

**HUBUNGAN BERMAIN SIMBOLIK DENGAN KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS  
HARAPAN SIDOWARAS LAMPUNG TENGAH**

**(SKRIPSI)**

**Oleh**

**Rika Risanti**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2017**

## **ABSTRAK**

### **HUBUNGAN BERMAIN SIMBOLIK DENGAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN SIDOWARAS LAMPUNG TENGAH**

Oleh

**RIKA RISANTI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak pada TK Tunas Harapan Sidowaras. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metodologi penelitian menggunakan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Tunas Harapan Sidowaras. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B berjumlah 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung dengan koefisien  $r$  sebesar 0.52.

**Kata Kunci:** Anak usia dini, bermain simbolik, kemampuan berhitung

## **ABSTRACT**

### ***THE CORRELATION BETWEEN SYMBOLIC PLAY AND ABILITY TO COUNT CHILDREN AGE 5-6 YEARS AT TUNAS HARAPAN KINDERGARTEN SIDOWARAS LAMPUNG CENTRAL***

*By*

***RIKA RISANTI***

*The Problem in this research was children low ability to count at Tunas Harapan Kindergarten Sidowaras. The purpose of this study was to determine the correlation between symbolic play and ability to count. This study was used quantitative research. Research methodology was correlational. The population of this study was all children Tunas Harapan kindergarten. The samples were 30 children that consisted of 18 boys and 12 girls. Sampling technique was purposive sampling. Data was collected by observation and documentation. Data was analyzed by using product moment correlation. The result of this study showed that there was a significant of correlation between symbolic play and ability to count with a coefficient  $r$  of 0.52.*

*Keywords: Ability to count, early childhood, symbolic play.*

**HUBUNGAN BERMAIN SIMBOLIK DENGAN KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS  
HARAPAN SIDOWARAS LAMPUNG TENGAH**

**Oleh**

**Rika Risanti**

**SKRIPSI**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

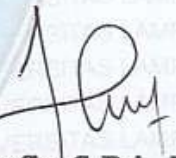
Judul Skripsi : **HUBUNGAN BERMAIN SIMBOLIK  
DENGAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS  
HARAPAN SIDOWARAS LAMPUNG  
TENGAH**

Nama Mahasiswa : **Rika Risanti**  
No. Pokok Mahasiswa : 1313054048  
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

  
**Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd**  
NIP 19561005 198303 2 002

  
**Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi**  
NIP 19760602 200812 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

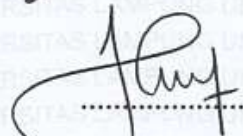
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd**



Sekretaris : **Ari Sofla, S.Psi., M.A., Psi**



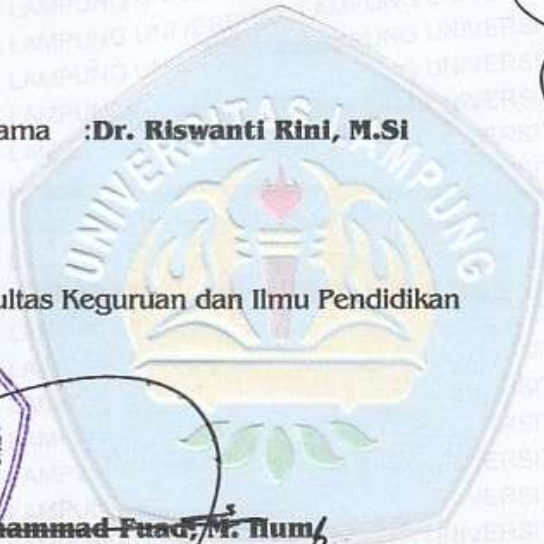
Penguji Utama : **Dr. Riswanti Rini, M.Si**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum**  
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian : **02 Oktober 2017**



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Rika Risanti  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1313054048  
Program Studi : PG-PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Hubungan Bermain Simbolik dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat dari penelitian oran lain kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar lampung, Agustus 2017  
Penulis



Rika Risanti  
NPM 1313054048

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rika Risanti. Peneliti dilahirkan di Sidowaras pada tanggal 29 Juli 1995. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sutat dan Ibu Sumini . Pendidikan formal peneliti dimulai dari SD N Sidowaras pada tahun 2001 sampai dengan selesai yaitu 2007. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 2 Bumiratu Nuban dan selesai pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Muhammadiyah 2 Metro dan selesai pada tahun 2013. Selanjutnya pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD). Pada tahun 2016 semester 7, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata- Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) selama 40 hari di desa Way Ilahan, Kecamatan Pulau Panggung, Tanggamus.



## **MOTTO HIDUP**

**“ Ilmu menginginkan untuk diamankan.**

**Apabia orang mengamalkannya,maka ilmu tetapada.**

**Namun sebaliknya, jika tidak diamankan, maka ilmu akan hilang dengan sendirinya”**

**( Sufyanats- Tsauri)**

**“Mungkin perjalanan kita tidak sempurna, tapi pembelajaran kita yang sempurna”**

**(Jaya Setia Budi-Kitab Anti Bangkrut)**

**“Kesabaran yang ikhlas serta semangat yang kuat akan menuntun kita pada  
kesuksesan”**

**(Rika Risanti)**

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrohmanirrohim...***

*Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SAW beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa banggaku kepada:*

#### ***Ibuku tercinta (Sumini)***

*Yang selalu menjadi motivasi untuk terus bersemangat mengejar cita-cita, selalu menjadi inspirasi dan kesemangatan ketika aku lelah dan akan menyerah, dan yang selalu memaafkan setiap kesalahanku, serta yang tidak pernah lelah untuk selalu memberikan do'a, dan nasehat.*

#### ***Ayahku tersayang (Sutat )***

*Yang telah menjadi sosok seorang ayah yang aku kagumi, yang aku banggakan selalu Mengingatkanku untuk hal-hal yang baik, bekerja membanting tulang yang tiada ternilai harganya, yang selalu menegurku ketika aku salah, yang selalu mengajarkan ku untuk menjadi orang yang kuat dan mandiri.*

#### ***Kakaku Tercinta ( Suhendri dan Suharti) dan Keluarga Besarku Tersayang***

*Yang selalu memberikan motivasi dalam setiap senyuman dan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, terimakasih. menyelesaikan studi ini, terima kasih.*

#### ***Almamater tercinta Universitas Lampung***

*Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak.*

## SANWACANA

Tiada kata pertama yang paling indah kecuali mengucapkan syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan nikmatnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Anak Usia Dini jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP UNILA. Skripsi ini berjudul “Hubungan Bermain Simbolik dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah”, penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi, selaku Ketua Program S1 PG-Paud Universitas Lampung sekaligus pembimbing II yang telah sabar membimbing, memberikan motivasi, nasehat serta dukungan dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu membimbing dengan teliti dan selalu memberi semangat untuk penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nia Fatmawati, M.Pd, selaku pembimbing akademik yang telah bersedia memberikan bimbingan, motivasi, nasihat-nasihat, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
7. Seluruh staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.
8. Ibu Mugirahayu selaku kepala TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
9. Resti Nur Afifah sebagai sahabat sejati yang dulu selalu berjuang bersama-sama , yang selalu mengajarkan kebaikan dan kesabaran.
10. Sahabat-sahabatku tercinta atas nama Shierta Anggraini N, Nurbella Rizky S,Ira Yurike, Ariyanti Novelia Candra, Eunike Desta Natalia, Yuliani, Via Adeliana Putri, yang selalu memberikan dorongan , dan selalu bersama-sama dalam semua keadaan. Terimakasih , semoga kita bisa bertemu di masa perjuangan yang selanjutnya.
11. M.Indriyanto yang telah banyak memberikan masukan, semangat, serta motivasi dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama proses penyelesaian.
12. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD 2013, untuk kebersamaan , senyuman, serta semangat dalam sama-sama memperjuangkan cita-cita.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih.Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, Juli 2017

Penulis

Rika Risanti  
NPM 1313054048

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	ii
ABSTRAK INGGRIS .....	iii
HALAMAN JUDUL.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAM PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTTO .....	ix
PESEMBAHAN.....	x
SANWACANA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
<b>I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan masalah .....	5
D. Rumusan masalah.....	5
E. Tujuan penelitian .....	5
F. Manfaat penelitian .....	6
<b>II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Pendidikan Anak Usia Dini .....	7
B. Teori Belajar Konstruktivisme .....	9
C. Berhitung .....	12
1. Pengertian Berhitung .....	12
2. Tahapan Perkembangan Berhitung.....	14
D. Perkembangan Kognitif AUD .....	14
1. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	14
2. Tahap Perkembangan Kognitif.....	15
E. Bermain .....	18
1. Pengertian Bermain .....	18
2. Berbagai Bentuk Bermain .....	20
3. Fungsi Bermain bagi AUD .....	23
4. Jenis-Jenis Bermain .....	24

F. Bermain Simbolik.....	27
1. Pengertian Bermain Simbolik .....	27
2. Ciri-ciri Tahap Bermain Simbolik .....	28
3. Perkembangan awal main simbolik .....	30
G. Hubungan Bermain Simbolik dengan Kemampuan Berhitung .....	32
H. Penelitian Relevan .....	32
I. Kerangka Pikir .....	35
J. Hipotesis Penelitian .....	37
<b>III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Prosedur Penelitian .....	38
C. Setting Penelitian.....	39
D. Populasi dan Sampel .....	39
E. Definisi Konseptual dan Operasional .....	40
F. Instrument Penelitian .....	43
G. Teknik Pengumpulan Data .....	44
1. Observasi (pengamatan).....	44
2. Dokumentasi .....	45
H. Uji Instrumen.....	45
1. Uji Validitas.....	45
2. Uji Reabilitas .....	47
I. Uji Asumsi .....	49
1. Uji Normalitas .....	49
2. Uji Linieritas.....	50
J. Uji Hipotesis .....	50
<b>IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
1. Sejarah dan Pofil TK Tunas Harapan .....	51
2. Visi dan Misi TK Tunas Harapan.....	52
3. Proses Belajar dan Pembelajaran.....	53
4. Data Pendidk dan Tenaga Kependidikan.....	53
5. Data anak .....	53
B. Hasil Penelitian .....	54
1. Deskripsi Proses Penelitian .....	54
2. Uji Asumsi.....	56
a. Uji Normalitas Data .....	57
b. Uji Analisis Data.....	57
3. Uji Hipotesis .....	58
4. Pembahasan .....	60
<b>V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil ObservasiKemampuanBerhitung .....	3
2. Kisi-Kisi Instrumen Bermain Simbolik .....	42
3. Kisi-Kisi Instrumen KemampuanBerhitung .....	43
4. Hasil Validitas Bermain simbolik .....	47
5. Hasil Validitas Kemampuan Berhitung .....	47
6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Bermain Simbolik .....	48
7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berhitung .....	48
8. Pendidik TK Tunas Harapan Sidowaras .....	53
9. Jumlah Siswa TK Tunas Harapan Sidowaras .....	53
10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	54
11. Hasil Uji Hipotesis .....	58
12. Hasil Analisis Koefesien Deteminisasi ( $r^2$ ).....	59
13. Hasil Uji Signifikansi.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Kerangka Pikir .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Observasi di TK Tunas Harapan Sidowaras .....	68
2. Lembar Observasi Uji Alat Instrumen Bermain Simbolik .....	73
3. Lembar Observasi Uji Alat Instrumen Kemampuan Berhitung .....	74
4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Uji Alat Instrumen (X) .....	75
5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Uji Alat Instrumen .....	77
6. Permohonan Uji Validitas Instrumen Dosen Ahli I .....	79
7. Permohonan Uji Validitas Instrumen Dosen Ahli II .....	85
8. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Bermain Simbolik .....	91
9. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Kemampuan Berhitung .....	93
10. RPPH .....	94
11. Lembar Observasi Bermain Simbolik .....	103
12. Lembar Observasi Kemampuan Berhitung .....	110
13. Uji Normalitas <i>One Sample Kolmogorov Sminrov Test</i> .....	115
14. Hasil Uji Linieritas .....	116
15. Uji <i>Product Moment Corelation</i> .....	117
16. Uji Signifikansi .....	118
17. Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i> .....	119
18. Daftar Nilai Kritis Pearson <i>Product Moment</i> .....	120
19. Foto Hasil Penelitian .....	121
20. Surat Izin Pendahuluan Penelitian .....	124
21. Surat Izin Penelitian .....	125
22. Surat Izin Penelitian di TK Tunas Harapan Sidowaras .....	126

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah manusia kecil yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan suatu hal yang mereka temui dan mereka amati disekitar lingkungannya. Anak suka sekali melakukan pengamatan yang menjadi sumber pengetahuan serta pembelajaran bagi mereka, sehingga mereka akan mengetahui persamaan dan perbedaan suatu benda. Masa ini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas, karena hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pendidik menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan perkembangan dan pertumbuhan mereka, karena pendidik merupakan fasilitator terbaik dalam memberikan stimulus yang tepat untuk anak usia dini, sehingga anak harus diberikan pendidikan yang tepat sesuai dengan perkembangannya.

Sejalan dengan ketentuan Peraturan Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014 Pasal 1 butir 10 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui

pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Standar PAUD merupakan bagian integral dari Standar Nasional Pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintahan Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD. Standar PAUD terdiri atas empat kelompok yaitu :

“ (1) Standar tingkat pencapaian perkembangan; (2) Standar pendidik dan tenaga kependidikan; (3) Standar isi, proses, dan Penilaian; dan (4) Standar sarana dan prasarana, pengelolaan , dan pembiayaan”.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan tempat yang diseenggarakan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya adalah aspek perkembangan moral agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan social emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni. Semua perkembangan tersebut harus ditingkatkan secara optimal agar mereka memiliki pengetahuan dan pembelajaran untuk bekal masa hidupnya pada dewasa nanti.

Salah satu contoh perkembangan yang penting yaitu perkembangan aspek kognitif, pada aspek ini anak diharapkan dapat memahami segala hal yang berkaitan pada intelektual anak, yaitu mengenal angka dan melakukan kegiatan matematika permulaan, seperti melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, tujuannya adalah mempersiapkan kemampuan

berhitung dan mengembangkan salah satu aspek kognitif. Semua pengajaran dan pengenalan konsep berhitung pada anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, dan harus disesuaikan dengan usianya, sehingga guru harus menyediakan pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan yang menarik perhatian anak, agar konsep berhitung dapat disampaikan dan dapat diterima oleh anak dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Tunas Harapan Sidowaras, Lampung Tengah terdapat beberapa masalah terkait dengan perkembangan kognitif. Ditemukan masalah pada kelompok usia 5-6 tahun yaitu anak yang belum biasa melakukan kegiatan berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana. Anak sebenarnya sudah memahami konsep bilangan namun pada kegiatan penjumlahan dan pengurangan sederhana yang berkisar 10 angka, anak masih bingung dalam melakukannya. Masalah kemampuan berhitung anak usia dini dapat digambarkan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Tk Tunas Harapan Sidowaras Kecamatan Bumiratu Nuban Lampung Tengah**

No	Masalah kemampuan berhitung	Mampu		Tidak Mampu	
		Siswa	Presentase	Siswa	Presentase
1	Penjumlahan sederhana	14	46%	16	53%
2	Pengurangan sederhana	12	40%	18	60%

**Sumber: Observasi TK Tunas Harapan Sidowaras**



Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat ada 46% siswa yakni 14 dari 30 anak yang dapat melakukan penjumlahan sederhana, ada 40 % siswa yakni 12 dari 30 anak yang mampu melakukan pengurangan sederhana, sesuai masalah yang ditemui pada TK Tunas Harapan sidowaras, dapat dijadikan sebagai penelitian yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak dalam aspek berhitung. Faktor lain yang mendukung masalah tersebut adalah guru tidak menggunakan APE dalam kegiatan pembelajaran dan guru jarang memodifikasi pembelajaran dengan kegiatan bermain, sehingga timbulah permasalahan berhitung pada anak. Solusi yang mungkin menangani masalah tersebut adalah menggunakan kegiatan bermain simbolik.

Anak menyukai kegiatan yang berkaitan dengan bermain, karena melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan baru yang dapat membantu mengembangkan kognitif, selain itu anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dengan baik. Melalui bermain simbolik anak diajak bermain dengan menggunakan benda dan bermain pura-pura, sehingga masalah berhitung anak akan teratasi. Misalkan bermain simbolik terdapat jenis kegiatan bermain yang digunakan yaitu bermain pura-pura, contoh permainan nya yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung menggunakan dadu dan papan permainan. Permainan ini bertujuan untuk menguasai sebuah petak yang terdapat di papan dengan cara membelinya menggunakan uang, namun untuk permainan anak usia dini permainan monopoli dimodifikasi untuk anak. Melalui bermain simbolik diharapkan anak bisa melakukan kegiatan berhitung sederhana dan didukung oleh APE yang digunakan anak, serta

dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk menggunakan media serta permainan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum bisa melakukan penjumlahan sederhana berkisar 10 angka
2. Anak belum bisa melakukan pengurangan sederhana berkisar 10 angka
3. Guru tidak menggunakan APE dalam kegiatan pembelajaran
4. Guru tidak memodifikasi pembelajaran dengan bermain

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Hubungan bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak.
2. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) di TK Tunas Harapan Sidowaras Kecamatan Bumiratu Nuban Lampung Tengah

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: apakah ada hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Tk Tunas Harapan Sidowaras Lanpung Tengah.

### **E. Tujuan Penelitian**

Semua kegiatan yang dilakukan manusia pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui hubungan

bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah.

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

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang hubungan bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah.

b) Manfaat praktis

1) Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah dapat memberi masukan bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran melalui berbagai kegiatan bermain.

2) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah dalam penelitian ini adalah untuk memberikan masukan dalam upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini.

3) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, serta seni sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan anak.

Nurani (2010:4) berpendapat bahwa :

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada masa ini, karena anak dalam masa keemasan, sehingga guru atau orang tua dapat

memberikan rangsangan yang tepat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu Upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kesimpulannya adalah Pendidikan Anak Usia Dini merupakan peletak dasar pertama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Mengingat pentingnya anak dalam pendidikan dan pentingnya anak usia dini dalam perkembangan manusia keseluruhan, maka pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangna jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendiikan lebih lanjut.

## **B. Teori Belajar Konstruktivisme**

Seorang guru dalam proses belajar tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan didalam memorinya. Guru dapat memberikan kemudahan

untuk proses ini, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri sebagai hasil dari interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Menurut Latif dkk dalam Pendidikan Anak Usia Dini (2013: 74) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan ilmu pengetahuan yang dibangun dalam diri seseorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Menurut pendapat Vygotsky dalam Nurani (2010: 60) berpendapat bahwa:

Pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak.” Individu dipandang sebagai pembelajar yang aktif membangun pemahaman dan pengetahuan sendiri tentang dunia sebagai hasil tindakan mereka di lingkungan.

Sedangkan Menurut Conny dalam Latif (2013: 74) bahwa :

Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya teori konstruktivisme dapat terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan “belajar bermakna” dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang akan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungannya serta melalui proses belajar bermakna dan belajar penemuan. Interaksi dengan lingkungan dalam anak usia dini biasanya melalui kegiatan belajar sambil bermain, artinya pengetahuan yang disampaikan melalui kegiatan bermain dapat dibangun melalui pengalaman yang mereka lakukan sendiri.

Penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme, yaitu pembelajaran ditekankan pada proses dan kebebasan anak dalam menggali pengetahuan serta membangun pengalamannya sendiri. Menurut teori ini



anak diberikan keaktifan dalam belajar, menemukan sendiri informasi dan hal yang diperlukan guna mengembangkan dirinya baik dalam pengetahuan maupun sikap.

Teori Konstruktivisme berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran siswa menjadi pusat kegiatan dan guru menjadi fasilitator. Karena belajar merupakan suatu proses pemaknaan atau pembentukan pengetahuan dari pengalaman yang konkrit. Peran guru menjadi fasilitator artinya membantu anak untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan proses pembangunan pengetahuan agar berjalan lancar, selain itu program evaluasi penting dalam proses belajar siswa yaitu untuk mengetahui seberapa besar pemahaman yang siswa miliki dari hasil belajar yang telah dilakukan. Terdapat beberapa tujuan dari teori ini, yaitu :

- a) Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
- b) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
- c) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri
- d) Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

Proses belajar menurut teori konstruktivisme ditentukan oleh pengetahuan yang berasal dari individu itu sendiri. Biasanya mereka mendapatkan pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya. Interaksi tersebut biasanya melalui kegiatan bermain, karena

bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, selain itu juga bermain menjadi media yang tepat untuk menstimulus berbagai aspek perkembangan, salah satu contohnya yaitu perkembangan kognitif, seperti yang dikemukakan oleh Piaget dalam Fiedman (2009 :232) yaitu: “ selain dari lingkungan atau meniru orang lain, anak akan mendapatkan informasi melalui proses bermain, permainan sebagai suatu media dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak”.

Perkembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun atau pra operasional ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak dalam menggunakan angka dan kata-kata, yang ditunjukkan melalui kegiatan bermain pura-pura dan bermain khayalan. Melalui kegiatan bermain ini anak akan terlibat langsung dengan permainan dan melibatkan interaksi dengan teman sebayanya atau lingkungannya.

Kesimpulannya adalah, menurut teori konstruktivisme anak akan membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan teman sebaya, misalkan melalui bermain simbolik, yaitu permainan monopoli. Anak akan mendapatkan banyak pengetahuan dari pengalaman yang langsung dilakukan oleh anak dalam permainan monopoli yaitu meningkatnya kemampuan berhitung. Mereka akan mengkonstruksi pengetahuan yang sudah mereka miliki dengan pengetahuan baru yang didapatkan melalui permainan monopoli.

## C. Berhitung

### 1. Pengertian Berhitung

Konsep bilangan dan lambang bilangan merupakan hal yang harus anak kenal sejak dini karena hal tersebut merupakan hal yang berkaitan dengan ilmu matematika. Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan biasanya melalui kegiatan berhitung sederhana. Kegiatan berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak, baik di rumah, lingkungan sekitar, tempat tinggal, sekolah, tempat umum, dan di mana saja, misalkan ketika anak diperintahkan untuk mengambil cabai, maka biasanya orang tua akan menunjukkan jumlah berapa yang harus diambil.

Susanto (2011:98) berpendapat bahwa :

kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Hal ini sejalan dengan Depdiknas tahun 2004 dalam Susanto (2011:104) menyatakan bahwa :

Berhitung merupakan program pengembangan matematika permulaan melalui pemberian materi yang diantaranya yaitu: membilang, menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal bilangan dengan benda-benda) sampai 10, melakukan penambahan dan pengurangan benda sampai 10, dan menyebutkan hasilnya.

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk memperkenalkan berhitung di jalur matematika, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari dilingkungan.

Rasa ingin tahu nya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat

stimulasi, rangsangan dan motivasi yang tepat. Penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti kegiatan bermain yang berkaitan dengan permainan matematika, tujuannya adalah agar pengetahuan yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan baik.

Gardner dalam Triharso (2013:46) menyatakan bahwa: “Matematika PAUD merupakan aktivitas bermain yang berkaitan dengan matematika logis yaitu sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, dan lain-lain”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kegiatan yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, mengenal lambang bilangan, selain itu juga kemampuan berhitung termasuk kedalam bidang matematika yang selalu ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlunya pengajaran sejak dini secara sederhana dan menyenangkan.

## **2. Tahap Perkembangan Berhitung pada Anak**

Berhitung merupakan kegiatan yang termasuk dalam disiplin ilmu di bidang matematika. Matematika di PAUD merupakan kegiatan belajar mengenai konsep matematika yang dilakukan melalui aktivitas bermain. Tujuannya yaitu ketika anak sudah tumbuh dewasa, mereka tidak akan merasa bosan dan takut dengan pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan berhitung. Pendidik dan guru dapat menstimulasinya melalui berbagai strategi, media dan APE yang disesuaikan dengan tahapan

perkembangan berhitung anak. Menurut Susanto (2011:100), tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap konsep / pengertian  
Pada tahap ini anak berekspressi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihat. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat , sehingga benar-benar dipahami oleh anak.
- 2) Tahap transmisi/peralihan  
Tahap transmisi merupakan masa peralihan dari yang konkret ke lambang.Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami jumlah benda ke dalam lambang bilangan.
- 3) Tahap lambangan  
Tahap ini di mana anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentukbentuk, sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ketiga tahapan ini dimulai dari memahami konsep berhitung,kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan. Untuk mengembaangkan tahapan demi tahapan penguasaan kemampuan berhitung pada anak, salah satunya dikenalkan melalui permainan.

#### **D. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna, karena manusia memiliki akal dan pikiran yang lebih baik dari makhluk lainnya. Dalam kehidupan nyata pikiran dan akal atau kognisi manusia digunakan untuk menyimpan pengetahuan dan informasi yang diberikan. Sejak masa usia dini pikiran atau aspek kognisi sudah dikembangkan sesuai dengan apa yang telah diberikan oleh Tuhan sejak lahir, sehingga orang tua atau pendidik perlu mengembangkan kognitif anak secara baik dan tepat.

Susanto (2011:47) menyatakan bahwa :

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

Hal ini sejalan ini dengan pendapat Yamin dan Saman (2010:150), yaitu:

Perkembangan kognitif merupakan kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab-akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Kegiatan pengembangan kognitif dilakukan melalui kegiatan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga konsep-konsep pengembangan kognitif anak yaitu berhitung, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat dan ide, dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berfikir dan intelegensi yang ditandai dengan berfikir secara logis, berfikir mengenai konsep angka, berfikir kritis, dapat memecahkan masalah serta menunjukkan ide-ide pada orang lain.

## **2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak**

Aspek kognitif dapat berkembang secara bertahap sesuai dengan usianya dan melalui tahapan yang berbeda-beda. Tahapan tersebut berlangsung secara berkaitan satu sama lain dengan arti bahwa perkembangan pada usia lebih muda dipersiapkan untuk menerima tahapan ke usia

selanjutnya. Menurut Vygotsky dalam Upton (2012:161) menyatakan bahwa :

Perkembangan kognitif didasarkan pada interaksi-interaksi sosial, bukan penjelajahan individu terhadap lingkungan. Keyakinan tercermin dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) , yang mengacu pada potensi perkembangan anak. Agar belajar dapat terjadi, guru harus bekerja dalam zona ini.

Vygotsky menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Akan tetapi menurut Vygotsky, fungsi-fungsi mental memiliki koneksi-koneksi sosial. Anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seseorang yang memiliki pengalaman (pendidik dan guru).

Menurut Vygotsky tahap perkembangan kognitif yaitu sebagai berikut :

- a. Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)  
Zona perkembangan proksimal adalah istilah Vygotsky untuk rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri tetapi dapat dielajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih. Menurut teori Vygotsky zona perkembangan proksimal merupakan celah dimana antara apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang dewasa atau melakukan sesuatu dengan bantuan orang dewasa atau kerjasama dengan teman sebaya.
- b. Konsep *Scaffolding*  
*Scaffolding* adalah istilah terkait perkembangan kognitif yang digunakan Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, dimana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak. Dialog adalah alat yang penting dalam ZPD.
- c. Bahasa dan pemikiran  
Vygotsky mengatakan bahwa bahasa dan pikiran pada awalnya berkembang terpisah kemudian menyatu. Anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara eksternal dan menggunakan bahasa untuk jangka waktu yang lama sebelum mereka membuat transisi dari kemampuan bicara eksternal menjadi internal.

Perkembangan kognitif terjadi secara bertahap dan dicirikan dengan gaya yang berbeda-beda. Vygotsky berkeyakinan bahwa perkembangan kognitif anak merupakan hasil interaksi anak dengan orang dewasa. Namun berbeda halnya dengan Piaget, ia berpendapat bahwa anak secara bertahap membentuk pemahaman tentang dunia melalui penjelajahan aktif sehingga anak termotivasi dan mendapatkan pengetahuan yang membentuk struktur-struktur mental yang disebut dengan skema.

Kualitas berpikir berbeda pada setiap tahapannya, menurut Jean Piaget dalam Daryanto (2015:62-63), mengungkapkan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif yaitu sebagai berikut :

- a. Tahap Sensory Motor (0-2 tahun)  
Tahap ini diidentikkan dengan kegiatan motorik dan persepsi yang masih sederhana.
- b. Tahap Pre-operational (2-7 tahun)  
Tahap ini diidentikkan dengan mulai digunakannya symbol atau bahasa tanda, dan telat dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak.
- c. Tahap Concrete Operational (7-11 tahun)  
Tahap ini dicirikan dengan anak sudah mulai menggunakan atura-aturan yang jelas dan logis. Anak sudah tidak lagi memuaskan diri pada karakteristik perspektual positif.
- d. Tahap Formal Operational (11-15 tahun)  
Ciri pokok tahap yang terakhir ini adalah anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan” untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini diperlukan adanya stimulus-stimulus yang harus diberikan oleh pendidik, orang tua serta lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak berkembang sesuai dengan usia yang dimiliki anak. Setiap anak akan mengalami perkembangan tahap demi tahap, dan akan berlangsung dengan baik apabila dikembangkan sesuai dengan karakteristik tahapan masing-masing serta melalui stimulus yang tepat,



dan setiap anak normal akan mengalami setiap perkembangannya sesuai dengan karakteristik mereka yang unik dan berbeda-beda. Tugas pendidik dan orang tua adalah mengembangkannya dengan tepat .

## **E. Bermain**

### **1. Pengertian bermain**

Masa usia dini adalah masa keemasan yang harus dikembangkan secara tepat dan baik, apabila dalam meningkatkannya mengalami kesalahan maka akibatnya akan terbawa anak sampai ia dewasa nanti. Peningkatan perkembangan setiap anak harus melalui stimulus yang baik dan benar. Stimulus tersebut harus disesuaikan dengan tahap perkembangan serta bagaimana hakikat anak usia dini. Stimulus yang diberikan untuk anak harus melalui strategi yang tepat, contohnya melalui bermain, karena melalui bermain semua kegiatan yang anak lakukan akan tereksplorasi dengan baik.

Menurut Piaget dalam Sujiono dan Sujiono (2010:34), menyatakan bahwa:

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang, sedangkan parten memandang bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan. Dapat disimpulkan bahwa melalui bermain anak akan mendapatkan pengetahuan-pengetahuan mengenai informasi tertentu dan membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, karena dengan bermain anak akan langsung mendapatkan pengalaman yang mereka alami pada saat bermain.

Pendapat mengenai bermain juga disampaikan oleh Triharso (2013:1), yang menyatakan bahwa:

“Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberi informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak” .

Apabila kita benar-benar memahami bagaimana hakikat bermain untuk anak usia dini, maka kita akan memberikan dampak positif bagi anak-anak , yaitu kita mengetahui bagaimana cara kita dalam membantu proses bermain yang bermanfaat untuk belajar pada anak, selain itu juga pengamatan yang kita lakukan pada saat anak bermain , sangat membantu kita dalam memahami bagaimana cara berfikir anak, sehingga mempermudah kita dalam berkomunikasi dengan anak usia dini.

Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga menjadi lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Hasilnya segala aspek perkembangan anak dapat didukung sepenuhnya. Kita dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, sehingga banyak sekali pengalaman dan pengetahuan yang anak dapatkan ketika anak dapat melakukan kegiatan secara langsung dan bereksplorasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, bermain adalah pengalaman langsung yang

melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, serta bermain juga merupakan kendaraan anak untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar.

## 2. Berbagai bentuk bermain

Kegiatan bermain sudah muncul ketika seseorang masih berada usia bayi, seperti meremas, melempar, menggenggam yang merupakan kegiatan bermain sederhana yang bermanfaat bagi anak. Melalui bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman yang mereka dapatkan. Manfaatnya yaitu dapat mengembangkan dan meningkatkan segala aspek perkembangan anak karena bermain memiliki berbagai macam bentuk yang berisi pengetahuan, nilai yang dapat diajarkan, serta manfaat yang dapat diberikan dan dimiliki oleh anak usia dini. Bentuk-bentuk bermain yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut:

### a. Bermain sosial

Peran guru dalam bermain yaitu mengamati proses bermain anak, sehingga memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Parten dalam Berwer dalam Patmonodewo (2003:103) menyatakan bahwa :

Berbagai derajat partisipasi anak dalam kegoatan bermain, dapat bersifat soliter (bermain seorang diri) , bermain sebagai penonton, bermain parallel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

#### a) Bermain seorang diri

Anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain disekitarnya.

#### b) Bermain parallel

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri.

c) Bermain asosiatif

Kegiatan bermain dimana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan).

d) Bermain kooperatif

Masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain.

Anak-anak dari berbagai kelompok usia akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda.

b. Bermain dengan benda

Berbagai macam kegiatan bermain sangat bervariasi, semua itu diciptakan agar semua aspek perkembangan anak dapat dipenuhi dan agar anak tidak bosan untuk melakukan permainan yang beraneka ragam. Bermain tidak harus menggunakan benda yang selalu dibeli atau diciptakan oleh pabrik, tetapi anak juga dapat menggunakan benda yang ditemukan dirumah dan dapat digunakan untuk kegiatan bermain mereka. Piaget dalam Patmonodewo (2003:106), menyatakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi :

Bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan.

Bermain praktis adalah bentuk permainan dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Misalnya anak bermain dengan kartu-kartu. Ada beberapa kemungkinan untuk memainkannya. Kartu-kartu tersebut dapat diletakkan berdiri seakan menjadi pagar atau dinding. Memainkan kartu dengan menggunakannya dalam fungsinya yang lain (bukan sebagai kartu tetapi sebagai pagar atau dinding) berarti anak menggunakan kartu-kartu secara simbolik. Dalam hal ini dikatakan bahwa anak bermain simbolik. Dalam bermain simbolik anak menggunakan daya imajinasinya.

c. Bermain sosio-dramatik

Smilansky dalam Patmonodewo (2003:107) mengamati bahwa bermain sosio-dramatik memiliki beberapa elemen :

- a) Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraanya.
- b) Bermain pura-pura seperti suatu objek. Anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak berupra-pura menjadi mobil dan berlari-lari sambil menirukan suara mobil.
- c) Bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.
- d) Persisten, yaitu anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
- e) Interaksi yaitu anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
- f) Komunikasi verbal yaitu pada setiap adegan ada interaksi verbal antaranak yang bermain.

Bermain sosio-dramatik bermanfaat untuk megembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan social. Tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosio-dramatik. Oleh karena itu para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosio-dramatik ini.

Bermain memiliki banyak bentuk yang dapat dilakukan oleh semua anak. Setiap bentuk bermain memiliki manfaat bagi anak baik secara pengetahuan maupun sosial. Misalnya ketika anak melakukan permainan simbolik yaitu bermain ular tangga maka anak akan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan misalkan dalam hal kognitif anak akan belajar tentang berhitung dan mengenal lambang bilangan dalam aspek sosial emosional anak akan melakukan permainan sesuai dengan aturan dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa segala bentuk bermain pada anak memiliki dampak positif dan manfaat yang dimiliki oleh anak sehingga mereka memiliki pengalaman dan pembelajaran sesuai dengan bentuk bermain pada anak.

### **3. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai oleh setiap anak. Anak dapat menciptakan sesuatu yang berbeda melalui kegiatan bermain, hal tersebut dapat memberikan perasaan puas kepada anak. Daya cipta anak dapat berkembang secara bebas, baik melalui coretan, peniruan, dan karya lainnya. Pengalaman ini sangat bermanfaat untuk mempersiapkan kehidupan anak pada masa dewasa, karena kebutuhan bermain anak sudah terpenuhi dengan baik.

Menurut Patmonodewo (2003:106) dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain adalah :

- a. Memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya
- b. Mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain.

- c. Mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungannya sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, serta
- d. Mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran social sehingga anak menyadari kemampuannya.

#### **4. Jenis-jenis Bermain**

Bermain merupakan dunia anak, mereka akan merasa senang dan rileks pada saat bermain. Anak akan mencari sesuatu yang dapat dijadikan sebagai mainan dalam setiap waktu, karena pada hakikatnya masa usia dini adalah masa bermain yang memberikan pengetahuan langsung bagi anak. Selain itu bermain merupakan pemicu kreatifitas bagi anak karena bermain memiliki beraneka ragam jenis yang dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak.

Jenis-jenis bermain yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut :

##### **a) Main sensorimotor atau fungsional**

Merupakan kegiatan yang menggunakan gerakan otot kasar dan halus serta mengekspresikan seluruh indra tubuh untuk mendapatkan seta mengekspresikan seluruh indra tubuh untuk mendapatkan rasa dari fungsi indera. Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Main sensorimotor penting untuk mempertebal sambungan antar neuron.

b) Main peran atau simbolik

Kemampuan memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang sendiri dengan sengaja atau fleksibel. Melalui pengalaman main peran, anak diberi kesempatan untuk menciptakan kembali kejadian kehidupan nyata dan memerannkannya secara simbolik (main pran makro dan mikro).

c) Main pembangunan

Main pembangunan merupakan jenis bermain dimana anak menggunakan bahan main untuk menciptakan sesuatu, misalkan deretan balok besar mewakili jalan atau balok kecil mewakili mobil. Terdapat bahan-bahan main dalam main pembangunan yaitu bahan main sifat cair dan terstruktur. Bahan main sifat cair adalah bahan yang penggunaannya dan bahan main ditentukan oleh anak, misalkan crayon, spidol, krayon, *playdough*, lumpur, dan lain-lain, sedangkan bentuk ditentukan oleh bahan main misalkan balok, lego, puzzle, disebut dengan bahan main terstruktur.

Tiga jenis main di atas dapat memberikan pengalaman yang banyak bagi anak serta merangsang perkembangan anak dengan baik, misalkan dalam mengembangkan perkembangan kognitif dalam aspek berhitung, pendidik dapat menggunakan jenis main simbolik. Bermain simbolik anak ditandai dengan penggunaan benda dan bermain pura-pura yang dimodifikasi dengan



permainan angka, sehingga dapat dijadikan sebagai stimulus yang tepat, contohnya bermain monopoli. Sehingga manfaat bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung karena di dalamnya terdapat dadu yang menghitung jumlahnya serta jumlah uang dalam membeli petak.

Kesimpulannya yaitu jenis main diatas memberikan rangsangan yang baik bagi perkembangan maupun pengetahuan bagi anak, tergantung pada peran orang tua atau pendidik dalam menyampaikan jenis main dan menyampaikannya pada anak usia dini.

## **F. Bermain Simbolik**

### **1. Pengertian Bermain Simbolik**

Bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak, karena mereka dapat melakukan semua hal yang menarik perhatian mereka, seperti bermain menirukan gerakan binatang, bermain berpetualang, bermain menjelajah, bermain imajinasi dan bermain pura-pura. Semua kegiatan bermain tersebut diciptakan untuk memberikan pengetahuan langsung kepada anak, semua kegiatan tersebut disebut dengan bermain simbolik.

Menurut Upton (2012:131) menyatakan bahwa:

Permainan simbolik atau drama merupakan permainan yang muncul ketika anak dalam tahap praoperasional perkembangan dan dilakukan ketika anak mengganti situasi atau objek imajiner dengan yang sesungguhnya, ini merupakan hasil langsung dari pemikiran figurative yang telah dimiliki anak. Perkembangan dalam tahap ini energy kreatif dan fantasi-fantasi anak kerap menciptakan teman-teman bermain imajiner.

Kegiatan bermain simbolik tidak harus menggunakan benda-benda mahal atau benda-benda buatan pabrik untuk memainkannya. Pendidik atau orang tua dapat menggunakan benda-benda sekitar untuk memancing imajinasi anak, seperti kursi, meja, kertas, batu dll, secara langsung anak akan memiliki ide dan gagasan mengenai benda tersebut dijadikan sebagai kegiatan bermain.

Patmonodewo (2003:106) berpendapat bahwa :

Kegiatan dikatakan bermain simbolik ketika anak menggunakan benda sebagai fungsi lain atau menggunakan benda tersebut dalam suatu permainan tertentu sesuai dengan daya imajinasi anak dan bermain pura-pura. Misalkan anak bermain dengan kartu-kartu, kemudian kartu-kartu tersebut digunakan sebagai pagar atau dinding sesuai dengan imajinasi anak.

Anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak. Makin matang seorang anak maka, akan meningkat juga kemampuan anak menggunakan alat permainan secara simbolik serta memainkannya sesuai dengan peraturan yang ada. Misalkan alat permainan yang dimainkan adalah sebuah kartu. Bila anak masih pada tahapan bermain praktis, kartu-kartu hanya dilihat-lihat saja.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang muncul pada usia pra operasional dan ditandai dengan bermain dengan menggunakan benda, menggaunakan benda sebagai fungsi lain, memanipulasi benda, dan bermain pura-pura. Jenis-jenis kegiatan bermain tersebut dapat dijadikan

sebagai bermacam-macam permainan yang dapat mengasah kemampuan anak terutama dibidang kognitif anak.

## **2. Ciri-ciri Tahap Bermain Simbolik**

Bermain simbolik merupakan jenis main yang menggunakan imajinasi dan melibatkan benda-benda yang digunakan untuk berimajinasi. Kegiatan bermain simbolik biasanya mengajak anak untuk menggunakan benda mati sebagai media untuk mendukung aktivitas berimajinasi mereka, misalnya seorang anak sedang bermain mobil-mobilan dan anak menggunakan kursi sebagai mobil mereka, kegiatan bermain anak tersebut menunjukkan bahwa anak menggunakan benda dengan fungsi lain, bahwasannya kursi dengan fungsi yang umum digunakan untuk duduk, namun pada bermain simbolik ini anak menggunakan fungsi lain dari kursi untuk bermain mobil-mobilan. Anak usia prasekolah merupakan anak yang berada dalam perkembangan ini yaitu usia 2-7 tahun. Bermain simbolik ini merupakan ciri-ciri tahap praoperasional dan yang terjadi adalah sebagai berikut:

- 1) Secara bertahap anak mulai makin berbahasa dengan kata-kata baru sering bertanya dan menjawab pertanyaan.
- 2) Anak ingin sekali belajar dan tidak henti-hentinya melakukan eksplorasi, memanipulasi benda-benda (memainkan dan menggerakkan) serta bereksperimen dengan lingkungannya agar dapat mempelajari banyak hal lagi.

- 3) Anak mulai menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau pengganti benda-benda lain dan bermain pura-pura seperti balok bisa menjadi telepon atau ayam goreng ketika pura-pura memasak.
- 4) Perkembangan kegiatan bermain simbolik ini akan semakin bersifat konstruktif, dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berfikir dan mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, berbagai aktifitas dalam bermain simbolik diikuti dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan kematangan seorang anak. Awalnya anak akan melakukan permainan yang sederhana namun dengan semakin bertambahnya kematangan dan usia anak maka permainan sederhana akan menjadi sebuah permainan yang sudah menggunakan aturan dan dapat diikuti dan ditaati oleh anak usia dini. Tahapan-tahapan di atas diringi dengan kegiatan bermain yang termasuk dalam bermain simbolik yaitu bermain peran atau bermain dramatik yang berkaitan dengan imajinasi anak. Masa usia dini anak lebih banyak melakukan kegiatan bermain yang meniru kehidupan yang nyata atau biasanya memainkan permainan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, karena pada usia pra sekolah ini anak sudah berfikir sesuai dengan tahapan diatas yang bahwasannya anak senang dalam memanipulasi benda-benda dan bermain dengan lebih mendekati pada kenyataan yang bermanfaat untuk anak menyesuaikan dan mengenal lebih jauh lingkungan sekitarnya.

### 3. Perkembangan Awal Main Simbolik

Anak melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya atau pun mainan sebagai pendukung dalam kegiatan bermain. Mereka suka bermain dengan mengahayal dan berpura-pura seolah-olah sedang mengalami kejadian sebenarnya, dan kegiatan tersebut dinamakan bermain simbolik. Walaupun sepertinya kegiatan mereka hanya bermain namun melalui kegiatan tersebut mereka mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran yang banyak. Bermain simbolik memiliki perkembangan main yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Menurut *The Early Development of Symbolic Play Young Children* yang diambil dari *research of review (1998)*

- a. Kategori awal yaitu pura-pura  
Dalam pura-pura ini anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura tetapi belum ada bukti main pura-pura contohnya yaitu anak sekilas menyentuh menempelkan botol ke mulut boneka
- b. Pura-pura dengan dirinya  
Pada perkembangan main ini anak terlibat dalam perilaku pura-pura yang diarahkan pada dirinya sendiri, misalkan anak berpura-pura sedang minum dengan mengangkat cangkir ke bibir
- c. Pura-pura dengan yang lain  
Anak terlibat dalam perilaku pura-pura diarahkan oleh anak kepada yang lainnya. Misalkan anak member makan boneka
- d. Pengganti  
Anak menggunakan objek sesuai khayalan dalam cara yang berbeda dari biasanya. Contohnya anak memberi makanan boneka menggunakan balok sebagai botol
- e. Pura-pura dengan objek lain  
Anak pura-pura bahwa objek bahan, orang, atau binatang itu ad, misalkan anak menuang teko kosong cangkir dan berkata “kopi” seakan anak sedang mendagangkan kopi nya.

- f. Agen aktif  
Anak menghidupkan mainan seperti boneka atau binatang yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen aktif dalam kegiatan pura-pura, misalkan. Anak menggunakan bonekanya seperti sedang mencari harta karun dengan melewati berbagai rintangan.
- g. Urutan yang belum berbentuk cerita  
Anak mengulang-ngulang satu adegan kepada beberapa orang misalkan anak memberikan kepada ibu dan bonekanya secangkir minuman
- h. Urutan cerita  
Anak menggunakan satu adegan dalam bermain peran, misalkan anak mengaduk dan meminum cangkir tersebut dan berkata "rasanya enak"
- i. Perencanaan  
Anak terlibat dalam main peran dengan perencanaan terlebih dahulu, misalkan anak berkata akan menghitung jumlah uang sebelum berbelanja kepasar ketika bermain peran.

Kesimpulannya adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak memiliki makna tersendiri, kita sebagai pendidik perlu memberikan arahan serta motivasi kepada anak tentang apa yang mereka pelajari. Terkadang banyak sekali orang tua yang meremehkan anak sedang bermain dengan melarangnya bermain dengan benda-benda yang disekitarnya karena takut berbahaya atau benda tersebut rusak, namun sebagai pendidik harus memberikan solusi dengan mengganti benda tersebut dengan mainan yang lebih aman dan mengawasi setiap yang dilakukan oleh anak.

## **G. Hubungan Bermain Simbolik dengan Kemampuan Berhitung**

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dan dimulai dari lingkungan sekitar. Anak biasanya akan menghitung berbagai macam hal yang ada disekitar anak. Menurut Susanto (2011:98):

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan sekitarnya dan sejalan dengan perkembangan anak dapat meningkat ketahap mengenai penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan hal tersebut pendidik harus meningkatkan kemampuan berhitung melalui stimulus yang tepat, salah satu contohnya yaitu melalui kegiatan bermain. Semua kegiatan dalam permainan akan anak lakukan sendiri sehingga pengetahuan yang tersirat di dalamnya akan diterima oleh anak secara langsung.

Bermain merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Patmonodewo (2003:106), “ dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, yaitu salah satu dampaknya dapat mengembangkan kemampuan intelektual anak. Salah satu contoh bermain yang dapat digunakan adalah bermain simbolik”.

Bermain simbolik adalah kegiatan bermain yang melibatkan benda-benda disekitarnya dan mengajak anak untuk bermain imajinasi dan bermain pura-pura. Menurut Patmonodewo “ kegiatan dikatakan bermain simbolik ketika anak menggunakan benda sebagai fungsi lain, sesuai dengan daya imajinasi anak dan bermain pura-pura”, sehingga melalui bermain simbolik ini kemampuan intelektual anak yaitu kemampuan berhitung akan meningkat,

karena melalui tiga permainan yaitu permainan monopoli, permainan senam fantasi, dan ular tangga. Hubungan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung dapat dilihat ketika anak melakukan semua kegiatan dalam tiga permainan tersebut, seperti menghitung jumlah ikan, menghitung jumlah bintang, menghitung jumlah gambar dan lain-lain, sehingga kemampuan berhitung anak akan meningkat dengan baik.

## **H. Penelitian Relevan**

1. Penelitian oleh Koerstiowati (2015) tentang meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan monopoli. Hasil penelitian yaitu pertemuan siklus I dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan permainan Monopoli diperoleh nilai ketuntasan sebesar 55,88%, pada siklus II dapat digambarkan bahwa dengan penerapan kegiatan permainan monopoli diperoleh nilai ketuntasan sebesar 70,59%. Serta pada siklus III dapat ditunjukkan bahwa tingkat kemampuan berhitung 1-20 pada kegiatan permainan monopoli diperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 83,82%. Data ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kognitif sudah dapat mencapai kriteria keberhasilan ketuntasan minimal yaitu 75%, bahkan dapat berkembang pesat melebihi ketuntasan minimal. Kesimpulannya yaitu penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri.
2. Penelitian oleh Kurniawati (2014) tentang meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga. Hasil penelitiannya yaitu pada siklus pertemuan I diperoleh ketuntasan 56% dan meningkat pada



pertemuan II sebanyak 67%. Siklus II selama proses pembelajaran melalui permainan ular tangga, pada siklus II, guru dan kolaborator melakukan penilaian proses dan pengamatan terhadap kinerja guru, dan anak, serta tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung 1-20 pada anak, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Dimulai dari analisis data hasil pengamatan kinerja/tindakan guru pada siklus I yaitu hasil ketuntasan sebesar 75% dan siklus II sebesar 93,75% sedangkan hasil aktivitas anak pada siklus ke I dapat dilihat ketuntasan sebesar 52% dan siklus II sebesar 83%.

3. Penelitian oleh Hartini tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan golf buah. Hasil penelitiannya yaitu terlihat pada persentase nilai rata-rata pada siklus adalah jika persentase ini dikaitkan dengan hasil observasi dimana anak mampu memainkan permainan *Golf* dengan baik, hal ini berarti permainan *Golf* buah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak N Pembina kecamatan Pasaman sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 92% Pertemuan pertama anak memperoleh nilai rata tinggi 37% pertemuan kedua meningkat menjadi 42% dan pertemuan ketiga yaitu 89% yang mendapat nilai rendah sudah tidak ada lagi.

Berdasarkan penelitian relevan yang digunakan, dapat dijadikan sebagai pemandu penelitian dan sebagai referensi peneliti dalam melakukan penelitian. Namun dalam penelitian ini menggunakan bermain simbolik dalam menyelidiki ada hubungan atau tidak dengan kemampuan berhitung, alasannya adalah bermain simbolik memiliki berbagai jenis permainan

yaitu bermain pura-pura, bermain sesuai imajinasi, dan bermain dengan benda, yang dapat dirangkum menjadi banyak permainan, sehingga dapat dijadikan sebagai media untuk proses penelitian yang terkait dengan masalah yang ada. Selain itu juga peneliti tidak bingung dalam memilih permainan dalam proses penelitiannya.

## **I. Kerangka Pikir**

Kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh anak akan memberikan pengalaman yang berharga bagi anak. Anak juga akan mendapatkan pengetahuan yang lebih utuh karena mereka melakukan kegiatan secara langsung dan mempelajari sesuatu dengan mengamati dan mengeksplorasinya secara jelas. Pendidik dan orang tua harus menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk bereksperimen yang melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak, sehingga pendidikan yang harus diterima oleh anak sesuai kebutuhan aspek perkembangan. Aspek kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, dimana anak sudah mampu memahami konsep sederhana di kehidupan sehari-hari. Salah satu bagian dari aspek kognitif yaitu berhitung. Berhitung yang dikenalkan oleh anak adalah konsep berhitung permulaan yang sederhana, yaitu melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Konsep berhitung perlu dikenalkan sejak dini karena konsep berhitung akan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak pada nantinya. Strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu melalui bermain. Bermain tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan

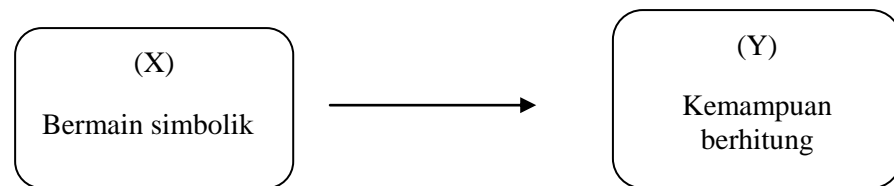
bagi anak tetapi sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Usia prasekolah biasanya ditandai melalui peniruan, bermain pura-pura dan khayalan. Anak akan mengamati kejadian yang ada disekelilingnya sehingga mereka akan memperoleh pengetahuan baru dan biasanya anak akan menirukannya melalui kegiatan bermain pura-pura dan khayalan yang termasuk kedalam bermain simbolik.

Bermain simbolik ditandai dengan bermain khayalan, bermain dengan benda dan bermain pura-pura. Ketiga unsur bermain tersebut dapat dirangkum menjadi satu sehingga membentuk sebuah permainan yang bermanfaat untuk kemampuan berhitung anak. Contoh permainannya adalah bermain monopoli. Monopoli merupakan jenis bermain pura-pura untuk menguasai sebuah tanah atau lahan yang digambarkan sebuah petak pada papan monopoli. Permainan ini menugaskan anak untuk menentukan petaknya dengan dua buah dadu, ketika anak telah menentukan petaknya, anak harus mengikuti aturan sebuah petak, misalkan anak harus membeli petak tersebut hingga anak menguasai semua petak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain simbolik dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### **J. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Secara umum metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2015: 6) metode penelitian adalah :

Sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian *eksplanatif* dengan metode *korelasional*. Metode korelasional yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya.

#### **B. Prosedur Penelitian**

Penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan penelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dan setiap penelitian tersebut adalah:

##### **1. Penelitian Pendahuluan**

Terdiri dari langkah-langkah berikut:

- a. Membuat surat izin penelitian kesekolah tempat dilakukan penelitian.
  - b. Observasi ke sekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti.
2. Tahap Perencanaan
- a. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun.
  - b. Membuat instrumen evaluasi yaitu berupa lembaran observasi.
3. Tahap Pelaksanaan
- a. Melaksanakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun.
  - b. Mengevaluasi menggunakan lembar observasi.
  - c. Mengumpulkan mengolah dan menganalisis data.
  - d. Membuat laporan hasil penelitian.

### **C. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Sidowaras Kecamatan Bumiratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah pada tahun ajaran 2016/2017 di semester II.

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2014:80) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa TK Tunas Harapan Sidowaras berjumlah 50 anak, terbagi dalam kelompok A (usia 4-5 tahun) dengan jumlah 20 anak dan kelompok B (usia 5-6 tahun) dengan jumlah 30 anak.

## 2. Sampel

Pengambilan sampel didasarkan pada teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2011 :124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 30 anak yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Alasan pengambilan sampel pada semua anak kelompok B karena masalah kemampuan berhitung sederhana 1-10 ditemukan dikelompok B, sedangkan pada kelompok A tidak ditemukan masalah terkait dengan penelitian.

## E. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel.

1. Variable Independen (bebas) : bermain simbolik (X)
  - a. Definisi Konseptual: Bermain simbolik merupakan permainan yang muncul ketika anak dalam tahap praoperasional perkembangan dan dilakukan ketika anak mengganti situasi atau objek imajiner dengan yang sesungguhnya, ini merupakan hasil langsung dari pemikiran *figurative* yang telah dimiliki anak. Perkembangan dalam tahap ini energy kreatif dan fantasi-fantasi anak kerap menciptakan teman-teman bermain *imajiner*.

- b. Definisi operasional: Kegiatan dikatakan bermain simbolik ketika anak menggunakan benda sebagai fungsi lain atau menggunakan benda tersebut dalam suatu permainan tertentu sesuai dengan daya imajinasi anak dan bermain pura-pura.

Sehingga dimensi dan indikator pada variabel bebas (X) bermain simbolik yaitu :

Dimensi pada variabel bermain simbolik (X): bermain sesuai dengan imajinasi, menggunakan benda sebagai fungsi lain dan bermain pura-pura.

1. Indikator bermain sesuai dengan imajinasi:

- Anak memberi nama pada mainan
- Anak memberi peran pada mainan

2. Indikator menggunakan benda sebagai fungsi lain:

- Memanipulasi benda untuk bermain
- Menggunakan benda sebagai simbol (pengganti) untuk bermain

3. Indikator bermain pura-pura: Pura- pura menjadi sesuatu misalkan hewan.

2. Variabel dependen (terikat) : kemampuan berhitung (Y)

- a. Definisi Konseptual : kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak



dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

- b. Definisi operasional: Berhitung merupakan program pengembangan matematika permulaan melalui pemberian materi yang diantaranya yaitu: melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Sehingga dimensi dan indikator variabel terikat (Y) kemampuan berhitung yaitu:

Dimensi kemampuan berhitung (Y): penjumlahan sederhana dan pengurangan sederhana.

1. Indikator penjumlahan sederhana:
  - Melakukan penjumlahan angka 1-10
  - Melakukan penjumlahan gambar 1-10
2. Indikator pengurangan sederhana :
  - Melakukan pengurangan angka 1-10
  - Melakukan pengurangan gambar 1-10

## **F. Instrumen Penelitian**

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur bermain simbolik dan kemampuan berhitung yaitu menggunakan observasi. Pedoman observasi yang bersifat terstruktur dan penyusunannya dalam bentuk rubrik penilaian. Pengisiannya dilakukan dengan memberikan tanda *cek list* (✓) pada pernyataan yang menunjukkan aktivitas yang ditampilkan oleh anak.

Penelitian ini untuk mengukur kegiatan bermain yaitu melalui permainan simbolik dan kemampuan berhitung anak digunakan pedoman observasi/

lembar observasi. Pedoman observasi yang bersifat terstruktur dan penyusunannya dalam bentuk rubrik penilaian. Pengisiannya dilakukan dengan memberikan tanda *cek list* pada kriteria yang menunjukkan kemampuan berhitung anak. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut benar dan tepat untuk mengukur aspek perkembangan anak.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*), dimana isi suatu instrumen diuji kevalidannya, dalam validitas isi tersebut melihat suatu instrumen dengan ketepatannya untuk mengukur perkembangan anak, dilihat dari setiap indikator yang digunakan sudah tepat atau belum untuk mengukur perkembangan anak usia 5-6 tahun. Uji validitas instrument menggunakan *Judgment* yang diuji oleh dosen ahli PG-PAUD Ibu Gian Fitria Angraini, S.Psi., M.Pd dan Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Bermain Simbolik (x)**

Variabel	Dimensi	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
Bermain simbolik (X)	Bermain sesuai dengan imajinasi	Anak memberikan nama pada mainan				
		Anak memberikan peran pada mainan				
	Menggunakan benda sebagai fungsi lain	Memanipulasi benda untuk bermain				
		Menggunakan benda sebagai simbol (pengga				

		nti ) untuk bermain				
	Bermain pura-pura	Pura-pura menjadi sesuatu misalkan hewan				

**Table 3. Kisi-kisi Kemampuan Berhitung (y)**

Variabel	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
Berhitung (Y)	Penjumlahan sederhana	Melakukan penjumlahan angka sampai 10				
		Melakukan penjumlahan gambar sampai 10				
	Pengurangan sederhana	Melakukan pengurangan angka sampai 10				
		Melakukan pengurangan gambar sampai 10				

### G. Teknik pengumpulan data

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang sesuai untuk mendukung penelitian ini. Teknik pengumpulan data tersebut yaitu observasi dan dokumentasi.

#### 1. Observasi (pengamatan)

Penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan observasi partisipasif.

“Menurut Sugiyono (2008:204) menjelaskan dalam observasi peneliti terlibat dalam kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian”.

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah bertujuan untuk memperoleh data permainan simbolik sebagai variable X dan kemampuan berhitung sebagai Variabel Y. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi berupa *checklist*, dimana observasi tersebut berisi tentang instrument penilaian dari indicator yang akan dinilai. Observasi dilakukan terhadap suatu objek secara langsung dilakukan saat kegiatan belajar berlangsung didalam kelas, dari hasil observasi akan diperoleh informasi tentang proses kegiatan belajar mengajar antar guru dan anak.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat hasil data yang diperoleh melalui observasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto yang berfungsi sebagai data pelengkap dari data yang diperoleh selama penelitian.

## **H. Uji Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur, valid berarti intstrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut

Suharsimi (2014:136) bahwa: “sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat diukur, apabila dapat diungkapkan data dari variabel yang hendak diteliti dengan tepat”.

Penelitian ini untuk menemukan *validitas item* dilakukan kontrol langsung terhadap teori – teori yang melahirkan indikator – indikator yang dipakai. Dalam penelitian ini peneliti mengkonsultasikan kepada pembimbing skripsi yang dianggap peneliti sebagai ahli penelitian.

Setelah kisi-kisi dinyatakan layak, kemudian untuk menguji validitas angket peneliti menggunakan cara uji *validitas internal* dengan melakukan analisis butir dengan menggunakan *SPSS 16.0*, untuk menguji validitas setiap butir, maka skor – skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y, dengan di perolehnya indeks validitas setiap butir dapat diketahui butir – butir manakah yang tidak memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya, Menurut Sugiyono (2009: 126) korelasi 0.30,  $r_{hitung} > r_{kritis}$  maka dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil yang di peroleh dengan menggunakan *SPSS 16* dalam menguji validitas butir soal item yaitu indeks validitas setiap butir dalam kisi-kisi ini adalah 0,30. Oleh sebab itu, butir soal di anggap valid jika skor butir item di atas 0,30 atau  $\geq 0,30$  dan skor butir item di bawah 0,30 di nyatakan tidak valid atau gugur, sehingga tidak diikut sertakan kembali dalam kisi-kisi penelitian yang akan dilakukan untuk observasi. Uji validitas bermain simbolik dengan kemampuan

berhitung dilakukan dengan mengambil 15 responden dari PAUD Mawar.

Uji validitas 5 item bermain simbolik dengan menggunakan rumus *pearson* dalam *SPSS* 16.0, hasil uji validitas instrumen dalam tabel berikut :

**Tabel 4. Hasil Validitas Bermain Simbolik**

No	$r_{kritis}$	$r_{hitung}$	Keterangan
1	0.30	0.569	Valid
2	0.30	0.619	Valid
3	0.30	0.546	Valid
4	0.30	0.550	Valid
5	0.30	0.430	Valid

**Sumber : Hasil analisis penelitian**

Berdasarkan hasil validitas, 5 item dinyatakan valid, karena  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ .

Selanjutnya, Uji validitas 4 item kemampuan berhitung dengan menggunakan rumus *pearson* dalam *SPSS* 16.0, hasil uji validitas instrumen dalam tabel berikut :

**Tabel 5. Hasil Validitas Kemampuan Berhitung**

NO	$r_{kritis}$	$r_{hitung}$	Keterangan
1	0.30	0.449	Valid
2	0.30	0.379	Valid
3	0.30	0.644	Valid
4	0.30	0.722	Valid

**Sumber : Hasil analisis penelitian**

Berdasarkan hasil validitas, 4 item dinyatakan valid, karena  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ .

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran yang telah

divalidasi oleh ahlinya. Menurut Suharsmi (2014:151) menyatakan “bahwa untuk menumbuhkan kemantapan alat pengumpulan data maka akan digunakan uji coba kisi-kisi, reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut sudah baik”.

Setelah melakukan uji validitas instrumen, kemudian peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap butir soal yang di nyatakan valid. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16.0*, dimana instrumen (kisi-kisi) dalam penelitian ini dianggap reliabel atau konsisten apabila nilai *alpha* lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$ .

Uji reliabilitas kisi-kisi bermain simbolik dilakukan pada 5 item dan kemampuan berhitung dilakukan pada 4 item anak dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* dalam *SPSS 16.0*, dan hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Bermain Simbolik**

Variabel	$r_{tabel}$	<i>Alpha</i>	Keterangan
X	0.361	0.707	Reliabel

**Sumber : Hasil Analisis Penelitian**

**Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berhitung**

Variabel	$r_{tabel}$	<i>Alpha</i>	Keterangan
Y	0.361	0.693	Reliabel

**Sumber : Hasil Analisis Penelitian**

Berdasarkan data yang di peroleh untuk uji reliabilitas instrumen menggunakan *SPSS 16* diketahui nilai  $r_{tabel}$  yaitu 0,361 kemudian

peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh hasil nilai  $\alpha$  dari bermain simbolik = 0,707 dan nilai  $\alpha$  kemampuan berhitung = 0,639, sehingga instrumen (kisi-kisi) dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

## I. Uji Asumsi

Teknik yang digunakan untuk pengujian dalam penelitian ini adalah teknik analisis korelasional dengan serta jenis data yang digunakan yaitu data ordinal dengan jumlah sampel 30 anak. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk pengujian hipotesis penelitian, dalam pengujian hipotesis digunakan syarat ketentuan analisis data dengan mencari nilai normalitas untuk mengetahui besaran sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dan uji korelasional untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* serta mendeskripsikan data sebagai data penjelas sebelum dilakukan perhitungan korelasional. Langkah-langkah mengolah data :

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah besaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorof*. Dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak maka dilakukan pengujian normalitas yang akan dihitung dengan program *SPSS 16,0 For Windows*. Apabila nilai signifikan yang diperoleh kecil dari 0,05 ( $\text{sig} < 0,05$ ) berarti distribusi sampel tidak



normal. Namun bila nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka distribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas perlu diuji signifikansi dan linearitasnya agar hasilnya lebih dapat dipertanggungjawabkan dalam mengambil suatu keputusan. Setelah dilakukan uji linearitas dan diperoleh hubungan yang linier secara signifikan, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis yakni menggunakan uji *product moment*.

## J. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas kemudian diketahui bahwa data tentang bermain simbolik dan kemampuan berhitung adalah data berbentuk normal, karena kedua variabel berdistribusi normal data dapat diuji hipotesiskan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan *SPSS (Statistical Package for social science) 16.0*, untuk menguji ada hubungan yang signifikan hubungan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah maka digunakan rumus korelasi *Product Moment* untuk menguji hipotesisnya.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Tuans Harapan Sidowaras Lampung Tengah. Hubungan tersebut dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan di ketiga permainan. Permainan pertama yaitu permainan monopoli, yang mengharuskan anak untuk melalui setiap petak dengan syarat menghitung jumlah bintang, permainan kedua yaitu permainan uar tangga, yang mengharuskan anak untuk menghitung jumlah gambar sesuai dengan petak yang didapatkannya, dan permainan senam fantasi yaitu mengajak anak untuk melewati empat rintangan, dan masing-masing rintangan mengharuskan anak untuk menghitung jumlah ikan yang hidup dan mati.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis memberikan saran kepada :

#### **1. Guru**

Guru dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan bermain simbolik dan menciptakan permainan-permainan yang menyenangkan. Setelah diberikan pembelajaran melalui bermain

simbolik diharapkan anak mampu melakukan kegiatan berhitung sederhana yang kemudian dapat menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

## **2. Kepala Sekolah**

Bagi kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

## **3. 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 yang diharapkan dapat berpengaruh pada kemampuan berhitung anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, T. R. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Penerbit Gava Media: Yogyakarta
- Feldman, P.O. 2009. *Human Development*. Translate newly revised and edited by Brian Marswendy. Salemba Humanika: Jakarta
- Hartini. 2012. *Jurnal Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Golf Buah di TK Pembina Pasman Barat*. Jurnal Pesona Paud. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100851&val=1492>. Diunduh pada 04-10-2017
- Koerstiowati, Yessi. 2015. *jurnal meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 menggunakan permainan monopoli ada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kec. Nganvcar Kanupaten Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/download/1586/1369/2017/01/25>
- Kurniawati, Ridha. 2014. *Jurnal kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan ular tangga di TK Yuniior Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/14188/19/article.pdf>. Diunduh pada 25-01-2017
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini teori dan aplikasi*. :Kencana Predana Media Group: Jakarta
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks: Jakarta.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Pusat Perbukuan : Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 tahun 2005 *Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Depdiknas: Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini*. Depdiknas: Jakarta

- Research in revier. The early development of symbolic play young children. 2013.  
<https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2013/11/main-peran.html>.  
Diakses pada 13-03-2017
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Suharsimi, Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta : Jakarta
- \_\_\_\_\_.2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- \_\_\_\_\_.2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- \_\_\_\_\_.2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- \_\_\_\_\_.2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- Sujino, Nurani Y. dan Sujiono Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks : Jakarta
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Perdana Media Group : Jakarta
- Triharso, Agung .2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi: Yogyakarta
- Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga: Jakarta
- Yamin, Matinis dan Saman. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Gaung Persada: Jakarta