

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Kemampuan Berhitung

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “kemampuan” berasal dari mampu yang artinya kuasa/sanggup/ dapat melakukan sesuatu dan kemudian mendapat imbuhan ke-an yang menjadi “kemampuan” yang berarti kesanggupan/kecakapan/kekuatan dalam melakukan sebagai hasil dari pembawaan maupun latihan. (Maisarah, 2019) Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kegiatan berhitung bagi anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Pengertian kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya yang di mulai dari lingkungan terdekatnya, seakan dengan perkembangan tersebut anak juga dapat meningkatkan ketsapa berikutnya seperti mengetahui jumlah ataupun pengurangan.

Dari kegiatan berhitung memiliki beberapa manfaat seperti, untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar menarik bahkan menyenangkan yang membuat anak senang untuk mengikuti pembelajaran tersebut dan tidak membuat anak ketakutan dalam menghadapi pembelajaran berhitung sejak awal, dan juga dapat membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain. (Khan, 2016)

Bermain adalah latihan untuk menghubungkan macam – macam pengetahuan dan keterampilan kognitif anak, sehingga dapat berfungsi secara teratur. Menurut Khadijah bermain merupakan wahana bagi anak untuk melakukan kegiatan bermacam – macam salah satunya kegiatan berhitung. Dalam kegiatan bermain berhitung ini dalam melibatkan aspek kognitif anak, dilihat dari bagaimana anak dapat menyelesaikan kegiatan tersebut dari yang mudah hingga yang sulit, menghitung lambang bilangan 1 sampai 6,

menuliskan lambang bilangan 1 sampai 6. (Khadijah, 2021) Menurut Williard dan Spackman, bermain yaitu suatu aktivitas yang menyenangkan dan paling digemari anak-anak. Dengan bermain dapat membantu anak berkembang dalam semua aspek seperti fisik, sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Dalam bermain anak dapat melakukan berbagai macam kegiatan yang berguna untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya, seperti anak dapat mengamati, mengukur serta membandingkan hal yang satu dengan yang lainnya. Dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung dengan mengukur jarak mengamati permainan lawan.

Menurut Yusuf dkk, berhitung perlu dipelajari dengan penalaran dari tata urutan materi ilmunya berfungsi sebagai sarana berpikir, pengetahuan dan keterampilan ilmunya berfungsi sebagai sarana guna mempelajari berbagai ilmu lainnya, sebagai sarana komunikasi dan pengetahuan ilmunya kemungkinan dapat mengembangkan kreatifitas yang telah anak tersebut pahami. (Anggraini, 2015)

Bermain memiliki pengaruh besar bagi perkembangan anak oleh karena itu orang tua Dan guru harus bisa memilih permainan yang pantas bagi perkembangan anak. Bermain juga memiliki arti penting bagi anak, yaitu : a). Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, bahasa dan perilaku, b). Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang apa adanya sesuai dengan usianya, c). Anak akan menemukan jati dirinya, d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga dapat terlatih dengan baik, e) Dengan bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam lagi. Ragam permainan anak terdiri dari permainan angka, bermain melalui gerakan, lagu serta permainan kreatif. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah permainan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dengan mudah memahami pelajaran tersebut contohnya permainan yang menggunakan media yang menyenangkan. (Pradana, 2016)

Salah satu kemampuan dari aspek kognitif adalah kemampuan berhitung, perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang

penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak, pengembangan kognitif sangat memiliki pengaruh yang kuat dengan kecerdasan berhitung stimulasi kecerdasan berhitung akan mendorong perkembangan kognitif terutama dalam hal menyelesaikan masalah, kemampuan berpikir yang baik. (Dewi, 2021) Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun terbagi menjadi tiga yaitu, Menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. (Humairo, 2020)

Tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagi dalam beberapa fase. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan yaitu:

1. Tahap sensorimotorik (sejak lahir sampai usia 2 tahun), pada tahap ini anak menggunakan indra serta refleks motorik mereka.
2. Tahap Praoperasional (usia 2 tahun sampai usia 7 tahun), pada tahap ini anak bergantung pada representasi menggunakan bahan atau media yang nyata.
3. Tahap operasional konkret (usia 7 sampai usia 12 tahun), pada tahap ini anak mulai menggunakan gambaran mental dan simbol-simbol selama mereka berpikir dan dapat membalikan operasi-operasinya.
4. Tahap operasional formal (usia 12 tahun hingga dewasa), pada tahap ini anak menggunakan gaya berpikirnya dengan melibatkan penggunaan operasional logika dan menggunakan secara abstrak.

Untuk menggali lebih dalam lagi kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, Logika dan angka-angka. Kemampuan Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika Seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau mengenal jumlah. Kemampuan berhitung atau kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal seperti, menyebutkan,

mengurutkan, membilang menjumlahkan serta memecahkan masalah, kemampuan kognitif dapat di kembangkan sedini mungkin agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Wilson menyatakan bahwa ada beberapa indikator dalam kemampuan berhitung yaitu : 1) suka mengajukan banyak pertanyaan tentang cara kerja sesuatu, 2) mampu menghitung soal aritmatika dengan mudah, 3) menyukai tantangan tentang kegiatan berhitung, 4) senang melakukan permainan yang berkaitan dengan matematika, 5) senang bekerja dengan teka-teki silang dan juga teka teki logika. Kemampuan berhitung anak akan berkembang sesuai dengan usia mereka. Menurut Koksas menyatakan indikator kecerdasan berhitung anak adalah kemampuan dimana anak mampu berpikir yang berkaitan dengan angka dan lambang, anak juga dapat memecahkan masalah, berpikir kritis dan memahami hal-hal yang abstrak. (Masganti, 2021)

Kemampuan berhitung untuk anak usia dini diperlukan mengembangkan pengetahuan dasar matematika, seperti pengenalan konsep Bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, posisi dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat dan kreatif pada diri Anak. (Khan, 2016) Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah gabungan dari kedewasaan otak, sistem syaraf, serta adaptasi dengan lingkungan.

Dari perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan aritmatika yang di dalamnya terdapat kemampuan mengenali atau menghitung angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar dan mengenal penambahan dan pengurangan. (Marlina, 2017)

Kemampuan berhitung Menurut Hariwijaya dan Sustiwi, merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan atau angka. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, atau angka, sehingga mampu untuk berhitung dengan baik dan benar, Sebab berhitung sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari seperti di daerah tempat tinggal,

sekolah, tempat umum, dll. Sedangkan Menurut Susanto, kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuan yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya. Selain itu berhitung bagi anak usia dini dapat memotivasi anak dalam mengembangkan konsep diri seperti melatih kepercayaan diri serta dalam melatih kedisiplinan serta anak juga dapat menyelesaikan masalah yang sedang dialaminya.

Dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus sesuai dengan perkembangan usia anak dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif. Dalam pencapaian perkembangan kognitif dapat didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak usia 2-4 tahun seperti, menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 6, Menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 6 serta menuliskan lambang bilangan 1 sampai 6.

Karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan kita yang terdapat dalam direktorat PAUD (2004), yaitu :

1. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
2. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
3. Memiliki keahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutsan peristiwa yang terjadi di sekitar.
4. Untuk mengetahui dasar – dasar pembelajaran.
5. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini.

Secara umum berhitung bagi anak usia dini bertujuan untuk mengetahui dasat-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus berhitung bertujuan untuk anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak

dapat melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang memerlukan behitung, ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang lebih tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan Kemampuan berhitung disebabkan oleh dua faktor yaitu, faktor kematangan dan faktor belajar. (Yono, 2018).

Prinsip – prinsip dalam berhitung bagi anak memiliki beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung yaitu : a) dimulai dari menghitung jumlah benda, b) anak aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, c) anak dapat membedakan lambang bilangan yang kecil maupun yang besar, d) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya. Dari prinsip – prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung bukan sesuatu yang menyulitkan anak dalam belajar karena materi yang diberikan dalam pembelajaran berhitung bukanlah materi yang membosankan, dengan menggunakan media pembelajaran proses pembelajaran semakin menyenangkan. (Haryanti, 2020)

Menurut Renew Metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang nyaman dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Metode yang digunakan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir anak serta mampu memecahkan masalah. Gordon dan Browne, mengemukakan ada tiga macam pola kegiatan yang dapat dilakukan agar tujuan dari metode yang diterapkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan seperti : 1) kegiatan dengan pengarahan langsung, 2) kegiatan berpola semi kreatif, 3) kegiatan berpola kreatif. Menurut Harlock seiring dengan pemahaman bilangan tersebut menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak.

Konsep pemahaman berhitung akan berkembang dengan cepat sampai pada peningkatan ketahap selanjutnya. Oleh karena itu pemahaman tentang berhitung yang dilakukan dengan bermain sangat penting karena dengan permainan anak akan dapat cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut. (Istiana, 2018).

2.1.2 Tahapan – Tahapan Kemampuan Berhitung

Beberapa pendapat mengatakan bahwa tahapan berhitung anak dilalui dengan bermain, agar seluruh aspek atau kemampuan anak dapat tergalikan secara optimal. Seperti pengenalan urutan angka 1-6, menyebutkan bilangan 1-6, dan anak dapat menjumlahkan bilangan 1-10. (Farihah, 2017)

Tahapan- tahapan dalam kemampuan berhitung anak memiliki beberapa tahapan seperti :

a. Tahap penguasaan Konsep

Pemahaman tentang sesuatu dengan menggunakan media yang nyata agar anak dapat mengenal warna, bentuk dan berhitung benda atau bilangan.

b. Tahap Transisi

Dalam tahap ini anak melakukan proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman sebelumnya dan menuju ke tahap pengenalan lambang yang abstrak, maksudnya disini anak mulai dikenalkan bentuk bentuk lambang.

c. Tahap Lambang

Tahap ini merupakan gabungan dari beberapa tahap sebelumnya yang terdiri dari beberapa konsep seperti, lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, hijau untuk menggambarkan konsep warna, dan kecil untuk menggambarkan konsep ruang. (Maulana, 2002)

Menurut Hurlock mengatakan bahwa seiring perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang pertama dipahami oleh anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman anak, diantaranya konsep bilangan. konsep bilangan ini berhubungan dengan kata-kata. Pada saat anak memasuki taman kanak-kanak anak umumnya pemahaman konsep bilangan akan berkembang dengan cepat sampai pada peningkatan ke tahap pengertian mengenai jumlah. (Maesaroh, 2019)

2.2 Media Dadu Dalam Pembelajaran AUD

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar, sedangkan menurut bahasa arab kata media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Hamidjojo, Media merupakan semua bentuk perantara yang di gunakan oleh individu dalam menyampaikannya dalam bentuk gagasan atau informasi agar dapat tersampaikan oleh penerima. Selain itu media pembelajaran juga memiliki arti yaitu suatu komponen sumber belajar yang mengandung bahan ajar yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. (Farihah, 2017).

Menurut Sukiman (menyatakan bahwa media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal Arsyad Anitah menyatakan bahwa media adalah setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku pembelajar.

Sedangkan menurut Sanaky media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara tertstruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Menurut Rohmat media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses pembelajaran yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu. (Moto, 2019) Media pembelajaran memiliki peran dalam proses pembelajaran anak. Menurut Munadi ia mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan efektif.

Lesle J. Briggs (1979) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *“the physical means of conveying instructional content book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Sedangkan mengenai efektifitas media, Brown menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas proses belajar dan mengajar.

Ada beberapa pengertian media pembelajaran meliputi :

1. Menurut Kustandi dan Sutjipo, mereka menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna.
2. Menurut Moreira, media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, dan prosedur agar lebih nyata.
3. Menurut Haryadi dan Widodo, mereka menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang bersifat tradisional maupun modern.
4. Menurut Mashuri, media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan materi pembelajaran, memperluas pikiran, minat dan semangat belajar anak.

Dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat bermanfaat, salah satu contoh penggunaan media dalam pembelajaran juga telah ditemukan pada beberapa ayat suci Al Qur'an, seperti dalam surah An-Naml (27) ayat 29-30

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ۚ ٢٩ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ٣٠

Artinya : *Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.*

Tafsir Jalalain membahas bahwa: "Pergilah membawa surahku ini, lalu jatuhkan kepada mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan)" sebagai jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung hudhud membawa surat itu lalu mendatangi Ratu Balqis yang pada waktu itu berada di tengah-tengah bala tentaranya. Kemudian burung hud-hud menjatuhkan surat Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika Ratu Balqis membaca surat tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut. (Pito, 2018)

Dengan yang telah di jelaskan pada tafsir diatas bahwa burung hudhud berperan sebagai media yang akan membawa surat kepada ratu balqis dimana burung hudhud berperan penting dalam membawa sebuah surat yang akan di berikan kepada ratu balqis, dapat di pahami begitulah penting nya media yang di berikan dalam proses pembelajaran agar penyampaian yang di berikan dapat tersampaikan dengan baik.

2.2.2 Media Dadu

Media dadu merupakan media untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran mengenai bilangan dalam hal mengitung, menjumlahkan dll. Media dadu merupakan media yang dapat dilihat langsung oleh anak. Dalam menyampaikan materi pembelajaran seharusnya menggunakan berbagai media atau sumber belajar yang bersifat konkret. Karena pada usia ini, anak akan mengetahui dengan mudah melalui benda-benda yang konkret.

Jadi anak langsung bisa melihat dan mengamati secara jelas objek yang ada didepannya, hal ini dilakukan agar anak tidak mengalami kebingungan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading atau plastik), dimana keenam sisinya diberi angka 1 sampai 6, memiliki titik dengan jumlah yang berbeda dan diatur sedemikian mungkin untuk digunakan dalam permainan atau yang lainnya. Kebanyakan media dadu ini sering digunakan dalam media pembelajaran yang dikaitkan dengan aspek kognitif. Disamping itu, media dadu juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan stimulus kepada anak usia dini yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak, khususnya aspek perkembangan berhitung. (Agustini, 2020)

Penggunaan media permainan dapat memberikan pengalaman baru bagi anak dalam bermain game, game ini dapat membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif dan bersenang-senang, hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah memahami materi pembelajaran yang di ajarkan. Sehingga dapat membuat anak lebih memahami materi tersebut, salah satu cara agar anak tidak mudah bosan dalam belajar seorang guru harus melakukan permainan yang bersangkutan dengan materi pembelajaran (Adilah, 2022)

Menurut Hamalik, media dadu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digolongkan sebagai media visual karena media dadu tersebut adalah media yang dapat dilihat, dan nyata. Selain itu Murnianti juga menyatakan bahwa media dadu juga dapat menjadi alat permainan yang dapat membuat kemampuan anak dalam berhitung berkembang secara efektif.

Disini peneliti menggunakan media dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Salah satu keterampilan yang diperlukan anak dalam memahami konsep matematika adalah mengenal angka melibatkan pikiran tentang berapa jumlah yang paling banyak, mana angka yang lebih besar dan angka yang kecil, menjumlahkan satu tambah satu, dengan pemahaman konsep tersebut akan mempermudah anak untuk menguasai keterampilan berhitung.

Dalam penggunaan media dadu yang akan di lakukan yaitu dengan cara guru memperkenalkan dadu kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya. Setelah itu guru menyuruh anak menghitung setiap mata dadu yang keluar, kemudian guru menyuruh anak menghitung mata dadu tersebut atau anak juga dapat memainkan dadu dengan cara melempar kan dadu secara 2 kali, pada lemparan pertama anak menghitung jumlah mata dadu yang keluar, begitu juga dengan lemparan kedua, setelah itu anak akan menjumlahkan berapah hasil dari lemparan dadu yang telah ia lakukan. (Joni, 2016)

Untuk membantu kelancaran belajar mengenai konsep berhitung tersebut sangat di perlukan media atau alat untuk memberikan suasana yang menarik untuk anak dan dapat membentuk pemahaman anak. Pujanti menyatakan bahwa media atau alat peraga akan berfungsi dengan baik apabila dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Salah satu media yang bisa mengenalkan konsep bilangan dan penjumlahan sederhana adalah media dadu.

Dengan menggunakan media dadu dapat mempermudah anak untuk memahami konsep bilangan secara sederhana. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba melakukan kegiatan belajar dengan media dadu yang dilakukan bersamaan dengan model pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan dapat membantu masalah yang dihadapi anak. Dengan menggunakan media dadu anak akan lebih mudah mengenal angka-angka, melakukan penjumlahan, dan mencari angka terbesar maupun terkecil. \

2.3 Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian dari Nofia Sari Yono, yang berjudul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Dadu Pada Kelompok B Tk Mutiara Hati Kendari*, dimana Nofia menyatakan bahwa Hasil yang diperoleh kemampuan berhitung anak pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun masih sedikit mancapai indikator yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan untuk mendaur ulang dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkemban Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan atau observasi awal Berkemban Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 53,33%, setelah pelaksanaan siklus I Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 66,66% dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 93,33%. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah saya akan melihat jumlah anak yang mengalami perubahan pada siklus I dan perubahan anak pada siklus II.

- b. Penelitian dari Nur Mutmainah dkk, yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Berhitung Permulaan 1-6 melalui Permainan Dadu*, dimana Nur dkk menyatakan bahwa penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini dibuktikan dengan Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada siklus 1 melalui permainan dadu sebesar 42%. Terjadi peningkatan dari pra tindakan ke siklus 1 sebesar 3,75%. Namun berdasarkan data, anak belum mencapai kriteria-kriteria nilai rata-rata yang diinginkan dan anak belum mencapai kriteria ketuntasan 75%. Pada siklus 2 setelah diberi tindakan melalui permainan dadu berdasarkan indikator yang dibuat terlihat mengalami peningkatan mencapai 80% dan ini ternyata melampaui batas kriteria keberhasilan 75%. Dari pemaparan hasil penelitian dari kondisi awal dapat diketahui bahwa permainan dadu dapat meningkatkan keterampilan berhitung permulaan anakanak di kelompok A PAUD Kemuning dari sebelum tindakan sebesar 38,25%, siklus 1 sebesar 42%, siklus 2 sebesar 85%, sehingga hasil siklus 2 mencapai target penelitian. Karena sudah mencapai target maka penelitian dihentikan pada siklus 2. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah, saya akan melihat perubahan yang dialami anak saat mengikuti pembelajaran berhitung dengan sebelum menggunakan media dan setelah penggunaan media di RA. Dharul Ikhlas Lubuk Pakam.
- c. Penelitian dari Rina Agustin, yang berjudul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Dadu Papan Angka Berkelok*, dimana Rina menyatakan bahwa dengan menggunakan media dadu papan angka berkelok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, Rina juga menyatakan bahwa penguasaan konsep berhitung 1 sampai 20 dapat di tingkatkan dengan bermain dadu tersebut. Dengan permainan dadu papan angka berkelok ini anak juga lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan mengenai lambang bilangan. Dengan menggunakan media bermain dadu papan angka berkelok ini banyak anak yang mampu meniru tulisan bilangan 1 sampai 20 secara simbolik ataupun jumlah benda.

Perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah, Saya akan melihat perkembangan anak dalam berhitung, mengingat bilangan ataupun menjumlahkan benda setelah menggunakan media bermain dadu di RA. Dharul Ikhlas Lubuk Pakam.

2.4 Kerangka Berpikir

Meningkatkan kemampuan berhitung anak harus di asah lebih baik lagi, Salah satunya pembelajaran dilakukan menggunakan media yang menyenangkan bagi anak, Dengan menggunakan media anak akan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran, banyak sekolah yang kurang memanfaatkan media sebagai alat untuk melakukan pembelajaran, guru hanya melakukan metode metode yang membuat anak merasa bosan dalam belajar. Maka dari itu penulis berpendapat dengan menciptakan media baru dalam pembelajaran anak membuat proses belajar semakin maju dan efektif salah satunya menggunakan media bermain dadu dalam penggunaan media dadu ini dapat membuat anak lebih mudah untuk mengingat lambang bilangan, melakukan perjumlahan, membedakan bilangan terkecil sampai terbesar.

Dalam hal tersebut kita akan mencari bagaimana perubahan kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan media dadu dan perubahanya setelah menggunakan media dadu.

2.5 Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan adalah dugaan/tanggapan sementara yang ada pada rumusan masalah yang disusul dalam sebuah penelitian. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas maka hipotesis yang dirumuskan yaitu: Kemampuan berhitung anak usia dini dapat meningkat melalui penggunaan media dadu





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

