

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN DOMINO DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA AGAM**

**Afri Maiyuli**

## **ABSTRAK**

Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam masih rendah. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subyek penelitian pada kelompok B4. Penelitian ini dilakukan dua Siklus yaitu Siklus I diadakan 3 kali pertemuan begitu juga Siklus II hasilnya penelitian telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam.

---

Kata kunci: Berhitung; Anak; Permainan domino.

## **Pendahuluan**

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak berusia 4 - 6 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat alami anak, sehingga anak dapat menjadi generasi penerus bangsa yang kelak akan membangun bangsa Indonesia menjadi maju dan tidak ketinggalan dari bangsa lain. Berdasarkan dengan undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi: "Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Taman Kanak-kanak berada pada jalur pendidikan formal, sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 - ≤6 tahun.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi pengembangan pembentukan perilaku terdiri dari nilai agama dan moral, sosial emosional dan pengembangan kemampuan dasar yaitu bahasa, kognitif dan fisik.

Salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sangat penting bagi anak karena berpengaruh pada kemampuan anak dalam menerima, mengolah, memahami dan informasi-informasi yang disampaikan kepada anak baik secara lisan atau isyarat.

Gunarsa (dalam Munandar, 2001:45) pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dan proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan.

Kemampuan kognitif bagi anak bertujuan agar dapat mengelola perolehan proses pembelajaran dan bisa menemukan berbagai cara memecahkan masalah yang dihadapi anak. Disamping itu juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung, logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti.

Menurut Jamaris (2003:24) menyebutkan beberapa karakteristik kemampuan kognitif yaitu : 1)Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, 2)Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya, 3)Telah mengenal sebagian besar warna, 4)Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu, 5)Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya dan 6)Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif dan disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari.

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak salah satu pengembangan berbagai potensi tersebut dilakukan dengan melalui permainan berhitung. Depdiknas (2000:1) permainan berhitung adalah bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan dan lambang bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung.

Kemdiknas (2010:12) kemampuan yang berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep keabstrak, menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Strategi pengembangan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak ataupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus memberikan informasi dan kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Alat permainan yang mengembangkan keterampilan kognitif anak menurut Sudono (1995:58) adalah keterampilan yang diperlukan agar dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. Alat permainan yang digunakan adalah berbagai alat permainan yang berbentuk keping-keping bentuk, mozaik, benda-benda lain seperti batu untuk menghitung, kartu angka, kartu gambar dan lain-lain. Alat permainan tersebut dapat dimanfaatkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Poerwadarmita (2007:300) domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata atau bertitik besar. Dengan permainan ini peneliti memodifikasi memberi angka dan gambar agar menyenangkan bagi anak.

*National Assosiation for The Education Young Children (NAEYC)* menurut Musfiroh (2005:1) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentan usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini adalah individu yang unik (*a unique person*) dimana ia memiliki pola pertumbuhan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agama masih rendah, hal ini terlihat dalam kegiatan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dimana masih banyak anak belum mampu berhitung pada kegiatan pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini disebabkan karena metode yang sering dipergunakan hanya tanya jawab dan media yang digunakan kurang bervariasi oleh guru biasanya menggunakan jari dan kartu angka tidak mencocokkan dengan benda-benda yang ada disekitar anak dan berupa lembaran kerja sehingga menjadikan anak kurang menarik dan merespon serta membosankan bagi anak terhadap kemampuan berhitung. Keadaan seperti

ini tentu berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran selanjutnya dan terbukti dengan hampir satu semester anak masih mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitung. Depdiknas (2006:12) metode adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Berdasarkan masalah tersebut kemampuan berhitung anak masih rendah dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan maka akan dilakukan tindakan dengan cara permainan domino di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang peneliti dapat gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*). Menurut Arikunto (dalam penelitian tindakan kelas, 2006:3) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa, tidak hanya dilakukan di ruangan kelas tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik yaitu sekelompok peserta didik yang melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis.

Subjek yang dilakukan penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B4 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam dengan jumlah murid 20 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Pada umumnya dari keluarga menengah yang memiliki latar belakang yang bervariasi. Penelitian ini sangat membantu untuk melihat perkembangan anak, adapun rencananya dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2011/2012 selama 2 bulan. Jumlah siklus ini tergantung dari analisis data yang menjadi acuan penelitian dalam proses perenungan penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini dilakukan secara bersiklus yang mulai dari siklus I dengan 3 kali pertemuan, seandainya siklus I belum berhasil. Maka dilanjutkan pada siklus II yang sangat ditentukan oleh hasil siklus I dan dilakukan 3 kali pertemuan. Operasionalnya ada 4 tahapan yang lazim dilaluinya, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan perenungan.

Instrumen dalam penelitian ini antara lain:1)format observasi adalah pedoman observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang digunakan dan 2)dokumentasi berupa kamera untuk memotret kegiatan yang dilakukan oleh anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian diatas yang menggunakan teknik observasi dan dokumentasi yaitu:1)teknik observasi adalahobservasi dilakukan apabila penelitian dilakukan berkenaan dengan perilaku anak dan 2)guru dalam melaksanakan kegiatan tersebut melalui lembaran observasi dan teknik dokumentasi adalahdilakukan kepada anak dalam penelitian berupa pemotretan hasil kerja anak.

Penelitian ini menggunakan metode mixing metode yaitu campuran antara kualitatif dan kuantitatif. Data ditampilkan dalam bentuk: data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Kualitatif adalah catatan selama dilapangan dianalisis setiap kali proses pembelajaran berlangsung untuk menentukan tindakan selanjutnya, metode kualitatif disebut juga sebagai metode interpretif karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan dilapangan. Dimana keseluruhan data yang diperoleh dari semua tindakan yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar anak.

Kuantitatif adalah metode penelitian yang melibatkan angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan penelitian menggunakan rumus statistik yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang diperoleh

F = Frekuensi kegiatan anak

N = Jumlah anak

100 = Persentase

Sedangkan untuk menentukan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat, maka interpretasi aktivitas belajar anak berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:214) adalah :1)81 % - 100 % = Sangat Tinggi (ST) dengan kriteria anak bekerja sendiri tanpa bantuan dan tidak ada kesalahan dikatakan mampu, 2)61 % -80 % = Tinggi (T) dengan kriteria anak bekerja sendiri akan tetapi masih ada kesalahan dikatakan sudah

mulai mampu dan 3)21% - 60 % = Rendah (R) dengan kriteria anak bekerja sendiri masih banyak Kesalahan yang dilakukan dikatakan belum mampu.

Penelitian dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino ditandai dengan beberapa hal sebagai berikut:1)75% anak mampu melakukan permainan domino dan 2)75% anak aktif melakukan permainan domino.

## Hasil

Sesuai dengan hasil rekapitulasi yang diperoleh pada kondisi awal, siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino. Setiap siklus telah terjadi perbaikan kearah yang lebih baik dilihat pada siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 secara keseluruhan telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel  
**Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino  
(kriteria sangat tinggi dan tinggi)**

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal %		Siklus I %		Siklus II %		Ket
		F	%	F	%	F	%	
1	Anak dapat membilang 1-10 dengan kartu domino	5	25	12	60	19	95	Meningkat
2	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan kartu domino	4	20	10	50	19	95	Meningkat
3	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan	2	10	9	45	20	100	Meningkat

	lambang bilangan 1-10 dengan kartu domino							
4	Anak dapat menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dengan kartu domino	6	30	11	55	20	100	Meningkat
	Rata-rata		21,25		52,5		97,5	Meningkat



Grafik

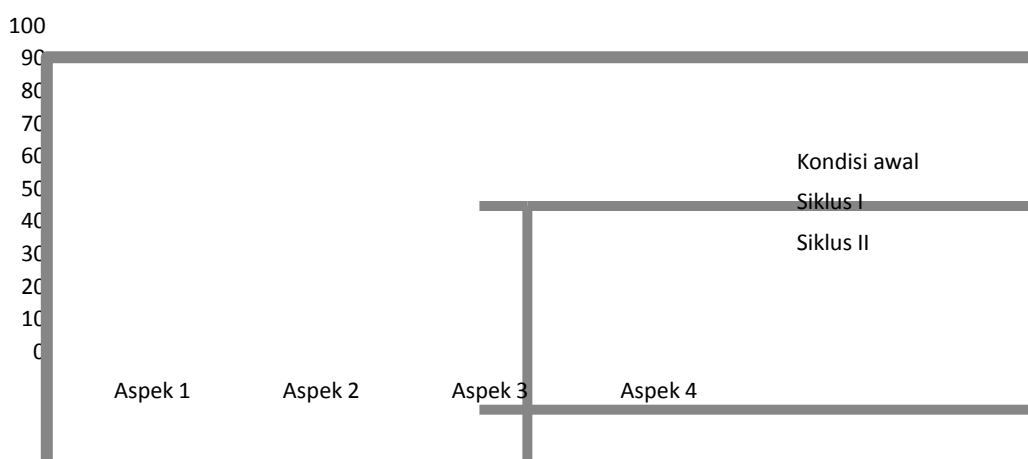
**Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino (Kriteria sangat tinggi dan tinggi)**

Tabel dan grafik diatas, menunjukkan rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal dengan persentase 21,25%, pada siklus I meningkat dengan persentase 52,5% namun masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM), pada siklus II meningkat lagi dengan persentase 97,5% telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil persentase rata-rata kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I meningkat dengan persentase 31,25%, dari siklus I ke siklus II meningkat lagi dengan persentase 45%.

Tabel  
**Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino (kriteria rendah)**

No	Aspek yang diamati	Sebelum Tindakan	Siklus I %	Siklus II %	Ket
1	Anak dapat membilang 1-10 dengan kartu domino	75	40	5	Berkurang
2	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan kartu domino	80	50	5	Berkurang
3	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan kartu domino	90	55	-	Berkurang
4	Anak dapat menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dengan kartu domino	70	45	-	Berkurang
	Rata-rata	70	47,5	2,5	



Grafik  
**Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino (Kriteria rendah)**

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, menunjukkan rata-rata kemampuan berhitung anak kategori rendah pada kondisi awal dengan persentase 70%, pada siklus I menurun dengan persentase 47,5%, dan pada siklus II menurun lagi dengan persentase 2,5%.



Berdasarkan hasil persentase rata-rata kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I menurun dengan persentase 22,5%, dari siklus I ke siklus II menurun lagi dengan persentase 45%.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino sangat diperlukan pembahasan gunanya memperjelas dan memperdalam kajian dalam penelitian ini agar pencapaian hasil yang diperoleh akan lebih baik.

Pada kondisi awal diperoleh gambarannya kemampuan berhitung anak masih rendah hanya beberapa orang anak yang bisa di kelompok B4 TK Negeri Pembina dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan karena anak mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran ini. Hal ini disebabkan karena metode dan media yang dilakukan guru kurang bervariasi serta kegiatan pembelajaran sambil bermain tidak menyenangkan bagi anak, seharusnya dipicu oleh suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan bagi anak. Berdasarkan Cetran (dalam Musfiroh, 2005:2) menyatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal, artinya bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak.

Dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran dapat dilihat dari kondisi awal dari anak berjumlah 20 orang, anak kategori sangat tinggi dan tinggi. Pada aspek 1, anak dapat membilang 1-10 dengan kartu angka dan jari dengan persentase 25%, aspek 2, anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan kartu angka dan jari dengan persentase 20%, pada aspek 3, anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan kartu angka dan jari dengan persentase 10% dan aspek 4, anak dapat menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dengan kartu angka dan jari dengan persentase 30%.

Upaya perbaikan terhadap optimalisasi berupa kemampuan berhitung anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada kondisi awal, maka peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki kemampuan berhitung anak melalui permainan pada siklus I dan siklus II.

Setelah diadakan siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik. Keberhasilan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino sebagai berikut: 1) ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I

dan siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil, 2) keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dan proses pembelajaran agar kemampuan berhitung anak terhadap mencocokkan bilangan dan lambang bilangan dapat meningkat dengan baik, 3) pembelajaran yang menyenangkan memberikan stimulus yang sangat baik terhadap otak dalam memproses informasi dan 4) perkembangan berhitung anak melalui permainan domino di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam meningkat: a) Anak dapat membilang 1-10 dengan kartu domino, pada siklus I pertemuan 3 kategori sangat tinggi dan tinggi dengan persentase 60%, pada siklus II pertemuan 3 dengan persentase 95%, b) Anak dapat menunjukkan bilangan dan lambang bilangan 1-10 dengan kartu domino, pada siklus I pertemuan 3 kategori sangat tinggi dan tinggi dengan persentase 50%, pada siklus II pertemuan 3 dengan persentase 95%, c) Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan kartu domino, pada siklus I pertemuan 3 kategori sangat tinggi dan tinggi dengan persentase 45%, pada siklus II pertemuan 3 dengan persentase 100% dan d) Anak dapat menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dengan kartu domino, pada siklus I pertemuan 3 kategori sangat tinggi dan tinggi dengan persentase 65%, pada siklus II pertemuan 3 dengan persentase 100%.

Aspek yang diamati pada kemampuan berhitung anak didukung oleh teori Depdiknas (2000:8) menyatakan bahwa permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaan berhitung yaitu tahap penguasaan konsep bilangan dan lambang bilangan, masa transisi yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan serta menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan.

Peningkatan kemampuan berhitung anak terjadi pada siklus I dan II karena guru mempergunakan metode dan media yang bervariasi. Depdiknas (2000:12) metode adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dan mencapai hasil yang maksimal.

Metode dan media yang peneliti lakukan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino di Taman Kanak-kanak Pembina Agam menarik dan menyenangkan bagi anak.

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam dari dua siklus perencanaan, maka terjadi peningkatan yang signifikan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II yang perbandingannya dapat dilihat pada pembahasan di atas.

## **Simpulan dan Saran**

### **A. Simpulan**

Sesuai hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat simpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan domino adalah sebagai berikut: 1) Permasalahan yaitu kemampuan berhitung anak masih rendah dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan karena media yang digunakan kurang bervariasi, 2) agar tujuan kemampuan berhitung anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode, media dan teknik mengajar tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak serta melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak, 3) kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan domino dapat membilang, menunjukkan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan 1-10, 4) rancangan penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah kemampuan berhitung anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), 5) melalui permainan domino dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II dan 6) kemampuan berhitung anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan domino pada kelompok B4 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari temuan peneliti, maka peneliti memberikan saran untuk membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang sebagai berikut: 1) Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan domino dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dan guru harus mempunyai ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, 2) kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan agar semakin bertambah dan meningkatkan kualitas sekolah, 3) kepada pihak kepala sekolah hendaknya dapat mendorong guru untuk dapat meningkatkan kualitas belajar anak dalam mengembangkan kognitif anak terutama kemampuan berhitung anak,

4)hendaknya guru dapat mempergunakan bermacam metode dan media bervariasi dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak agar anak tidak merasa bosan dalam belajar serta hasil tujuan berhasil akan tercapai secara optimal, 5)agar pembelajaran yang diberikan menyenangkan dan menarik bagi anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dalam bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak serta menciptakan suasana kelompok aktif, efektif dan gembira, 6)diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya dan 7)bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan artikel ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### **Daftar Rujukan**

Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Depdiknas.2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*.Jakarta.

Depdiknas 2006.*Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak* . Jakarta.

Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Kemdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta.

Munandar, Utami. 2001. *Psikologi Perkembangan Pribadi*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Musfiroh, Takdiratun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdikbud.

Poerwadarminta.2007.*Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Sisdiknas. 2004. *Undang-undang Tentang Sisdiknas*. Jakarta : Tarnita Utama.

Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta:Depdiknas.