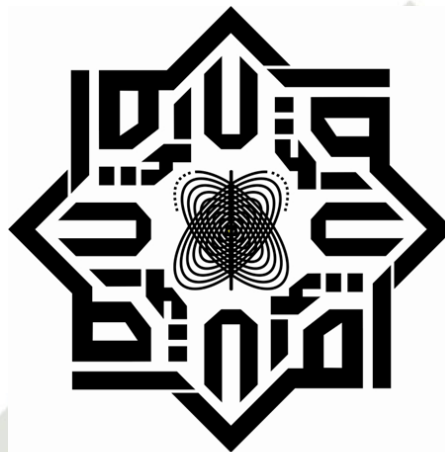


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**INDRY YANI**

**NIM. 11719202514**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

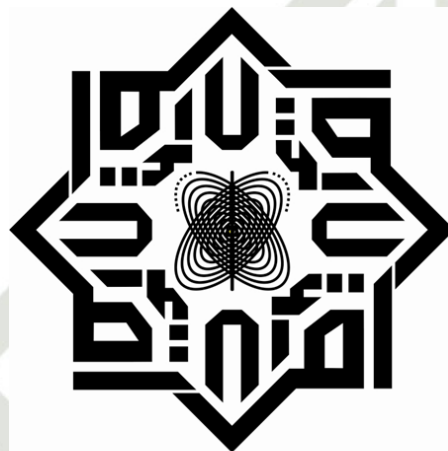
**PEKANBARU**

**1442 H / 2021 M**

# **OPTIMALISASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKASI**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar  
sarjana pendidikan (S.Pd)



**UIN SUSKA RIAU**

Oleh

**INDRY YANI**

**NIM. 11719202514**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1442 H / 2021 M**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, *Optimalisasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi*, yang ditulis oleh Indry Yani Nim 11719202514 telah diterima dan setuju untuk diujikan dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 01 Rajab 1442 H  
13 Februari 2021 M

Menyetujui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

  
Dr. Hj. Nurmasanah Bakhtiar, M.Ag  
Nip. 197305142001122002

Pembimbing

  
Dra. Hj. Sariah, M.Pd  
Nip. 196607121991032015

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul *Optimalisasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi*, yang ditulis oleh Indry Yani NIM. 1719202514 telah diujikan dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 09 Ramadhan 1442 H / 21 April 2021 M . Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 09 Ramadhan 1442 H  
21 April 2021 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag

Penguji II

Nurkamella Mukhtar AH.M.Pd

Penguji III

Dr. Zulkhairiansyah Arifin, S. Ag, M. Ag

Penguji IV

Fatimah Depi Susanti Harahap, S. Pd. I, M. A

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S. Ag, M. Ag  
NIP. 197407041998031001



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah* rabbi'l'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya saya wat beserta salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini dengan judul **“Optimalisasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari kedua orang tua penulis yang sangat dicintai, kepada Ayahanda Tosim dan Ibunda Hartini yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, di sini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
1. Prof. Dr. Suyitno, M. Ag., M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A., Wakil Rektor II Dr. H. Kusnadi, M.Pd., dan Wakil Rektor III Drs. H. Promadi, MA., Ph.D., beserta seluruh Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
  2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin S.Ag., M.Ag., selaku Dekan, Wakil Dekan I Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Dra. Rohani, M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., beserta seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
  3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
  4. Ibu Dra. Hj. Sariah, M.Pd., selaku Penasehat Akademik.
  5. Ibu Dra. Hj.Sariah,M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
  6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.
  7. Para sahabatku tersayang Halimah,Wahyuni Syafitri,Umi Rahmi, dan teman-teman PIAUD angkatan 2017 yang telah memberikan suport dan dukungan baik secara moril atau material.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

8. Seluruh teman-teman KKN, Gina, Suci, Aisyah, Gustin, Mita, Cakra, Defri, Wahyu, Rifki atas kenangan, kebersamaan dan pengalaman kita selama ini.
9. Seluruh teman-teman PPL TK An-Namiroh 1, Halimah, Wilma, Tika atas kebersamaan dan pengalaman kita selama ini.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dan memberikan berkah, mendapat keridhoan dari Allah SWT. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin.*

Selain itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 13 Februari 2021  
Penulis,

**INDRY YANI**  
**NIM. 11719202514**

UIN SUSKA RIAU

## PERSEMBAHAN

*Dengan segenap rasa syukurMu ya Allah Di bawah naungan limpahan kasih sayang serta ridho Mu dalam merangkai karya ini Tiada kata terindah yang mampu terucap selain do'a Tiada amat terbaik yang akan tertunaikan selain bakti kepadamu Tanpa lelah mendidik ananda dengan penuh kesabaran Untukmu cahaya hati yang tanpa lelah menerangi jiwa Teristimewa ayahanda dan ibunda tercinta Untukmu yang tiap malam tanpa henti mendoakan yang terbaik Yang tiada henti memberikan dukungan dan motivasi ananda Doa tulus serta kasih sayang yang selalu engkau berikan.*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRAK**

Indry Yani, (2021): Optimalisasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi

Rumusan masalah dalam penulisan ini yaitu bagaimana caranya mengoptimalkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui alat permainan edukasi, jenis penelitian ini merupakan penelitian pustaka. Penelitian pustaka adalah menjadikan bahan pustaka berupa buku, jurnal, dokumen-dokumen dan materi lainnya yang dapat dijadikan sumber rujukan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar anak sehingga metode ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dalam belajar dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh anak. Konsep berhitung sangat penting diberikan pada anak sebagai landasan penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya, kemampuan berhitung yang belum berkembang menjadi masalah yang dihadapi. Berdasarkan kondisi tersebut. Penggunaan APE bertujuan sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik, akan tetapi penggunaannya terkadang masih dihadapkan pada tidak keseimbangan antara jumlah ketersediaan alat permainan khususnya dalam bentuk APE dengan jumlah anak didik yang ada sehingga diperlukan kemampuan yang lebih untuk menyesuaikan antara keterbatasan alat permainan dengan kegiatan yang akan dilakukan karena ketidakmungkinan pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dikarenakan keterbatasan alat permainan dan kurang kemampuan guru dalam mengelola alat permainan yang terbatas.

Kata kunci : Optimalisasi Kemampuan Berhitung, Alat Permainan Edukasi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

Indry Yani, (2021): Optimizing Counting Ability for Early Childhood Through Educational Game Tools

The formulation of the problem in this paper is how to optimize early childhood numeracy skills through educational game tools. The purpose of this study was to determine the increase in children's numeracy skills through educational game tools, this type of research is library research. Literature research is to make library materials in the form of books, journals, documents and other materials that can be used as a reference source in this research. The results of this study indicate that the ability to count can have a positive influence on children's learning motivation so that this method can be used by teachers to increase motivation in learning and can be applied in everyday life by children. The concept of counting is very important given to children as the basis for mastering mathematical concepts at the next level of education, numeracy skills that have not developed into problems faced. Based on these conditions. The use of APE is intended as a means to help teachers develop the competence of students, but its use is sometimes still faced with an imbalance between the amount of available game tools, especially in the form of APE with the number of existing students so that more ability is needed to adjust between the limitations of game tools and activities. which will be done because it is not possible to carry out learning in Kindergarten due to the limitations of game tools and the lack of teacher ability in managing limited game tools.

Keywords: Optimization of Counting Ability, Educational Game Tool.

## ملخص

إندري ياني ، (٢٠٢١): تحسين قدرة العد للطفولة المبكرة من خلال أدوات الألعاب التعليمية

تتمثل صياغة المشكلة في هذه الورقة في كيفية تحسين مهارات الحساب في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال أدوات الألعاب التعليمية. الغرض من هذه الدراسة هو تحديد الريادة في المهارات الحاسوبية للأطفال من خلال أدوات الألعاب التعليمية ، وهذا النوع من البحث هو البحث في المكتبات. يهدف البحث الأدبي إلى صنع مواد مكتبية في شكل كتب ومجلات ووثائق ومواد أخرى يمكن استخدامها كمصدر مرجعي في هذا البحث.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن القدرة على العد يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي على دافع تعلم الأطفال بحيث يمكن استخدام هذه الطريقة من قبل المعلمين لزيادة الدافع في التعلم ويمكن للأطفال تطبيقها في الحياة اليومية. يعتبر مفهوم العد مهمًا جدًا للأطفال كأساس لإتقان المفاهيم الرياضية في المستوى التالي من التعليم ، ومهارات الحساب التي

لم تتطور إلى مشاكل تواجهها. بناءً على هذه الشروط. الغرض من استخدام هذا البحث هو أن يكون وسيلة لمساعدة المعلمين على تطوير كفاءة الطلاب ، ولكن لا ينبغي أن يكون أحياناً يواجه اختلافاً بين مقدار توافر أدوات اللعبة ، خاصة في شكل مع عدد الطلاب الحاليين. هناك حاجة إلى مزيد من القدرة للتكيف بين قيود أدوات اللعبة والسيطرة عليها.

وهو ما سيتم القيام به لأنه لا يمكن إجراء التعلم في رياض الأطفال بسبب قيود أدوات اللعبة ونقص قدرة المعلم على إدارة أدوات اللعبة المحدودة.

الكلمات الرئيسية: تحسين القدرة على العد ، أداة الألعاب التعليمية.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN Suska Riau University of Sultan Syarif Kasim Riau



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR ISI**

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah .....	8
C. Permasalahan .....	10
D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Kemampuan Berhitung .....	12
B. Alat Permainan Edukasi .....	18
C. Anak Usia Dini .....	30
D. Penelitian Relevan .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Sumber Data .....	37
C. Teknik Pengumpulan Data .....	38
D. Teknik Analisa Data .....	39
E. Sistematika Pembahasan .....	41
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Kemampuan Berhitung .....	42
B. Analisis Alat Permainan Edukasi.....	48

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

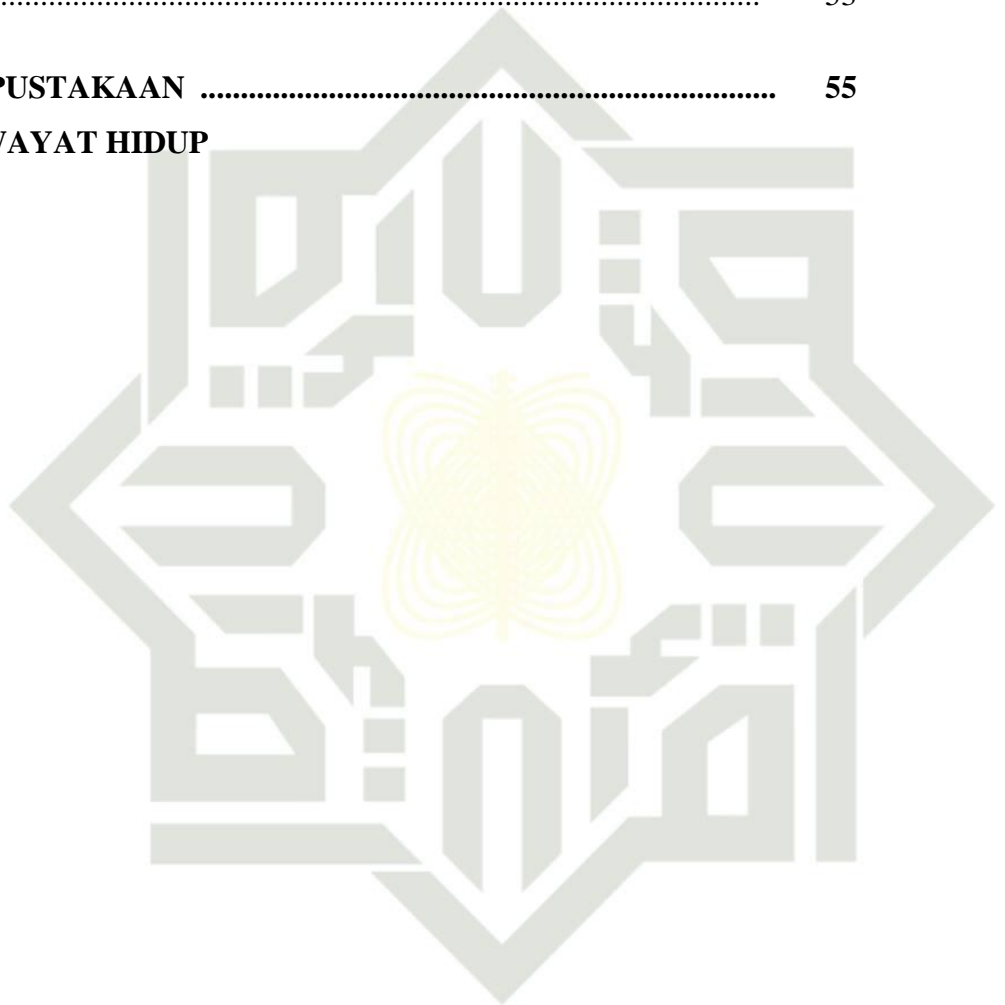
C. Optimalisasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi .....	49
---	----

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	53

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>55</b>
---------------------------------	-----------

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



UIN SUSKA RIAU

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. sejalan dengan diharapkan perhatian

---

<sup>1</sup> Mursid, *Op Cit.* Hal 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan kesadaran terhadap pendidikan anak usia dini yang semakin baik membawa dampak positif bagi perkembangan anak selanjutnya.<sup>2</sup>

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan.<sup>3</sup>

Bermain sebagai kegiatan utama mulai sejak usia 0 tahun (anak usia dini). Saat itu anak-anak sudah senang menggerakkan anggota tubuhnya, senang melihat benda-benda yang menarik hingga memainkan benda yang diraihnya. Melalui kegiatan bermain inilah maka anak-anak sejak dini belajar mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Untuk itulah kegiatan bermain anak-anak sejak usia dini menjadi basis kehidupannya. Secara naluriah anak-anak adalah mengembangkan dan menyempurnakan kemampuan pertumbuhan dan perkembangan psikologis dan fisiologisnya.<sup>4</sup>

Dalam konsep Islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri bermain

<sup>2</sup> Medinda Romlah, (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa*. Jurnal Ilmiah Potensia, 2016, Vol 1 (2), HAL 72

<sup>3</sup> Andari, A, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Terhubung Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Pemanfaatan Media*, (Jakarta: Arean 2008), Hal.11

<sup>4</sup> Setiawan Conny. (2008). *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks. Hal 60

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

bersama anak-anaknya. Selain senagi wujud kasih sayang juga untuk melatih anak berkreatvitas dan melatih fisiknya supaya menjadi kuat serta lincah. Menurut ratna dengan bermian otot-otot anak akan bekerja maksimal, metabolisme tubuh meningkat dan perkembangan otot lebih bagus.<sup>5</sup>

Terdapat dalam undang-undang republik Indonesia nomor 20 anak usia dini sebagai kelompok individu yang berusia 0 sampai 6 tahun. Dan juga beberapa ahli yang mengelompokkan nak usia dini adalah anak yang berusia 0 -8 tahun. Sedangkan menurut mutiah anak usia dini adalah anak-anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, yaitu anak-anak usia dini selalu memiliki pola-pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, baik dalam wilayah koordinasi motoric kasar dan halus, kecerdasan dlam dan berday cipta, sosial emosional yang unik, bahasa yang berkembang pesat dan antutisme dalam komunikasi. Oleh karena keunikannya ini dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan : masa bayi lahir 0-12 bulan, masa toddler (batita) usia 1-3 tahun, masa early child hood/pra sekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal sekolah dasar 6-8 tahun.<sup>6</sup>

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usai dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan

<sup>5</sup> Ratna Mega Wangi, *Character Parenting Space, Hal 28*

<sup>6</sup> *Ibid*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

periode awal yang paling penting sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan beberapa periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.<sup>7</sup>

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah pendidikan sikap prilaku dan kemampuan dasar yang di perlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang di harapkan di capai meliputi aspek-aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian,

---

<sup>7</sup> *Ibid*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang di lakukan didalam proses pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika seperti yang dikemukakan oleh Sriningsih bahwa praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah yang dikenal diantaranya perkembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai perkembangan kecerdasan logika-matematika.<sup>8</sup>

Alat permainan edukasi (APE) adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar yang berarti alat dan bermain itu sendiri merupakan alat belajar yang menyenangkan. Anak tidak akan bosan-bosan bermain, disamping itu bermain akan membawa anak ke pengalaman yang positif dalam setiap aspek, seperti aspek pengembangan keimanan dan ketakwaan, daya fikir, daya cipta, kemampuan olahraga.<sup>9</sup>

Bermain pada usia dini biasanya bermain dengan menggunakan alat permainan, tetapi dengan bertambahnya usia maka kegiatan bermain dengan benda-benda menurun. Pada akhir usia dini anak-anak biasanya melakukan bermain konstruktif, bermain membuat suatu bentuk atau bangunan. Benda-

<sup>8</sup> *Ibid*

<sup>9</sup> Sutan Surya, *Berhitung Dengan Memahami Rumus Secepat Kilat: Matematika Ensten*. 2008. Hal 12

benda yang ditemui akan diperlakukan secara simbolis atau bermain dengan beberapa aturan. Anak-anak usia dini biasanya bermain dengan mengeluarkan tenaga misalnya lari, kejar-kejaran, bermain perang-perangan.<sup>10</sup>

Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Secara umum bermain didefinisikan sebagai menikmati kebebasan dalam pembahasan artinya dalam aktivitas bermain yang sesungguhnya manusia benar-benar melakukannya tanpa tujuan dan pamrih tertentu. Manusia menikmati kebebasan dalam bermain tanpa perlu memikirkan tujuan-tujuan yang diraihinya dalam permainan itu.<sup>11</sup>

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya pembahasan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, sehingga alat permainan edukasi (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirna. Bermain tidak harus mahal unsur mendidiknya yang harus diutamakan dan dapat belajar sambil bermain.<sup>12</sup>

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di taman kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan

<sup>10</sup> Soemiarti Patmonodewo, (2000), *Pendidikan Anak Prasekolah*, Rineka Cipta. Hal 108

<sup>11</sup> Fathul Mujib, Dkk, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. (2012). Hal 19

<sup>12</sup> Ilmiyati, *Ilmu Pendidikan Anak* (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015). Hal 23

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya berhitung di taman kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi.<sup>13</sup>

Adapun firman Allah SWT di dalam Al Qur'an yang mengajarkan untuk mempelajari kemampuan berhitung (Q.S. Yunus ayat lima) yang berbunyi :

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥٠﴾

Artinya : *Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.*<sup>14</sup>

Dari arti ayat di atas dapat disimpulkan bahwa Allah Subhanahuwata'ala memerintahkan kepada kita untuk mengetahui bilangan tahun dan perhitungan waktu artinya bahwa kita harus menguasai ilmu berhitung.

Kemampuan berhitung harus dimiliki dan sangat penting agar manusia dapat mengetahui berbagai macam persoalan yang berhubungan dengan angka atau bilangan. Tujuannya agar manusia itu menggunakan akalnyanya untuk berfikir agar dapat memecahkan persoalan yang ada dalam kehidupan kita. Betapa Allah menciptakan alam semesta ini dengan perhitungan yang matang dan teliti.

<sup>13</sup> Kajal, Deb, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 8. No 2, November (2014). Hal 33*

<sup>14</sup> Al-quranul Karim Surah Yunus Ayat 5



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Orang tua yang begitu mendambakan anaknya bisa membaca, menulis, dan berhitung, serta harapan orang tua menyekolahkan anaknya ke TK adalah melatih anak supaya menjadi mandiri dan disiplin, melatih menjadi anak yang berakhlakul karimah dan mendidik menjadi anak yang soleh dan soleha, dan juga melatih aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak, dan menginginkan anak-anak menjadi orang yang berkepribadian sempurna, inilah menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis untuk mengajukan judul skripsi ini dengan. **“Optimalisasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi”**.

## B. Penegasan Istilah

### 1. Pengertian Berhitung

Berhitung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melakukan hitungan seperti menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya. Belajar berhitung terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji serta menerapkan konsep berhitung secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar berhitung secara sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Berhitung sendiri dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak seperti kemampuan sosial, emosional, kreativitas dan kemampuan intelektual, melalui kegiatan belajar sambil menerapkan permainan berhitung secara tidak langsung anak akan belajar mengenal



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak hal dengan kata lain melalui pembelajaran berhitung anak akan memiliki keterampilan berfikir secara sistematis.<sup>15</sup>

Kegiatan berhitung bisa diajarkan sejak usia dini namun masih dalam konteks yang sederhana dan masih bersifat konkret atau nyata, biasanya dalam pembelajaran berhitung pada anak usia dini sebaiknya anak harus dilibatkan secara langsung. Keterampilan berhitung juga mencakup koordinasi memegang dan menunjuk benda, menyebut angka dan mengingat urutannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah suatu proses menjumlahkan, mengalikan dan membagi angka-angka yang sesuai dengan tata cara yang sudah ditentukan sebelumnya.

## 2. Pengertian Alat Permainan Edukasi

Alat permainan edukasi ialah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan dibawah pimpinan guru. Menurut Meyke dan dkk mengatakan bahwa APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selanjutnya Depdiknas Dirjen Paud menjelaskan bahwa alat permainan edukasi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai

<sup>15</sup> Ririn Marlina, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga Tk Marta'ush Shibyan Singocandi Kuala*.s. Jurnal Penelitian PIAUD1A.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

edukatif ( pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>16</sup>

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri, bermain selayaknya dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.<sup>17</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa APE itu alat permainan yang bisa membuat anak usia dini mengangap kegiatan belajar sambil bermain itu sebuah bentuk permainan, karena dunia anak adalah bermain. Dari kegiatan bermain itu anak belajar sambil bermain itu tidak akan membuat dia bosan karena bermain itu menyenangkan bagi anak didik.

**C Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana caranya mengoptimalisasikan kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi”

<sup>16</sup> Guslinda, Dkk, *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 2018. Hal 27

<sup>17</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bernain Anak Usia Dini*, 2010. Hal 140

## D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari peneliti yaitu untuk mengetahui cara mengoptimalisasikan kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi.

### 2. Kegunaan Penelitian

#### a. Bagi Peneliti

Sebagai syarat penyelesaian studi S1 pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

#### b. Bagi Guru

Sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya berhitung bagi anak usia dini.

#### c. Bagi Anak

Sebagai pengetahuan tentang kegiatan bermain yang menggembirakan dan menyenangkan serta mampu mengembangkan kemampuan berhitung anak.

#### d. Bagi Masyarakat

Berguna untuk pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan harapan orang tua dan anak bisa mengetahui cara berhitung yang benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kemampuan Berhitung

##### 1. Pengertian Kemampuan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran -an yang selanjutnya menjadi kata kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya mana suka.<sup>18</sup> Saleh Chasman berpendapat bahwa pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan. Menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik. Ia mengatakan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.<sup>19</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan awal peserta didik merupakan prasyarat

<sup>18</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Balai Pustaka, 1994).

<sup>19</sup> Saleh Chasman, *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988). Hal 72



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang diperlukan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar kemampuan awal peserta didik dapat menjadi titik tolak untuk membekali peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan baru.

## 2. Pengertian Berhitung

Hasan Alwi berpendapat bahwa bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung, menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalihkan dan sebagainya.<sup>20</sup> Sementara itu menurut ahli lain, Aritmatika yakni semua hal tentang penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Aritmatika merupakan cabang matematika yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari bahkan oleh orang yang tidak suka matematika sekalipun. Bidang studi matematika yang diajarkan di SD mencakup tiga cabang yaitu aritmatika, aljabar, dan geometri.<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Dali S. Naga dalam Mudjito berpendapat bahwa aritmatika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama mengenai penjumlahan, pengurangan,

<sup>20</sup> Muksin. *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006). Hal 10

<sup>21</sup> Sari, Yulvia. *Strategi Pengembangan Matematis Anak Usia Dini*. (Semarang : IKIP Veteran Press. 2001 ). Hal 21



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkalian dan pembagian.<sup>22</sup> Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambing-lambang matematika.

Berhitung merupakan kemampuan yang digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari, baik ketika membeli sesuatu, membayar rekening listrik dan lain sebagainya. Tidak diragukan lagi bahwa berhitung merupakan pekerjaan yang kompleks yang di dalamnya melibatkan membaca, menulis dan keterampilan bahasa lainnya. Kemampuan untuk membedakan ukuran-ukuran dan kualitas relative dan obyektif. Kemampuan untuk mengenali urutan pola dan kelompok ingatan jangka pendek untuk mengingat elemen-elemen dari sebuah awal matematika saat mengerjakan persamaan. Kemampuan membedakan ide-ide abstrak seperti angka-angka negatif atau sistem angka yang tidak menggunakan basis sepuluh.<sup>23</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan pengetahuan tentang bilangan yang meliputi pengoperasian sejumlah bilangan yang berbentuk angka (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya). Berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dan pendidik mengajari anak untuk berhitung sedini mungkin, dikarenakan berhitung sangat erat dengan angka-angka.

<sup>22</sup> Mujidto, A, K (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kakan-Kanak*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Manejemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

<sup>23</sup> Suryadi, Op, Cit. Hal 7

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan berhitung terbagi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus

Tujuan umum untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks,

Sedangkan menurut Depdiknas tujuan khusus yaitu :

- a. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.<sup>24</sup>

Adapun prinsip-prinsip berhitung menurut Departemen Pendidikan Nasional sebagai berikut :

- a. Berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, mislanya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagia anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan sebenarnya, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.

<sup>24</sup> Mudjito (2007) *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Anak.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f. Dalam berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transmisi dan lambing.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

### 3. Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung bagi anak adalah kemampuan menggunakan angka-angka yang dipahami anak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut *Copley* berhitung merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan beragam kemampuan seperti menyebutkan nama-nama angka secara berurutan, satu, dua, tiga dan seterusnya, kemampuan menghafal seperti menyebutkan alphabet A, B, C dan seterusnya.<sup>25</sup>

Menurut *Keith Davis* menyatakan bahwa bahwa kemampuan berhitung sama dengan pengetahuan dan keterampilan, sedangkan menurut *arief s. sadiman* adalah suatu proses yang terjadi dimana semua orang an berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi sampai akhir hayat. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkh laku dalam diri seseorang. Perubahan tersebut meliputi perubahan yang bersifat pengetahuan dan keterampilan maupun yang menyangkut perubahan nilai dan sikap.<sup>26</sup>

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Menurut *Daniel Mujis* dan *David Reynolds* bahwa kemampuan berhitung atau *mathematical intelligence* adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran. Logika dan angka-angka. *Logical lerener* berfikir secara konseptual bentuk pola-pola logis dan numeric, mencari hubungan diantaranya potongan-

<sup>25</sup> *Ibid*

<sup>26</sup> Dwi Priyastuti, jurnal *Peningkatan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli Menggunakan Media*. Hal 9



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

potongan informasi. Mereka banyak bertanya dan senang bereksperimen. Salah satu cara yang baru dalam mengajarkan berhitung pada anak adalah melalui pembelajaran permainan pada anak terkait dengan kehidupan sehari-hari.<sup>27</sup>

Berdasarkan pendapat diatas terlihat bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dlam jenjang Taman Kanak-Kanak atau Sekolah Dasar. Karena hal ini sangat penting untuk kemampuan berhitung harus benar-benar ditekankan, meskipun seharusnya peserta didik mengetahui pemecahan masalah sebelum mengenal berhitung.

Cara mengoptimalkan kemampuan berhitung anak tidak selalu harus menggunakan cara-cara lama yaitu dngan menggunakan rumus, karena cara lama ini dapat mengakibatkan kegagalan pada anak. Sejalan dengan itu seorang anak mempunyai bakat yang baik dalam bidang ilmu hitung dan matematika, sayangnya ia tidak diajarkan teori matematika dengan benar, sebaiknya ia diajari teori matematika yang salah. Hasilnya tidak diragukan lagi anak ini akan lemah dalam bidang matematika. Untuk itu dalam mengajarkan anak tidak harus selalu berkuat dengan rumus-rumus serius tapi bisa diselipkan dalam kegiatan sehari-hari seperti melalui permainan dengan begitu secara tidak langsung kita telah mengajarkan kepada anak tentang konsep penjumlahan dan pengurangan. Jadi cara mengoptimalkan kemampuan berhitung anak yang efektif yaitu melalui alat permainan edukasi.

<sup>27</sup> Daniel Muji dan David Reynold, ( 2008), *Effective Teaching* : Teori dan Aplikasi (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008). Hal 31



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## B. Alat Permainan Edukasi

### 1. Defenisi Alat Permainan Edukasi

Alat permainan adalah segala sesuatu yang bisa merangsang kreativitas yang membuat anak senang. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sedangkan alat permainan edukasi adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukasi adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional sekalipun. Alat permainan edukasi juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan penanaman tentang sesuatu.

Alat permainan edukasi merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan prosedur, didaktid, pengelompokan anak. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan dan alat yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.<sup>28</sup>

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan,

<sup>28</sup> Jurnal *Publikasi Pendidikan*, vol. 11 no 1 Februari 2012

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain.

Menurut piaget permainan ialah media yang mengoptimalisasikan perkembangan kognitif anak. Misalnya, anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka elalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka tertawa dan merasa bangga.<sup>29</sup>

Permainan edukasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Persediaan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Seperti yang diungkapkan Mayke Sugianto bahwa permainan edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Menurut pendapat Direktorat PAUD mendefinisikan bahwa permainan edukasi sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukasi (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE tidak harus yang sudah jadi tapi dapat dibuat oleh kader dan juga orang tua. Jadi, APE tidak hanya yang sudah jadi tetapi dapat juga dibuat sendiri dengan

<sup>29</sup> Khadijah. (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Ciptaustaka. Media Perintis, hal 136





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan bahan-bahan yang sudah tidak dipakai lagi dan mudah didapat disekitar.<sup>30</sup>

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa alat permainan edukasi dapat berupa apa saja yang ada disekitarnya kita, seperti berbagai macam barang bekas yang masih dapat didaur ulang atau diubah menjadi alat permainan yang memberikan nilai pendidikan didalamnya. Selain itu alat permainan tersebut tidak membahayakan untuk anak saat anak menggunakannya dan dapat merangsang daya imajinasi anak walau dengan barang-barang yang sudah terpakai.

Alat permainan edukasi harus terus dikembangkan, mengingat begitu pentingnya alat permainan bagi pendidikan anak usia dini. Selain itu pengembangan juga dimaksudkan untuk menambah dan meningkatkan kuantitas dan kualitas alat permainan edukasi. Dengan pengembangan ini alat permainan edukasi akan lebih bervariasi bentuknya serta dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pengembangan alat permainan edukasi dapat dilakukan oleh siapa saja, semakin banyak yang peduli terhadap pengembangan alat permainan edukasi semakin baik pula untuk kemajuan pendidikan anak usia dini.<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Khadijah, (2016). *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal 172

<sup>31</sup> M. Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Hal 122

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun ayat yang menjelaskan tentang bermain yaitu dalam

QS. Al-An'am ayat 32 yang berbunyi :

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ ... ﴿٣٢﴾

Artinya : *Dan kehidupan dunia tak lain adalah permainan dan senda gurau.*<sup>32</sup>

Ya, demikian Allah mengumpamakan kehidupan dunia tak lain dan tak bukan adalah permainan dan senda gurau saja. Lihatlah anak-anak yang bermain penuh kesenangan tak ada bosan, bila saatnya tiba mereka akan pulang kepada ibunya melepas lelah dipelukkan keduanya dan merengkuhkasih dan belaiannya. bila dalam bermain ada gelisah karena perilaku teman yang bikin resah sang ibu lembut berkata “ Tak apa nak hanya main-main saja”.

lihatlah mereka yang bersenda gurau tertawa riang bersama tanpa kebencian, terkadang dalam gurauannya satu sama lain saling mengejek namun tak ada benci tak ada dendam dihatinya, karena semua tahu semua hanya gurauan. Bila demikian kehidupan dunia mengapa dibuat susah begitu mengejar angan hingga lelah dan mengapa pula mesti saling caci satu sama lain, saling hujat, saling memaki dan bully hanya karena berbeda warna dan pilihan aneka rupa. Bukankah hanya bermain dan gurauan saja dan mengapa pula semua itu membuat lupa pulang untuk merengkuh limpahan rahmatnya.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Al-quranul Karim Surat Al-An'am Ayat 32

<sup>33</sup> <https://www.nu.or.id/post/read/90605/hanya-permainan-kok-tegang>.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alat permainan edukasi dapat mengoptimalkan perkembangan anak dan disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk pengembangan aspek fisik yaitu kegiatanyang dapat menunjang atau merangsang perumbuhan fisik anak. Pengembangan aspek sosial khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat. Pengembangan bahasa dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. Pengembangan aspek kognitif dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna,dll.<sup>34</sup>

#### 2. Manfaat Alat Permainan Edukasi

Menurut Fauzan yang dikutip dari manfaat alat permainan edukasi ialah:

- a. Melatih kemampuan motorik, stimulasi untuk motorik halus diperoleh disaat menjumpit mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar di dapat anak saat menggerakkan mainanya, melempar, mengangkat dan sebagainya.
- b. Melatih konsentrasi, mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak termasuk kemampuannya dalam\ berkonsentrasi. Saat menyusun puzzle katakanlah anak dituntut untuk focus pada gambar atau bentuk yang ada didepannya, ia tidak berlari-lari atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih terjali.
- c. Mengembangkan konsep sebab akibat, contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar.
- d. Melatih bahasa dan wawasaan, permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.
- e. Mengenalkan warna dan bentuk dari mainan edukati, anak dapat mengenal ragam/variasi, bentuk dan warna, ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat.

<sup>34</sup> *Bermain Dan Alat Permainan Anak* (Gramedia). Hal 109

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3. Jenis-jenis Alat Permainan Edukasi**

Alat permainan edukasi diciptakan selain untuk bermain anak juga bisa berguna sebagai pelajaran dan menambah wawasan untuk anak. Adapun jenis Alat Permainan Edukasi ialah :

## a. APE Ciptaan Montessori

Adalah alat permainan yang dapat memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga anak akan dapat bekerja mandiri.

## b. Balok Cruissenaire

George Cruissenaire menciptakan balok untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

## c. APE Ciptaan Peabody

Adalah alat permainan yang terdiri dari dua boneka tangan. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar dan piringan hitam yang berisi lagu dan tema-tema cerita.

## d. Boneka Jari

Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah robek dan lembut sifatnya, diantaranya dari kain flannel, kain woll, atau kain perca. Untuk memnuat boneka jari kain dibentuk sesuai dengan figure cerita tersebut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## e. Kotak Alfabet

Kotak ini berisi huruf-huruf alphabet yang dibuat diatas potongan karton berukuran 5x5 cm. Permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca.

**4. Ciri-ciri Alat Permainan Edukasi**

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berfikir, emosi maupun sosial.

Alat permainan edukasi sangat penting bagi anak disebabkan karena:

- a. Alat permainan edukasi dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan pada dirinya. (2) Alat permainan edukasi mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak. (3) alat permainan edukasi mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberikan inovasi pada suatu permainan. (4) Alat permainan edukasi mampu meningkatkan perasaan anak. (5) Alat permainan edukasi mampu meningkatkan percaya diri pada anak. (6) Alat permainan edukasi mampu merangsang imajinasi pada anak. (7) Alat permainan edukasi dapat melatih kemampuan bahasa pada anak. (8) Alat permainan edukasi dapat membentuk moralitas anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam menentukan Alat permainan edukasi, orang tua atau pendidik harus pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua dirumah dan pendidik disekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

Memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri dari alat permainan anak. Menurut Suratno ada tiga ciri utama permainan edukasi yaitu :

- b. Alat permainan dapat digunakan berkali-kali dengan berbagai bentuk variasi ataupun cara sehingga anak tidak cepat bosan (2). Alat aman digunakan anak-anak atau tidak membahayakan bagi anak. (3). Alat dapat digunakan secara variatif sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan keterampilan motorik anak. (4). Alat permainan multifungsi, menarik daya minat anak, desainnya mudah dan sederhana. (5). Alat permainan edukasi dapat membantu anak untuk mengembangkan daya imajinasi anak.<sup>35</sup>

Menurut Hurlock ada dua kategori kegiatan bermain yang penting bagi anak :

---

<sup>35</sup> *Op, Cit.*, h. 89

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1) Bermain aktif

Bermain aktif ialah bermain yang mengondisikan anak-anak untuk bermain secara aktif. Dalam bermain aktif ini kesenangan timbul untuk apa yang dilakukan anak-anak. Dengan melakukan kegiatan berbagai gerak dalam bermain, misalnya berlari, meremas, menyusun, melompat, berjalan dan sebagainya, maka anak-anak mendapatkan kesenangan dalam belajar. Dari sinilah keaktifan anak-anak dalam bermain kemudian menentukan pengaruhnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Semakin anak aktif dalam bermain maka penyempurnaan pertumbuhan dan perkembangan anak semakin baik.

## 2) Bermain hiburan

Bermain hiburan ialah bermain yang mengondisikan anak-anak untuk pasif dalam mendapatkan kesenangan melalui kegiatan bermain. Dalam bermain pasif atau hiburan kesenangan anak-anak diperoleh dari kegiatan anak-anak atau sesuatu yang memainkan permainan ini sehingga dalam permainan hiburan ini anak-anak tidak aktif dan tidak menghabiskan banyak energi untuk bermain. Anak-anak menikmati permainan ini dengan menyaksikan anak-anak lain yang sedang bermain. Yang termasuk dalam bermain ini, misalnya: menonton acara di televisi, menonton adegan lucu, dan membaca buku. Melalui kegiatan bermain ini anak-anak melakukan aktifitas bermain dengan tanpa pengeluaran banyak tenaga tetapi mendapatkan rasa

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

senangnya hampir sama dengan anak yang bermain aktif yang dilakukan dengan menghabiskan banyak energi.<sup>36</sup>

Adapun ciri-ciri alat permainan edukasi anak usia dini

- a. Ditujukan untuk anak usia dini

Secara khusus alat permainan edukasi wajib ditujukan untuk usia dini, maksudnya dari segi ukuran, bentuk, dan warna yang diterapkan pada alat permainan edukasi harus dekat dan mudah dijangkau oleh anak usia dini.

- b. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini

APE juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek yang dikembangkan adalah aspek fisik (motoric halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

- c. Dapat digunakan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau manfaat multiguna

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

<sup>36</sup> Heru Kurniawan, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (PT. Remaja Rosdakarya: Bandung). Hal 65



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### d. Aman bagi anak

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat, yang digunakan tidak beracun dan tidak mudah mengelupas.

#### e. Dirancang untuk mendorong aktifitas atau kreativitas

APE juga mendorong anak untuk berktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu.

#### f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Kementerian pendidikan dan kebudayaan melalui subdirektorat pendidikan anak usia dini juga telah mengembangkan APE yang diantaranya adalah balok bangunan, papan kubus, puzzle, koto padanan sejenis, dan masih banyak lagi.<sup>37</sup>

Dan ada juga fungsi bermain bagi anak usia dini ialah hal yang esensial bagi kesehatan anak-anak, meningkatkan afliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kongnitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama yang lain. Selama interaksi ini anak-anak akan mempraktikkan peran-peran yang akan mereka laksanakan dalam kehidupan masa depnnya.<sup>38</sup>

Bagi freund dan erikson permainan adalah suatu bentuk :

<sup>37</sup> Yasbiati, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. (Tasikmalaya, Desember: 2018). Hal 2

<sup>38</sup> Diana Mutiah, 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Preview. Hal. 37



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) *Unoccupied play*, yaitu anak hanya melihat anak lain bermain tetapi tidak ikut bermain pada tahap ini hanya mengamati ke sekitar rintangan dan berjalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.
- 2) *Solitary play*, yaitu terjadi ketika anak bermain sendirian dan mandiri dari orang lain. Anak asyik sendiri dan tidak peduli terhadap apapun yang sedang terjadi. Anak usia 2-3 tahun sering terlibat dalam solitary play.
- 3) *Onlooker play*, yaitu terjadi ketika anak menonton orang lain bermain. Berbicara dan menanyakan tetapi tidak ikut dalam permainan.
- 4) *Parallel play*, yaitu anak bermain terpisah dari anak-anak lain, dengan mainan yang sama dengan cara meniru cara mereka bermain.
- 5) *Assosiative play*, yaitu terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik dan terjadi tukar-menukar mainan, meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau mengajak anak-anak antri adalah contoh-contoh *assosiative play*.
- 6) *Cooperative play*, yaitu meliputi interaksi sosial dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang berorganisasi.



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### C. Anak Usia Dini

Anak usia dini terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 sebagai kelompok individu (manusia) yang berusia 0 sampai 6 tahun. Ada juga beberapa ahli yang mengelompokkan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun . Sedangkan menurut mutiah anak usia dini adalah anak-anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, yaitu anak-anak usia dini selalu memiliki pola-pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, baik dalam wilayah koordinasi motoric kasar dan halus. Kecerdasan dalam dan berdaya cipta, sosial emosional yang unik, bahasa yang berkembang pesat, dan antusiasme dalam komunikasi. Oleh karena keunikannya ini dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan. Masa bayi usia lahir 0-12 bulan, masa *toddler* (batita) usia 1-3 tahun, masa *early childhood* (pra sekolah) usia 3-6 tahun dan masa kelas awal sekolah dasar 6-8 tahun.<sup>39</sup>

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dengan berbagai arti tergantung dari sudut mana kita memandang tentang istilah ini.

Menurut munandar ,bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.

---

<sup>39</sup> *Ibid*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan munandar kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia melakukan sesuatu. Senada dengan unandar, robin juga menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. dengan demikian dari keterangan tersebut dapat di pahami bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.<sup>40</sup>

Anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Kesulitan sebagian besar kita dalam memahami matematika karena objeknya yang abstrak. Jenning dan Dunne berpendapat bahwa kebanyakan murid mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika bukan hanya karena sifatnya yang abstrak tetapi juga karena pembelajaran matematika yang kurang bermakna. Ini terjadi karena dalam proses belajar-mengajar, jarang mengaitkan materi yang diajarkan dengan skema yang telah dimiliki. Kadang murid juga jarang diberi kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksikan sendiri ide-ide matematika. Freudenthal “matematika harus dikaitkan dengan realita dan matematika merupakan aktivitas

---

<sup>40</sup> *Ibid*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manusia”. Artinya bahwa matematika harus dekat dengan anak dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Permainan yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan kognitif antara lain: (1) kemampuan berhitung (acak angka, acak benda, menghitung benda), (2) kemampuan estimasi (panjang mana, besar mana, cari yang sama), (3) pengenalan pola dan strategi (maze, permainan sebab-akibat, permainan pola, permainan timbang-ukur).<sup>41</sup>

Untuk mengukur keberhasilan pendidikan karakter adalah dengan melihat sejauh mana aksi dan perbuatan seseorang dapat melahirkan dan mendatangkan manfaat bagi dirinya dan juga bagi orang lain.

**D. Penelitian Relevan**

Berdasarkan studi pustaka dan tinjauan terhadap karya ilmiah yang ditemukan oleh penulis, ada beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erhamwilda dengan judul studi tentang *Harapan orang tua dalam pembinaan anak pada TK/RA Di Desa Tani Mulya Kecamatan Ngramprah Kabupaten Bandung*. Hasil penelitian secara keseluruhan terlihat bahwa kecenderungan para orangtua melihat keberhasilan anak dalam belajar TK/RA adalah dengan kelancaran membaca, menulis, dan menghitung lebih dominan (72,8%), dibandingkan dengan keberhasilan dalam menumbuhkan kemandirian pada anak (44,06%). Selanjutnya orangtua yang berharap anak berhasil dalam

<sup>41</sup> *Ibid*

disiplin, akhlak, moral, hapal doa-doa dan dapat mengaji cukup besar yaitu (52,49%). Sementara orangtua yang melihat keberhasilan anak dalam pembelajaran berdasarkan kesiapan anak memasuki SD dan pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sangat sedikit (11,88%). Harapan orangtua terhadap keberhasilan anak dalam pembelajaran lebih, diukur dari sisi kognitif (baca, tulis, hitung). Dalam berhitung TK/RA dinyatakan bahwa standar kompetensi yang dijadikan patokan keberhasilan anak adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal. Hal lain yang menarik adalah ternyata ada orangtua (2,3%) yang melihat keberhasilan anak dalam pembelajaran di TK lebih diukur dari apakah anak diterima di sekolah atau tidak.<sup>42</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Oktriyani dengan judul *Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan lingkaran angka di taman kanak-kanak Qatrinnada kecamatan koto tangah padang*. Penelitian ini bertujuan bahwa kemampuan berhitung anak didik masih rendah di taman kanak-kanak Qatrinnada kecamatan koto tangah padang, seperti mengenal konsep angka, membilang tidak sesuai dengan urutan bilangannya, masih banyak anak yang belum bisa mencocokkan angka dengan banyak benda dan kurangnya partisipasi anak dalam belajar berhitung. Anak lebih banyak diam jika guru menjelaskan kegiatan belajar, media yang digunakan dalam berhitung hanya berupa jari tangan atau diri anak itu sendiri. metode yang digunakan guru dalam

<sup>42</sup> Erhamwilda, *Op, Cit*. Hlm 15

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



mengembangkan kemampuan berhitung anak terkesan monoton sehingga anak lebih sering untuk menulis lembar kerja seperti menghubungkan gambar dengan angka seperti beri tanda ceklis sehingga anak belajar cepat mera jenuh. Beberapa APE yang ada untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak tidak termanfaatkan secara optimal mungkin saat pembelajaran berlangsung.<sup>43</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Santis & Muhammad Yusri Bachtiar dengan judul *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak di taman kanak-kanak yustikarini kabupaten banteng*. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di taman –kanak-kanak yustikarini kabupaten banteng. Peningkatan kemampuan berhitung anak dapat meningkat sesuai harapanserta sangat efektif dan memberikan hasil yang maksimal, maka peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B yustikarini kabupaten banteng mengalami peningkatan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian setelah diterapkan tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak yang dilakukan secara berulang-ulang pada siklus 1 dan siklus 11 sehingga kemampuan berhitung pada anak mengalami peningkatan.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Nova Oktriyani, *Op , Cit .* Hal 86

<sup>44</sup> Santis Dkk, *Jurnal Peningakatrn Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng*. Vol 6. No 1 Tahun 2020

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Penelitian yang dilakukan oleh Nia Fatmawati dengan judul *Peningkatan kemampuan berhitung melalui pendekatan realistic mathematic education*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui pendekatan realistic mathematic education. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan, metode ini bersifat partisipatif dan kolaboratif. Dengan berlandaskan pada dunia nyata sebagai objek konkret dalam membentuk pengetahuan. Setelah diberikan tindakan dengan penerapan pendekatan realistic mathematic education kemampuan berhitung siswa mengalami peningkatan, setelah dilaksanakan penelitian pada siklus I ketuntasan meningkat 25% dengan keberhasilan 75% siswa tuntas dan nilai rata-rata 63,13 selanjutnya pada siklus II ketuntasan mencapai 81,25% dengan rata-rata nilai 72,19.<sup>45</sup>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>45</sup> Nia Fatmawati, Jurnal *Pendidikan Usia Dini*. Vol 8. No 2, November 2014



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *library research* atau bersifat literatur, Zed Mestika menyebutkan bahwa penelitian pustaka atau riset pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.<sup>46</sup> Penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya.

Menurut Sutrisno Hadi disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik buku, ensklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya.<sup>47</sup> Dan tentunya bagian-bagian yang dikutip adalah yang berhubungan dengan mengasah kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi.

Penelitian kepustakaan merupakan metode dalam sumber data yang berhubungan dengan mengasah kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi untuk diolah dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian kepustakaan. Menurut Muhadjir, penelitian kepustakaan lebih

<sup>46</sup>Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta : Yayasan Bogor Indonesia, 2004), Hlm 3

<sup>47</sup>Nursapia Harahap, "Mei 2014". Penelitian Kepustakaan. Jurnal Iqra' Volume 08 No. 01. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/196955-ID-Penelitian-Kepustakaan.Pdf>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

memerlukan olahan filosofis dan teoritis daripada uji empiris di lapangan. Karena sifatnya teoritis dan filosofis, penelitian kepustakaan sering menggunakan pendekatan filosofis (*philosophial approach*) daripada pendekatan yang lain.<sup>48</sup>

Dalam pandangan Mardalis, penelitian kepustakaan dapat diidentifikasi sebagai penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui bantuan bermacam-macam material yang terdapat di ruangan perpustakaan. Pada hakekatnya data yang diperoleh melalui penelitian perpustakaan bisa dijadikan landasan dasar alat untuk pelaksanaan penelitian lapangan. Mardalis mengemukakan bahwa penelitian ini sebagai penelitian yang membahas data-data sekunder.<sup>49</sup>

## B. Sumber Data

Dilihat dari kedekatan isi, literatur dapat dikalsifikasikan menjadi dua.

Pertama sumber primer (*primary source*) dan kedua sumber sekunder (*secondary source*).

Sumber primer adalah seluruh buku yang berhubungan langsung dengan judul penelitian yaitu yang berhubungan dengan optimalisasi kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi. Data primer penelitian yaitu : Mursid (Pengembangan Pembelajaran), M. Fadillah (Pendidikan anak usia dini).

<sup>48</sup>Rozalena M. Kristiawan. 2017. Pengelolaan Pembelajaran PAUD Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Kepemimpinan Dan Supervisi Pendidikan*. Vol. 2, No. 1 Januari-Juni 2017. Hlm 78

<sup>49</sup>[https // Penelitianilmiah. Com / Penelitian-Kepustakaan/](https://Penelitianilmiah.Com/Penelitian-Kepustakaan/)



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Sumber sekunder (*secondary source*) adalah seluruh buku atau literatur sekunder baik dalam bentuk ensiklopedia, kamus, buku pegangan, abstrak, indeks, dan buku teks.<sup>50</sup> Yang didalamnya memuat teori-teori tentang optimalisasi kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi.

### C Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data erat hubungannya dengan masalah penelitian. Oleh karena itu pemilihan teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai perlu diperhartikan. Dalam penelitian ini, untuk pengumpulan data penulis menggunakan teknik *library reseach* atau penelitian kepustakaan. *Library reseach* atau penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan literature (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu.

Teknik *library reseach* atau penelitian kepustakaan dalam kajian penulis ini dilakukan beberapa langkah, yaitu :

1. Mengidentifikasi kemampuan berhitung anak usia dini.
2. Menemukan konteks dan informasi latar belakang pembelajaran anak usia dini yang berkaitan dengan alat permainan edukasi.
3. Mencari buku, artikel, jurnal yang berhubungan dengan pembelajaran anak usia dini yang berkaitan dengan alat permainan edukasi.
4. Mengevaluasi sumber data yang telah ditemukan.

<sup>50</sup> Rini Windharti, *Penelitian Sosial* (Yogyakarta : Istana Media, cetakan 2018 ), hlm. 88

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Menyajikan data data yang telah ditemukan sesuai dengan penelitian yang telah penulis lakukan.

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan sejak awal penelitian berupa analisis data yang telah dikumpulkan sembari melakukan pemeriksaan data secara berkelanjutan sehingga data yang diperoleh memiliki pola hubungan yang jelas. bentuk penyajian data yang paling sering digunakan yaitu teks naratif. hal ini akan memudahkan peneliti dalam melakukan analisis lebih mendalam dari pemahaman yang di peroleh.

Adapun alur yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

##### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dilapangan dicatat secara teliti dan rinci. Reduksi data dilakukan untuk menghindari penumpukan data dengan merangkum, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting, mencari tema dan pola, membuang yang tidak perlu, hingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam reduksi data, temuan penelitian adalah focus utama sehingga hal yang tidak sesuai dengan teori dari fokus penelitian justru menjadi penting untuk diperhatikan melakukan reduksi data.<sup>51</sup>

##### 2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi selanjutnya disusun agar mudah dipahami karena data memilki pola hubungan yang jelas. bentuk penyajian

<sup>51</sup> Amir Hamzah. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Cv Literasi Nusantara, 2020, Hal 62

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

data yang paling sering digunakan yaitu teks naratif. Hal ini akan memudahkan peneliti dalam melakukan analisis lebih mendalam dalam pembahasan yang diperoleh. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berusaha menyajikan data dalam bentuk uraian dan akurat terkait dengan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi.<sup>52</sup>

#### 3. Penarikan Kesimpulan

Data yang diperoleh sebelumnya telah difokuskan pada masalah yang diteliti. Akan tetapi kesimpulan dalam penelitian kualitatif bisa menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan atau mungkin juga tidak. Hal ini karena masalah yang ditentukan peneliti bisa berkembang setelah peneliti turun langsung ke lapangan. Selain itu kesimpulan awal bisa diperoleh apabila proses yang dilakukan sudah benar dan data yang dianalisis telah memenuhi standar kelayakan karena data yang diperoleh masih bisa berkembang sampai data didukung oleh bukti yang valid sehingga bisa diperoleh kesimpulan yang kredibel. Setelah data terkumpul yang berkenaan dengan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui alat permainan edukasi apabila data-data sudah terkumpulkan maka dapat ditarik kesimpulan.

<sup>52</sup> <https://: Penalaran-Unm. Org/ Analisis-Data-Penelitian-Rnd />.

## E. Sistematika Pembahasan

Untuk memahami pemahaman tentang skripsi ini maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

### BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan berisi tentang Latar Belakang, Penegasan Istilah, Permasalahan, Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.

### BAB II : Kajian Teoritis

Bab ini menguraikan tentang penjelasan apa saja yang diuraikan dalam mengoptimalisasikan kemampuan berhitung anak usia dini.

### BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode-metode apa saja yang dijelaskan dalam penelitian ini.

### BAB IV : Penelitian Dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap optinasasi kemampuan berhitung anak melalui APE

### BAB V : Penutup

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari angka-angka. Maka kemampuan berhitung akan membawa anak-anak lebih bisa mengenal angka, menyebut angka. Oleh karena itu dengan alat permainan edukasi ini anak lebih mudah bisa memahami atau meningkatkan kemampuan berhitung anak, menumbuh rasa percaya diri anak, dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya anak akan memerankan sesuatu yang menarik perhatiannya dan bisa memberi pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar anak usia dini.

Hal ini bisa dilihat ketika anak-anak belajar dengan teman sebayanya. Berdasarkan kajian atau analisa peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini dapat mengoptimalkan alat permainan edukasi anak usia dini.

#### B. Saran

1. Kepada para Orang tua, jangan hanya mengharapkan usia dini hanya bisa membaca, menulis, dan berhitung. Mestinya harus memperhatikan minat dan bakat yang dimiliki anak anak di usia dini kemudian dikembangkan melalui bakat yang dimiliki anak usia tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Bagi guru, kepala sekolah dan sekolah, diharapkan agar dapat mempergunakan alat permainan edukasi yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi berhitung anak usia dini.
3. Kepada para pendidik, anak didik diharapkan berpartisipasi aktif dalam permainan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung lebih maksimal. reward terhadap anak hendaknya diberikan agar termotivasi dan semangat di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin menindaklanjuti peneliti ini untuk melakukan dalam bentuk survey langsung dalam peneliti kuantitatif untuk guna mendapatkan cara mengajari berhitung anak dengan baik dan benar.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU





## DAFTAR KEPUSTAKAAN

Al Qur'an dan Terjemahannya.

Agus Wardhono, (2018), *Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Islam*, Gramedia.

Amir Hamzah. (2020), *Metode Penelitian Kepustakaan*. Cv Literasi Nusantara

Andari, A, (2008), *Upaya Meningkatkan Kemampuan Terhubung Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Pemanfaatan Media*, (Jakarta: Arean)

Betti Erlina, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak Pk3a Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh*, Jurnal Pesona Paud, Vol1, No 1

*Buku Pintar Mengasuh Batita*, (PT Gramedia Pustaka Utama).

Daniel Mujis dan David Reynold, (2008), *Effective Teaching : Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar).

Diana Mutiah, ( 2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.

Diana Mutiah, (2015), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Preview.

Dwi Priyastuti, jurnal *Peningkatan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli Menggunakan Media*.

Fathul Mujib, Dkk, (2012), *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*.

Glinda, Dkk, (2018), *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Katalog Dalam Terbitan (KDT)*.

Heru Kurniawan, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (PT. Remaja Rosdakarya: Bandung) .

[https // Penelitianilmiah. Com / Penelitian-Kepustakaan](https://Penelitianilmiah.Com/Penelitian-Kepustakaan)

[https://: Penalaran-Unm. Org/ Analisis-Data-Penelitian-Rnd /.](https://Penalaran-Unm.Org/Analisis-Data-Penelitian-Rnd/)

[https:// Www. Nu. Or. Id / Post / Read / 90605 / Hanya Permainan Kok Tegang.](https://Www.Nu.Or.Id/Post/Read/90605/HanyaPermainanKokTegang)

Ika Budi Maryatun, *Buku Berhitung Anak Usia Dini*.

Imyati, (2015), *Ilmu Pendidikan Anak* (Pekanbaru : Adefa Grafika).

Jurnal (2012), *Publikasi Pendidikan*, vol. 11 no 1 Februari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Khal, Deb, (2014), *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 8. No 2, November.*
- Khadijah, (2016). *Pendidikan Prasekolah*, Medan : Perdana Publishing.
- Khadijah. (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung : Cipta Pustaka. Media Perintis.
- Linda Dwiyanti, (2020). *Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui APE.*
- M. Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini.*
- M. Fadillah, dkk, (2014), *Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan)*, PT Kharisma Putra Utama,
- Medinda Romlah, (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. Jurnal Ilmiah Potensia, 2016, Vol 1 (2)*
- Mudjito (2007) *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departemen Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Anak.*
- Mujidto, A, K (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kakan-Kanak. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Manejemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.*
- Mksin. (2006), *Bermain dan Kecerdasan Matematis.* (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mrsid, (2015), *Pengembangan Pembelajaran Paud*, PT Remaja Rosda karya.
- Nursapia Harahap, “Mei 2014”. Penelitian Kepustakaan. Jurnal Iqra’ Volume 08 No. 01. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/196955-ID-Penelitian-Kepustakaan.Pdf>
- Rifi Windharti, (2018), *Penelitian Sosial* (Yogyakarta : Istana Media).
- Rim Marlina, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Stuktural Permainan Ular Tangga Tk Marta 'ush Shibyan Singocandi Kudus.* Jurnal Penelitian PIAUD1A.
- Rosa Imani Khan Dkk, *Jurnal Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Rezalena M. Kristiawan. (2017), Pengelolaan Pembelajaran PAUD Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Kepemimpinan Dan Supervisi Pendidikan*. Vol. 2, No. 1 Januari-Juni.
- Sah Chasman, (1998), *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan).
- Santis Dkk, (2020), *Jurnal Peningkatn Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng*. Vol 6. No 1.
- Sari, Yulvia. (2001), *Strategi Pengembangan Matematis Anak Usia Dini*. (Semarang : IKIP Veteran Press.
- Selawawan Conny. (2008). *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks.
- Siti Maryam, (2019), *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B TK Nw Lelupi Kecamatan Sikur*, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol 1, No 1 Maret.
- Soemiarti Patmonodewo, (2000), *Pendidikan Anak Prasekolah*, Rineka Cipta.
- Sutan Surya, (2008). *Berhitung Dengan Memahami Rumus Secepat Kilat: Matematika Ensten*.
- Taty Fauzi, Dkk, (2019), *Pengaruh Bermain Bola Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aba Tanjung Raja*, *Jurnal*. Vol 2 No 2, September.
- Tematik. (2020), *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 6, No. 1 Juni.
- Tin Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Balai Pustaka, 1994).
- Tin Nirawati, (2019), *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar Di Taman Kanak-Kanak*, *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol 4, No 1.
- Yasbiati, (2018), *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. (Tasikmalaya, Desember).
- Zel Mestika, (2004), *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta : Yayasan Bogor Indonesia).



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Indry Yani Lahir Di Air tiris, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar pada tanggal 28 Mei 1998. Penulis merupakan anak kandung dari ayah Tosim dan ibu Hartini. Penulis adalah anak ke Sembilan dari Sembilan orang bersaudara.

Penulis memulai pendidikan dasarnya di SDM 010 Tg.Belit Airtiris Kecamatan Kampar. Melanjutkan pendidikan pada MTs Muhammadiyah Tg.Belit Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar, dan melanjutkan pendidikan sekolah MAN Kampar Kecamatan Kampar yang berakhir pada tahun 2016.

Pada tahun 2017 penulis baru melanjutkan pendidikannya di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang mana penulis tercatat sebagai Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Waktu demi waktu telah terlewati, pada bulan Februari 2021 penulis sudah nyusun skripsi dengan judul Optimalisasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi, dibawah bimbingan Ibuk Drs. Hj.Sariah M.pd.

Motto Hidup: Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kau harus Menciptakannya.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.