7) membuat ikhtisar atau ringkasan, (8) mengamati tabel-tabel, diagram, dan bagan-bagan, (9) menyusun paper atau kertas kerja, (10) mengingat, berfikir, latihan atau praktek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang terdiri dari aktivitas jasmani dan rohani, menyangkut aktivitas atau kegiatan siswa dalam belajar sebagaimana kegiatan siswa pada umumnya, yaitu aktivitas visual, oral, mendengarkan, mencatat, menggambar, bergerak, mental dan aktivitas emosional. Sesuai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan anak merupakan proses anak untuk mengembangkan daya pikirnya melalui berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran yang akan mengembangkan aspek perkembangan anak secara menyeluruh dan berkaitan antara perkembangan satu dengan perkembangan lainnya, kegiatan menggunakan media sebagai alat bantu anak memperoleh pengetahuan yang akan meningkatkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya.

### 3. Prinsip-prinsip Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik didasari pada prinsip aktivitas belajar. Menurut Sardiman (2012:98) prinsip aktivitas belajar dibagi menjadi dua pandangan:

#### a. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Lama

Menurut pandangan ilmu jiwa lama bahwa “proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan, siswa pasif mengajar akan senantiasa mendominasi kegiatan dengan menentukan bahan dan metode dalam hal ini proses belajar tidak

didorong anak didik untuk berpikir dan beraktivitas, daalam hal ini aktivitas lebih banyak dilakukan oleh guru.

b. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Modern

Menurut pandangan ilmu jiwa modern siswa harus aktif sendiri untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau nilai sedangkan guru hanya memberikan acuan atau alat, dalam kegiatan belajar harus adanya keterkaitan antara aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa prinsip aktivitas belajar menurut pandangan ilmu jiwa lama proses pembelajaran lebih mengutamakan peran aktif dari guru sebagai pendidik, sehingga anak pasif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Prinsip aktivitas belajar dalam penelitian ini mengarah pada pandangan ilmu jiwa modern yaitu dengan menuntut peran aktif dari anak dalam proses belajar untuk mendapatkan pengetahuan, aktivitas anak harus saling berkaitan antara aktivitas fisik dan juga aktivitas mental. Melalui peran aktif anak dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan stimulus yang diberikan kepada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

## **D. Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu alat penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini, media tidak hanya dipahami sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran kepada peserta didik. Dengan adanya media, pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga secara tidak langsung kualitas pembelajaran pun dapat dilakukan kapan dan di mana sesuai dengan yang diinginkan. Dengan kata lain, dengan adanya media, proses pembelajaran akan berjalan lebih maksimal.

### **1. Pengertian Media**

Media adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi menurut Sri Anitah (2009:1). Media erat kaitannya dengan dunia komunikasi karena memang media merupakan salah satu bentuk alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Oleh karena itu, dalam hal pembelajaran media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Menurut Yusufhadi Miarso (2007:458) menyebutkan bahwa yang dinamakan 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 disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Pendapat lain menyebutkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagai mestinya. Dalam lingkungan pendidikan, yang menjadi penerima pesannya ialah peserta didik yang melakukan interaksi pembelajaran.

## 2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Melalui media, pembelajaran akan dapat lebih terarah sesuai tujuan yang dikehendaki. Di antara tujuan media pembelajaran ialah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu, juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran ini, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan mudah.

Manfaat media terhadap kegiatan pembelajaran, banyak tokoh yang mengungkapkan pendapatnya masing-masing. Menurut Kemp dan Dayton dalam Suwarna (2006:128), di antara manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.
7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pendapat lain menurut Asnawir dan Basyirudin Usman (2002:14) bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut :

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
4. Media menjadikan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitas.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang kongkret sampai kepada yang abstrak.

Dari berbagai tujuan dan manfaat media pembelajaran tersebut akan dapat terwujud dan berjalan dengan baik, jika dalam penggunaan

media sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karenanya dalam hal ini diperlukan perencanaan yang matang dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran.

### 3. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga menurut Nining Sriningsih (2009:98) merupakan permainan yang sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju-mundur, ke atas-ke bawah dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

### 4. Langkah-langkah Berhitung Menggunakan Ular Tangga

Berikut langkah-langkah permainan ular tangga :

1. Hompimpah : menentukan urutan pemain
2. Mengocok dan menghitung mata dadu
3. Menjalankan bidak permainan
4. Melakukan perintah yang tertera dalam papan ular tangga

5. Yang berhasil mencapai finish terlebih dahulu adalah pemenangnya

#### **E. Perkembangan Kognitif**

Setiap anak memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda-beda yang harus dikembangkan, dengan adanya pendidikan anak usia dini diharapkan dapat memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan usia anak. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif

Menurut Piaget dalam Gunarsa (2012:136) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya.

Sehingga kematangan dalam proses berfikir pada anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dan telah diketahui bahwa mengenal adalah ciri khas anak, karena sesuai dengan dunia anak yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik minatnya.

Menurut Piaget dalam Mutiah (2010:54) mengatakan bahwa ada dua proses yang terjadi atas cara anak menggunakan dan mengadaptasi skema mereka yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika seorang anak memasukkan pengetahuan baru kedalam pengetahuan yang sudah ada. Akomodasi terjadi ketika anak menyesuaikan diri pada informasi baru. Melalui rasa ingin tahu, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi- potensi yang ada padanya untuk meningkatkan



penalaran dan memahami keberadaannya dilingkungan, membentuk daya imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib, dan disiplin. Biasanya seorang anak sangat senang ketika mendapatkan sesuatu informasi melalui pengetahuannya sendiri akan lebih mereka ingat dari pada ia mendapatkan informasi tersebut hanya melalui cerita ataupun gambaran saja. Akan tetapi kedua informasi tersebut akan dikaitkan oleh anak dengan pengalaman yang dia sudah ketahui dengan pengalaman yang baru dia temui. Perkembangan kognitif bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi itu sendiri. Proses belajar melalui bermain perlu adaptasi membutuhkan keseimbangan antara proses asimilasi dan akomodasi serta mengaitkan kedua informasi tersebut menjadi satu pemahaman yang sama, dan anak akan mengatasi permasalahan tersebut dengan baik ketika asimilasi dan akomodasinya berkembang dengan baik.

Hal ini dipertegas dengan pendapat Jean Piaget dan Lev Vygotsky dalam Rahayu (2013:13) mengatakan bahwa anak bersifat aktif dan memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya. Secara mental anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui refleksi terhadap pengalamannya. Anak memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menerima secara pasif dari orang lain, melainkan dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui lingkungannya. Selain itu seorang anak akan lebih cepat belajar memahami dan mengetahui melalui lingkungannya, karena anak ketika sudah mengetahui sesuatu yang hanya dari orang lain kemudian dia akan mendapatkan pengetahuannya secara

langsung dan dengan sendirinya itu akan lebih menggali pengetahuannya tersebut. Karena anak akan menggabungkan informasi lama dengan informasi yang baru dia lihat dan temui.

Beberapa ide pokok tentang perkembangan kognitif anak menurut Piaget dalam Mutiah (2010:48) adalah sebagai berikut:

- a. Anak- anak adalah pembelajar yang aktif , anak adalah partisipan aktif dalam pembelajran mereka sendiri, dan banyak yang dipelajari berasal dari aktivitas- aktivitas mereka.
- b. Anak- anak mengorganisir apa yang mereka pelajari dari pengalaman mereka.
- c. Anak menyesuaikan lingkungan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi.
- d. Anak kritis berinteraksi dengan lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- e. Anak kritis berinteraksi dengan orang lain.
- f. Proses ekuilibrasi mengarahkan kemajuan ke arah berfikir yang lebih kompleks.
- g. Anak- anak berfikir sesuai dengan tingkatan umurnya.

Pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembagkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta mengetahui akan ruang dan waktu. Mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Terkadang kemampuan logika ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak. Piaget, menjelaskan bahwa kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sudah dirintis sejak kecil sejalan dengan perkembangan anak usia PAUD sudah dapat mengenal lingkungan sekitarnya, sudah mampu memahami

beberapasymbol atau konsep yang ada. Perkembangan kognitif anak usia TK menurut Peaget berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini, pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan pengalamannya sendiri sekalipun yang ada dalam pikirannya tidak selalu ditampilkan lewat tingkah laku nyata. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif merupakan suatu proses berfikir dari yang abstrak ke yang kongkrit dengan melihat keadaan lingkungan sekitar serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber untuk belajar.

#### 1. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Tahapan Perkembangan Kognitif menurut Piaget dalam Jamaris, (2006:19) membagi perkembangan kognitif kedalam empat tahap atau fase. Ia percaya bahwa pemikiran anak- anak berkembang menurut tahap – tahap atau periode- periode yang terus bertambah kompleks. Tahap- tahap perkembangan kognitif menurut Piaget tersebut adalah :

- a. Tahap Sensori Motor 0 - 2 tahun  
Tahap ini berlangsung sejak kelahiran sampai sekitar usia dua tahun. Pada tahap ini anak sangat tergantung pada informasi melalui panca indranya dan gerakan- gerakan.
- b. Tahap Pra- oprasional 2- 7 tahun  
Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek didunia ini. Pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat. Pada tahap ini anak representasi dunia dengan kata- kata dan gambar.
- c. Tahap Oprasional Kongkrit 7- 11 tahun  
Pada tahap ini anak dapat berfikir logis mengenai peristiwa- peristiwa, yang kongkrit dan anak sudah mulai bisa

melakukan bermacam- macam tugas yang diberikan. Anak – anak pada tahap ini dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, tetapi hanya sejauh jika mereka melibatkan objek dan situasi yang sudah tidak asing lagi.

- d. Tahap Oprasional Formal 11- 15 tahun  
Pada tahap ini anak dewasa berfikir lebih abstrak dan logis.

## 2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun

Setiap tahapan usia mempunyai karakteristik berbeda yang dilewati setiap tahapan perkembangannya sehingga kemampuan yang didapat juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Menurut Hartati (2005:17),“karakteristik perkembangan merupakan tugas perkembangan pada suatu periode yang harus dicapai dan dikuasai oleh seorang anak”.

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda sehingga proses pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan karakteristik anak sehingga pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak.

Sedangkan menurut Jamaris (2006:26 ) karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- b. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya.
- c. Telah mengenal sebagian warna
- d. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.

- e. Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- f. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas karakteristik perkembangan kognitif digunakan untuk mengetahui kesiapan fisik dan psikis dalam mencapai perkembangan anak, seorang pendidik perlu mengetahui karakteristik atau ciri-ciri setiap periode perkembangan yang dicapai anak agar proses pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak. Karakteristik kemampuan kognitif yang dilalui anak sesuai dengan tahapan usianya, menurut pendapat di atas pada usia 5-6 tahun kemampuan kognitif dalam mengenal warna, memahami ukuran, mengerti tentang waktu dan mampu membaca dan berhitung sudah mulai muncul sehingga rangsangan yang diberikan harus disesuaikan agar anak lebih mudah menerima respon dari lingkungan belajarnya.

#### **F. Berhitung Permulaan**

Berhitung merupakan bagian dari matematika, pada anak usia dini pengenalan berhitung disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan kematangan proses berpikirnya, pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara sederhana meningkat pada tahap selanjutnya.

Ada beberapa pendapat menurut para ahli mengenai pengertian kemampuan berhitung, diantaranya menurut Susanto (2011:98)

Kemampuan berhitung permulaan 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 berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Sedangkan menurut Tombokan (2014:83) “Berhitung berhubungan dengan sistem bilangan, kegiatan berhitung untuk melayani pengetahuan lainnya yang berguna dalam kehidupan anak yang harus diajarkan bagi semua anak sejak dini”. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Lestari (2014:12) Menghitung adalah “kemampuan untuk membaca angka”. Menghitung hanya akan berarti jika diterapkan pada benda nyata ataupun masalah yang menarik bagi seorang anak. Contoh kegiatan menghitung seperti, menghitung jumlah titik di atas dadu. Konsep menghitung ini termasuk kemampuan untuk menjawab pertanyaan ini angka berapa dan setelah ini apa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan anak mengenai konsep bilangan yang dilakukan melalui kegiatan yang menarik minat anak sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan lain yang saling berkaitan. Pengenalan konsep berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun dengan cara sederhana sehingga anak tidak dipaksa untuk dapat berhitung melainkan pembelajaran berhitung dilakukan dengan hal yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik.

### 1) Pengembangan Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak usia dini, proses pembelajaran berhitung disesuaikan dengan tahapan usia anak sehingga pembelajaran berhitung memberikan kebermaknaan. Menurut Depdiknas (2007:25) Perkembangan anak usia 5-6 umumnya secara kognitif khususnya matematika dalam standar perkembangan Anak diantaranya:

- 1) Menyebut dan membilang 1 s/d 20
- 2) Mengenal lambang bilangan
- 3) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
- 4) Membuat urutan bilangan dengan benda-benda
- 5) Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak
- 6) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda

Sedangkan menurut Sujiono (2007: 2.16) “pengembangan berhitung permulaan melalui kegiatan membilang 1-10, menyebutkan angka, mengenal konsep dan simbol angka, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengenal konsep sama dan tidak sama”.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Wilyani (2014:83) kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung permulaan yang dikembangkan pada anak usia dini antara lain:

1. Mengenali atau menghitung angka
2. Menyebutkan urutan bilangan

3. Menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda
4. Mengerjakan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan
5. konsep dari konkret ke abstrak,
6. Menghubungkan bilangan dan lambang bilangan,
7. Menggunakan konsep waktu , misalnya hari ini.
8. Menyatakan waktu dengan jam.
9. Mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar.
10. Mengenal penambahan dan pengurangan.

Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini diberikan untuk melatih kesiapan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pengembangan berhitung permulaan pada anak dilakukan melalui kegiatan dengan menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mencocokkan, mengurutkan dengan menggunakan media yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas pengembangan kemampuan berhitung digunakan sebagai indikator dalam pembelajaran berhitung yang akan dicapai anak, sehingga proses pembelajaran yang diberikan dapat disesuaikan guru dengan tujuan yang akan dicapai.

## 2) Prinsip-Prinsip Berhitung di Taman Kanak-kanak

Prinsip berhitung digunakan sebagai acuan agar setiap pendidik atau guru mengetahui karakteristik anak dan saat kegiatan pembelajaran target yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan anak .

Menurut Yew (2002:2) dalam Susanto (2011:103) beberapa prinsip dalam mengajar berhitung pada anak diantaranya:



(1) buat pelajaran mengasyikkan (2) ajak anak terlibat secara langsung (3) bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung (4) hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, (5) fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Prinsip berhitung pada dasarnya disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tanpa adanya paksaan pada anak karena pada anak usia dini kemampuan berpikirnya berada pada tahap operasional, sehingga pola pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak yang diharapkan akan mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Menurut Flavell (dalam Hildayani, 2007: 9.23) ada 5 prinsip dalam berhitung yaitu

1. *The One-One Principle*, menghitung pada dasarnya diajarkan secara berurutan dan satu per satu
2. *The Stable-Order Principle*, memperkenalkan konsep jumlah pada anak menekankan keteraturan
3. *The cardinal principle*, menekankan dengan mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan.
4. *The abstraction Principle*, menekankan benda yang dapat dihitung anak
5. *The order-irrelevance principle*, anak sudah mulai merepresentasikan angka dengan berbagai objek.

Berdasarkan pendapat di atas untuk mengembangkan pembelajaran berhitung agar sesuai dengan prinsip tersebut membutuhkan upaya dari seorang pendidik agar memberikan pembelajaran berhitung tidak lagi menggunakan cara yang sulit. Bahwa pengembangan pembelajaran berhitung bisa diterapkan melalui suatu permainan yang

didalamnya mengajarkan anak untuk berhitung dengan dengan benda-benda, terdapat lambang bilangan, menumbuhkan interaksi antar anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan kebebasan kepada anak untuk memecahkan masalahnya sendiri.

### 3) Tahapan Berhitung Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak bisa dilakukan secara spontan mengenalkan lambang bilangan dan menjumlahkan lambang bilangan tersebut, tetapi harus dilakukan secara bertahap. Seorang guru perlu mengetahui tahapan berhitung yang sesuai untuk kebutuhan anak.

Piaget dalam Suyanto (2005:160) mengungkapkan bahwa “matematika untuk anak usia dini tidak bias diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih terlebih dahulu mengkontruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana(*simple abstraction*) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflectife abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan”. Berbagai cara dapat digunakan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan

untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

Sedangkan menurut Jean Piaget tentang intelektual dalam Susanto (2011:100), menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung/matematika akan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap konsep/pengertian. Pada tahap ini anak berekspresikan untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.
2. Tahap transmisi/peralihan. Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami.
3. Tahap lambang. Tahap di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berhitung perlu mengetahui setiap tahapan berhitung anak sehingga proses pendidikan yang diberikan akan sesuai dengan kebutuhan anak. Pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahapan penguasaan konsep berhitung anak, yang dimulai dengan cara menghitung jumlah benda kongkrit disekitar anak, pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan tahap yang terakhir menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung sehingga pembelajaran berhitung dapat dilakukan sesuai dengan tahap berhitung anak.

#### 4) Tujuan Kegiatan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Pembelajaran berhitung permulaan pada anak usia dini sebagai persiapan anak untuk dapat berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Menurut Depdiknas (2002:2) tujuan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak adalah:

- a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya.
- e) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pembelajaran berhitung diajarkan melalui pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan ataupun takut dengan pembelajaran berhitung mengingat tahapan perkembangan anak usia kelompok B berada pada tahap pra-operasional dimana proses kematangan berpikirnya diperoleh dari interaksi dengan lingkungan belajarnya. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:163) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Jadi tujuan berhitung permulaan adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika anak agar memiliki konsep berpikir logis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi, memahami tentang konsep ruang, angka dan waktu serta dapat mengembangkan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya dengan media yang didalamnya terdapat pengetahuan tentang berhitung dan melatih anak mempersiapkan dalam keterampilan berhitung di kehidupan sehari-hari dengan lingkungan masyarakatnya.

#### **G. Penelitian Relevan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh :

1. Ira Sri Redjeki (2012), Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B TK Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013” hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi pengembangan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan ular tangga. Kemampuan berhitung permulaan anak pada prasiklus mencapai 45,57%, pada siklus I sebesar 60,16%, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,55%.
2. Susi Aryati (2014), Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok

B di RA Misbahul Falah Klayusiwalan Kecamatan Batungan Kabupaten Pati”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara permainan ular tangga dengan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

#### **H. Kerangka Pikir Penelitian**

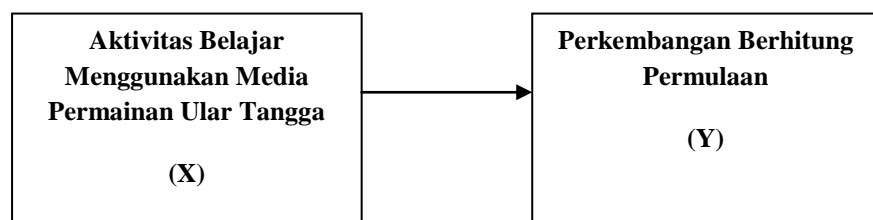
Pengembangan kemampuan kognitif anak, meliputi kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Sedangkan matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari. Diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran berhitung lebih mudah diterapkan untuk anak. Pada umumnya guru memberikan penjelasan konsep matematika pada anak usia dini dengan cara yang kurang menarik dan variatif seperti contohnya anak hanya diberikan tugas mengerjakan lembar kerja siswa yang dimana anak hanya menghitung gambar hewan dan menuliskan berapa jumlah hewan yang ada di lembar kerja. Cara pemberian tugas seperti itu kurang efektif untuk menarik perhatian anak dan dapat menimbulkan rasa bosan. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung pada Taman Kanak-Kanak (TK) harus menerapkan unsur belajar sambil bermain yang variatif, serta harus adanya

media yang mendukung untuk lebih mempermudah anak dalam kegiatan berhitung.

Salah satu media yang dapat dipakai dalam penyampaian konsep matematika permulaan pada anak usia dini adalah media permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam menstimulus keterampilan kognitif-matematika yaitu menyebutkan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan. Menggunakan media ular tangga selain anak senang karena dilakukan dengan bermain, perkembangan konsep matematika akan lebih cepat diterima dengan baik oleh anak.

Dengan demikian media permainan ular tangga diharapkan bisa meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini, karena anak akan bermain sambil belajar dengan efektif sehingga pemahaman konsep matematika permulaan dapat diterima dengan baik tanpa ada rasa bosan pada anak.

Secara Skematis, kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

## **I. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan dari landasan konseptual dan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut: Ada pengaruh aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini Kelompok B Paud Raudhatul Jinan Bandar Lampung.



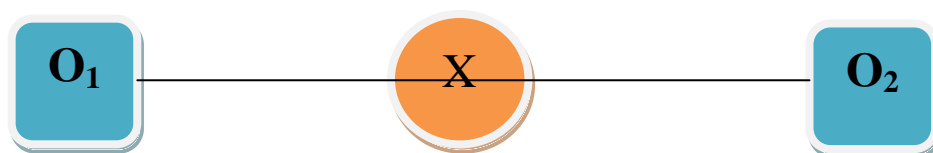
### III. METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental*, menurut Sugiyono (2011:109) dikatakan *pre-eksperimental* karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Dalam penelitian ini ingin menguji hipotesis dalam rangka mencari pengaruh pembelajaran konvensional dan pembelajaran menggunakan media ular tangga terhadap perkembangan berhitung permulaan anak usia dini.

#### B. Desain Penelitian

Desain penelitian Pre-Experimental menggunakan One Grup Pretest-Posttest. Pada penelitian ini, diberikan pre-test sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono,2011:110). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Desain One Grup Pretest-Posttest

Keterangan :

- O<sub>1</sub> : Pre-Test diberikan sebelum menggunakan media permainan ular tangga  
X : Pemberian atau penggunaan media ular tangga  
O<sub>2</sub> : Post-Test diberikan setelah menggunakan media ular tangga

### **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian pendahuluan ke sekolah
2. Peneliti mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakan penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang diteliti
3. Peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan ular tangga

Uraian langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
  - a. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
  - b. Pembuatan instrumen
  - c. Pembuatan lembar observasi
2. Tahap Pengumpulan
  - a. Pengamatan kemampuan berhitung permulaan pembelajaran konvensional dengan lembar observasi
  - b. Pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga dan diamati dengan lembar observasi

### 3. Tahap Akhir

- a. Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrument penelitian dan lembar observasi.

## **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung kelompok B dan dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **E. Alat Pengumpul Data**

### a. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013 : 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dan berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak melalui media permainan ular tangga dengan indikator yang telah ditentukan dan kriteria pencapaiannya.

### b. Dokumentasi

Selain melalui observasi dalam penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa dokumentasi. Informasi diperoleh melalui, catatan harian (catatan anekdot), arsip foto, hasil belajar, jurnal.

## **F. Analisis Uji Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas. Valid artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif. Menurut Sugiyono (2011:348) instrumen yang valid berarti “instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur “. Pada penelitian ini validitas yang digunakan yaitu validitas isi (content validity). Secara teknis pengujian validitas ini dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen. Sugiyono (2011:353) mengatakan bahwa “dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator”.

Analisis uji validasi ini dikonsultasikan kepada ahli. Pengujian ini dilakukan untuk menguji dan memvalidasi isi dari kisi-kisi instrumen penilaian tersebut dan memberikan saran terhadap kesesuaian indikator pada setiap variabel yang diteliti.

### **2. Reliabilitas**

Reliabilitas berarti instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tetap/ajeg, meskipun dilakukan oleh orang lain walaupun diwaktu yang berbeda tapi instrumen tersebut masih bisa digunakan. Menurut Sugiyono (2011:348) instrumen yang reliabel berarti “intrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur

obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik belah dua (*internal consistency*), dimana instrumen diujicobakan hanya satu kali saja. Menurut Sugiyono (2011:359) pengujian reliabilitas *internal consistency* “dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu”.

Menurut Sayuti, Husin dan Jaya, M. Thoha B. Sampurna (1995:157) *internal consistency*/ teknik belah dua dilakukan dengan cara “membagi perangkat tes menjadi dua bagian (jumlah skor ganjil dan jumlah skor soal genap “. Dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(x^2)(y^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien indeks reliabilitas

$\sum xy$  = Perkalian skor kelompok (x) dan (y)

Gambar 2. Rumus Karl Pearson dalam Sayuti, Husin dan , M.Thoha B. S. Jaya (1995:157)

Setelah diperoleh  $r_{xy}$  dilanjutkan dengan rumus berikut :

$$R_{1.2} = \frac{2.r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan :

$R_{12}$  = Koefisien indeks reliabilitas sepenuhnya

1 dan 2 = angka konstanta

Gambar 3. Rumusan Spearman Brown dalam Sayuti, Husin, dan , M. Thoha B. S. Jaya (1995:157)

## **G. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi pada penelitian ini siswa Kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung yang berjumlah 30 anak, terdiri dari : 19 laki-laki dan 11 perempuan.

### **2. Sampel**

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013 : 124) Sampling jenuh ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jika jumlah populasi relatif kecil, penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua populasi dijadikan sampel. Sampel pada penelitian ini siswa-siswi kelompok B yang berjumlah 30 anak.

## **H. Definisi Konseptual**

### **1. Variabel Bebas (X)**

Dalam penelitian ini variabel X adalah aktivitas belajar media permainan ular tangga. Menurut Hamalik dalam Suryani (2012 : 146) Mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

## 2. Variabel Terikat (Y)

Variabel Y dalam penelitian ini adalah perkembangan berhitung permulaan. Menurut Permendikbud Tahun 2014 Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan anak yang dimiliki anak, untuk mengembangkan kemampuan dalam matematika seperti kegiatan menyebutkan, mengurutkan, mencocokkan lambang bilangan dan mengelompokkan benda berdasarkan jumlah dan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan.

### **I. Definisi Operasional**

#### 1. Variabel Bebas (X)

Dalam penelitian ini variabel X adalah aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan gambar ular tangga dan mata dadu kemudian menjalankan permainan menggunakan bidak, dengan tujuan atau sasaran sebagai berikut :

1. Keaktifan anak dalam merespon guru
2. Keaktifan anak dalam menjawab tentang konsep angka yang dikenal
3. Keaktifan anak saat menjawab hasil penjumlahan dan pengurangan
4. Keaktifan anak pada saat melakukan kegiatan.

Kategori penilaian yang akan digunakan yaitu Kurang Aktif (KA), Cukup Aktif (CA), Aktif (A), dan Sangat Aktif (SA).

## 2. Variabel Terikat (Y)

Variabel Y dalam penelitian ini adalah perkembangan berhitung permulaan. Perkembangan berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya, yang meliputi : 1. Ketepatan dalam menyebutkan lambang bilangan, 2. Ketepatan menyebutkan konsep bilangan 1-20, 3. Ketepatan dalam mencocokkan lambang bilangan dan jumlah bilangan 4. Ketepatan anak menunjukkan jumlah bilangan 5. Ketepatan menyebutkan hasil penjumlahan 6. Ketepatan menyebutkan hasil pengurangan. Dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

## J. Teknik Analisis Data

Setelah diberikan perlakuan kemudian data yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajiakan data secara singkat maka perlu menentukan interval, adapun rumus interval, adapun rumus interval menurut Mangkuatmodjo (1997:37) adalah sebagai berikut :

$$i = \frac{(NVT - NVR)}{K}$$

Keterangan

i = interval

NVT = Nilai  
Variabel Tertinggi

NVR = Nilai  
Variabel terendah

K = Kategori



### 1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berbentuk tabel tunggal atau tabel silang sebagai contoh dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 1. Aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga

No	Kategori	Interval	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	SA			
2	A			
3	CA			
4	KA			
Jumlah				

Keterangan :

SA = Sangat Aktif  
A = Aktif

CA = Cukup Aktif  
KA = Kurang Aktif

Tabel 2. Kemampuan berhitung

No	Kategori	Interval	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	BSB			
2	BSH			
3	MB			
4	BB			
Jumlah				

Keterangan :

BSB = Berkembang Sangat Baik  
BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang  
BB = Belum Berkembang

Tabel 3. Tabel silang

No	Perkembangan berhitung permulaan	BSB	BSH	MB	BB	Jumlah
	Aktivitas Belajar					
1	SA					
2	A					
3	CA					
4	KA					
	Jumlah					

## 2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh sehingga teknik yang digunakan dalam menganalisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan rumus menurut (Sugiyono,2011:261) sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

- $\hat{Y}$  = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan
- A = Harga Y ketika harga X=0 (harga konstan)
- B = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah pada garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.
- X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa :

Ada pengaruh yang nyata dari aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung tahun Pelajaran 2015/2016.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

#### **a. Bagi Guru**

Guru dapat mengembangkan proses pembelajaran berhitung dengan menyediakan media permainan yang menarik perhatian anak sehingga anak dapat lebih mudah memahami apa yang ingin disampaikan oleh

guru. Strategi pembelajaran berpusat pada anak sehingga proses belajar mengajar sehingga anak dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran agar pengembangan kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga anak dapat mengoptimalkan perkembangan dengan fasilitas yang memadai.

c. Untuk Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media yang dimodifikasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka. Surakarta.
- Aryati, Susi. 2014. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok B di RA Misbahul Falah Klayusiwalan Kecamatan Batungan Kabupaten Pati*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers. Jakarta.
- Depdiknas. 2002. *Berhitung Permulaan*. Depdiknas. Jakarta.
- Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- Gunarsa, Singgih. 2012. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Libri PT BK Gunung Mulia. Jakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metodologi Penelitian*. Andi Ofset. Jogjakarta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kerja Kependidikan dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Idris, M. 2014. *Strategi Metode Pengajaran*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Grasindo. Jakarta.

- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta
- Lestari, gunarti. 2014. *Number Sense Untuk Anak Usia Dini*. Lentera Ilmu Cendikia. Jakarta.
- Mangkuatmodjo, Soegyarto.1997. *Pengantar Statistika*. Rineka Cipta. Jakarta
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia N0. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahayu, Yoftia Aprianti. 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Pada Anak Melalui Kegiatan Bercerita*. PT Indeks. Jakarta.
- Redjeki, Ira S. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B TK Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi Belajar Mengajar*. PT Rosda Karya. Bandung .
- Sayuti, Husin dan M. Thoha B.S. Jaya 1995 *Metode Penelitian Sosial dan Humaniora*.Unila Perss. B. Lampung
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu*. Bandung . Pustaka Sebelas. Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- \_\_\_\_\_.2013. *Metedologi Penelitian*. Alfabet. Bandung.
- Sujiono, Yuliani. 2007. *Konsep Dasar Pendiidkan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.
- Suryani, Nunuk. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak. Yogyakarta.
- Suyanto, Selamat. 2005. *Dasar-Dasar PAUD*. Hikayat. Jogjakarta.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.

- Tombokan. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Ar-Ruzz Media. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana. Jakarta
- Wilyani, Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Grava Media. Yogyakarta.