

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kajian Anak Usia Dini

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Sebagaimana termuat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan dari orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa mendatang. Untuk itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya.

Pendapat lain dari Sujiono (2010:73), PAUD 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. PAUD menangani anak-anak dalam asuhan orang tua, anak-anak yang berada dalam TPA (Tempat Penitipan Anak), Kelompok Bermain (*Play Group*), dan Taman Kanak-Kanak (TK).

Yamin dan Sanan (2010:4), menyatakan usia dini sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Hal ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya pendidikan pada masa usia dini untuk optimalisasi seluruh aspek perkembangan anak.

Secara yuridis anak usia 4-5 tahun tidak wajib mengikuti pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak (TK), akan tetapi secara teoritis pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) sangat penting dalam pendidikan anak. Montolalu (2008:9.3), prasekolah merupakan usia yang sangat strategis untuk menerima rangsangan-rangsangan dari luar.

Mengingat pentingnya pendidikan usia dini, maka anak perlu diberikan rangsangan-rangsangan, dorongan-dorongan, dan dukungan dalam program kegiatan yang terencana, bermanfaat, dan yang menyenangkan. Untuk itu dalam proses pembelajaran di TK memerlukan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dari seorang pendidik yang memahami anak dengan segala sifat dan keunikannya sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.

2.1.2 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Prinsip belajar yang relatif berlaku umum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi anak yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya peningkatan pola

mengajarnya. Prinsip-prinsip tersebut dirumuskan secara jelas, menurut pendapat dari Montolalu (2010:10.3), di bawah ini:

1. Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain

Aktivitas bermain dapat memberi anak kesempatan untuk memuaskan rasa ingin tahu anak serta menterjemahkan pengalaman bermain tersebut menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak.

2. Pembelajaran Berorientasi Pada Perkembangan Anak

Guru TK harus mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

3. Pembelajaran Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Pembelajaran di TK dirancang dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat memenuhi kebutuhan intelektual anak secara optimal.

4. Pembelajaran Berpusat Pada Anak

Kegiatan pembelajaran diarahkan atau berpusat pada anak. Dalam hal ini, guru hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

5. Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Tematik

Tema kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung 1-10 didasarkan pada 4 (empat) prinsip yakni: 1) kedekatan, 2) kesederhanaan, 3) kemenarikan, 4) keinsidentalitas. Dengan tujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

6. Kegiatan Pembelajaran yang Pakem

Kegiatan pembelajaran mampu mengembangkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan.

7. Mengembangkan Kecakapan Hidup

Pengembangan kecakapan hidup anak pada penelitian ini lebih difokuskan pada kegiatan pembelajaran secara terpadu

8. Pembelajaran Didukung oleh Lingkungan yang Kondusif

Pembelajaran di TK harus mampu menyediakan/menata lingkungan yang disesuaikan dengan ruang gerak anak dengan memperhatikan keamanan, dan kenyamanan anak,

9. Pembelajaran yang Demokratis

Dalam hal ini antara guru dan anak memiliki kepentingan yang sama untuk menciptakan suasana belajar yang akomodatif dan terbuka.

9. Pembelajaran yang bermakna

Pengelolaan kegiatan pembelajaran di TK, guru harus mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya, dan pandai memotivasi anak sehingga secara mental anak didik memiliki sikap terbuka, kreatif, responsif, dan interaktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, menurut pendapat Kurrient (2005:7), adalah dalam bentuk bermain seraya belajar. Melalui bermain, konsep-konsep dapat menjadi jelas, serta memberikan kesempatan untuk memuaskan rasa ingin tahu, membayangkan, dan

menterjemahkan pengalaman bermain, sehingga menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak. Bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak usia dini untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung 1-10.

2.1.3 Hakikat Pengembangan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan

Munandar (dalam Susanto, 2011:97), .mengatakan bahwa, kemampuan merupakan daya/potensi yang dimiliki oleh seseorang sejak lahir untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Pendapat dari Robin (dalam Susanto, 2011:97), yang menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu.

Dari kedua pendapat di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu, yang dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam melakukan tugasnya.

2. Pengertian Kemampuan berhitung 1-10

Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, dan lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak, baik di rumah, lingkungan

sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum, dan di mana saja (Griffith, 1992: 25). Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung diperoleh dari rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika.

Susanto (2011:98), yang dimaksud dengan kemampuan berhitung 1-10, kemampuan meningkat, sesuai dengan karakteristik sejalan dengan perkembangan kemampuan dapat meningkat dari tahap pengertian mengenai lambang bilangan 1-10, sampai berhubungan dengan jumlah dan pengurangan benda 1-10.

3. Tahapan Kemampuan berhitung 1-10 Pada Anak Taman Kanak-Kanak

Penguasaan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) menurut pendapat dari Susanto (2011:100), akan melalui tahapan sebagai berikut:

a. Tahap konsep/pengertian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihat.

b. Tahap transmisi/peralihan

Tahap transmisi merupakan masa peralihan dari yang konkret ke lambang. Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami jumlah benda ke dalam lambang bilangan.

c. Tahap lambang

Tahap ini di mana anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Kemampuan berhitung 1-10 dimulai dari memahami konsep pengenalan bilangan, menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan, kemudian anak memahami lambang bilangan. Perkembangan tahapan penguasaan kemampuan berhitung 1-10 pada anak, salah satunya dikenalkan melalui penggunaan media.

4. Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai mampu berhitung 1-10

Penguasaan kemampuan berhitung, menurut pendapat Susanto (2011:73), ditandai dengan ciri-ciri, sebagai berikut:

- a. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas membilang/menghitung.
- b. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- c. Anak mulai menghitung/membilang benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.
- d. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
- e. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Upaya dalam meningkatkan penguasaan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini, dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai

metode, strategi, maupun media, asalkan dalam penerapannya tidak menyimpang dari prinsip-prinsip pengembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini.

7. Prinsip-prinsip pengembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini

Beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung 1-10 pada anak, (Susanto, 2011:75), yaitu:

- a. Dimulai dari menghitung/membilang benda
- b. Membilang benda dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit
- c. Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri
- d. Suasana yang menyenangkan
- e. Bahasa yang digunakan sederhana dan menggunakan contoh-contoh
- f. Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya
- g. Evaluasi mulai awal sampai akhir pembelajaran

Pengenalan kemampuan berhitung 1-10, melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran ini penting diperhatikan, agar anak mudah memahami konsep berhitung 1-10 dengan baik, dan lebih bermakna.

8. Program Pengembangan Kemampuan berhitung 1-10

Program tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) yang dirumuskan dan didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A, (permendiknas No 59, 2009), sebagai berikut:

- a. Mengenal lambang bilangan 1-10
- b. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
- c. Kemampuan mengurutkan bilangan 1-10
- d. Menghubungkan/memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10
- e. Mengerjakan atau menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan 1-10

Kemampuan berhitung 1-10 secara dini sangat diperlukan, guna menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar yang dikarenakan belum menguasai kemampuan berhitung 1-10. Kemampuan berhitung 1-10 pada anak dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar melalui kegiatan belajar mengajar yang didukung dengan penggunaan serta yang divariasikan melalui permainan dalam pesona matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan media bola kecil berwarna.

2.1.4 Media Bola

Penggunaan media merupakan, satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang sangat diperlukan untuk

menumbuh kembangkan kemampuan berhitung 1-10 anak seoptimal mungkin, maupun kesiapan anak untuk mengikuti proses pembelajaran.

1. Pengertian media

Riyana (2008:5), Kata media berasal dari bahasa *latindan* merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”.dari pengirim ke penerima pesan.

Media menurut pendapat Arsyad (2009:4), media adalah, alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran, apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran

Pernyataan di atas dipertegas Hamalik (Arsyad, 2009:2), yang berpendapat, para guru diuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Gagne dan Briggs (Arsyad, 2009:4), media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau alat pembelajaran yang mengandung muatan materi pembelajaran di lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar.

Mengacu pada pendapat di atas, maka media dapat diartikan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak, sehingga anak mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri anak untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Pemanfaatan Media

Nilai-nilai dari pemanfaatan media di Taman Kanak-Kanak, menurut pendapat dari Zaman (2004: 4.7), sebagai berikut:

- a. Mengkonkretkan konsep-konsep yang masih bersifat abstrak, misalnya untuk menjelaskan tentang pertumbuhan, peredaran darah, berhembusnya angin, ataupun arus listrik.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, misalnya tentang binatang-binatang buas, atau bahkan hewan-hewan yang telah punah seperti dinosaurus.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar, melalui media guru dapat menyampaikan gambaran mengenai kapal laut, pesawat udara, candi, keadaan pasar di depan kelas.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat, dengan menggunakan media guru dapat memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan proses ledakan.

Mengingat pentingnya media bagi seorang pendidik dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan, untuk itu

kegiatan perencanaan dan pemilihan jenis media merupakan bagian integral dari penggunaan media pembelajaran di TK, bahkan sangat berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.

5. Tujuan Dan Fungsi Media Pembelajaran Dalam Pengembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Dalam kaitannya dengan pengembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak, media apapun dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah untuk belajar seraya bermain, menurut pendapat Nurani (2013:8.5), beberapa fungsi dan tujuan dalam pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini, sebagai berikut:

- a. Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Rancangan media seharusnya mampu melibatkan pikiran, minat, dan perasaan anak.
- b. Bereksperimen, rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan guru setidaknya dapat memenuhi keingintahuan anak untuk coba-coba.
- c. Menyelidiki atau meneliti, rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan guru setidaknya juga dapat meningkatkan kemampuan anak melakukan dan penelitian sederhana
- d. Alat bantu, dalam beberapa hal, media juga dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk memperlancar proses pembelajaran, seperti pada saat anak bermain dan belajar, misal air, pasir, ataupun bola

- e. Mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, salah satu komponen yang menunjang pencapaian tujuan pendidikan adalah media, oleh karena itu, komponen ini tidak boleh ditinggalkan.
- f. Alat peraga untuk memperjelas sesuatu, dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi, memperjelas dan mempermudah konsep berhitung, dan meningkatkan daya serap anak.
- g. Mengembangkan Imajinasi, penggunaan media secara efektif saat guru mengajar, menjadikan anak mampu berfikir secara kreatif, mampu menemukan satu jawaban yang paling tepat.
- h. Melaksanakan tugas yang diberikan, melalui penggunaan media anak dapat melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.
- i. Melatih kepekaan berpikir, dengan menggunakan media akan mempermudah pemberian/transfer aspek kognisi pada anak.
- j. Digunakan sebagai alat permainan, salah satu contoh yang dapat digunakan sebagai alat permainan adalah media bola kecil berwarna.

Kegiatan pengembangan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia TK, dapat dilakukan jika perkembangan kognitif anak telah matang, yang terlihat dari kemampuan anak menyebutkan bilangan, menghitung bilangan walaupun masih salah dalam urutannya, dengan menggunakan berbagai alternatif media pembelajaran, salah satunya adalah media bola.

6. Pengertian Media Bola

Media bola berdasarkan pendapat dari Kurniasari (2012), adalah media bola merupakan salah satu media yang mengasah kemampuan psikomotorik, kognitif, sensoris, sosial emosi, bahasa, penggunaan media bola melalui aktivitas bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak. Media Bola yang digunakan dalam penelitian ini, adalah bola yang berbentuk bulat yang terbuat dari plastik dengan diameter berkisar 10 Cm, atau sebesar gengaman anak, yang memiliki warna yang bermacam-macam.

a. Manfaat Media Bola

Media bola merupakan salah satu media yang terbukti bermanfaat untuk melatih syaraf taktil anak. Karena dengan teksturnya bola lentur dan elastic dapat menghidupkan syaraf taktil. Adapun manfaat dari bermain bola bagi anak-anak, menurut pendapat D. Melville (dalam Parent Guide, 2010), antara lain:

1. Psikomotorik. Dapat dikembangkan melalui aktivitas melempar, menggelindingkan, memantulkan, dan menangkap.
2. Kognitif. Penggunaan media bola menambah pengetahuan anak mengenai berbagai bentuk, jumlah, ukuran, warna.
3. Sensoris. Media bola mampu merangsang anak untuk mengasah kemampuan sensoris melalui sentuhan kulitnya.
4. Sosial. Media bola dapat digunakan anak dengan aktivitas bermain bersama teman, akan meningkatkan kemampuan sosialnya untuk saling berbagi, dan juga membangun hubungan persahabatan.

5. Bahasa. Saat bermain bola bersama teman, komunikasi verbal yang terjadi dua arah akan semakin memperkaya kosakata dan memperlancar bicara anak.

Selanjutnya berdasarkan pemaparan di atas, maka sajian analisis penelitian tindakan ini, lebih ditekankan pada manfaat penggunaan media bola yang ditinjau dari aspek bidang pengembangan kognitif, khususnya kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Bola

Media bola ini digunakan untuk menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari kemampuan berhitung 1-10. Bagi para guru, media bola ini akan bermanfaat untuk mempermudah anak untuk menyerap kemampuan berhitung 1-10. Pada dasarnya anak-anak senang menghitung. Walaupun mula-mula anak-anak belum tahu apa arti angka. Penggunaan media bola ini akan membantu anak untuk belajar menghitung 1 (satu) sampai 10 (sepuluh).

Langkah-langkah pembelajaran kemampuan berhitung 1-10 melalui penggunaan media bola, menurut pendapat Masitoh (2012:9.12), sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan kegiatan pembelajaran dengan tema Binatang
2. Menentukan jenis kegiatan pembelajaran, yakni belajar seraya bermain

3. Menentukan tempat dan ruang belajar, kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam ruang kelas kelompok A TK Aisyiyah 26 Surabaya
4. Menentukan bahan dan alat pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kemampuan 1-10, adalah bola kecil berwarna, keranjang, bendera, serta bak plastic
5. Menentukan urutan dan langkah-langkah belajar
 - a. Guru memilih 3 (tiga) anak untuk memperagakan langkah-langkah proses pembelajaran berhitung 1-10 dengan menggunakan media bola berwarna
 - b. Guru membagikan keranjang pada masing-masing anak dengan warna yang berbeda
 - c. Anak harus mengambil bola sesuai warna keranjang yang telah disediakan dengan cara berlomba kecepatan.
 - d. Setelah anak berhasil mengambil bola sesuai dengan warna keranjang lalu anak berlari ke tempat bendera untuk menukar jumlah bola dengan bendera angka dengan tepat.
 - e. Selanjutnya anak berlari lagi ke garis finis untuk menyerahkan bendera angka ke guru
 - f. Akhir permainan guru menghitung bola kecil yang telah diambil lalu dicocokkan dengan bendera angka yang diserahkan anak, untuk pemenangnya guru memberikan bendera kemenangan.

Kualitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung 1-10 melalui penggunaan mediabola kecil berwarna, banyak dipengaruhi oleh perancangan kegiatan proses pembelajaran yang telah disusun. Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut, merupakan masukan bagi guru untuk mengadakan perbaikan dan pengembangan rancangan kegiatan proses pembelajaran selanjutnya.

2.1.5 Keterkaitan Penggunaan Bola Kecil Berwarna Dengan Peningkatan Kemampuan berhitung 1-10 Pada Anak Usia Dini

Penggunaan media bola kecil berwarna secara tepat dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10, khususnya pada indikator tingkat pencapaian perkembangan, yang meliputi: 1) mengenal lambang bilangan 1-10, 2) membilang (mengetahui kemampuan berhitung dengan benda-benda) 1 sampai 10, 3) kemampuan mengurutkan bilangan 1-10, 4) menghubungkan/memasang lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10, 5) mengerjakan atau menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan 1-10, yang diperoleh melalui aktivitas menghitung bola kecil berwarna yang dapat dibawa oleh anak, selanjutnya ditukarkan dengan bendera angka, yang dilakukan dengan beradu kecepatan dengan teman mampu mendorong anak untuk berhitung secara tepat dan tangkas.

Permainan berhitung dengan bola kecil berwarna juga mampu memotivasi untuk mengenal dan mempelajari angka 1 sampai 10. Melalui latihan-latihan berhitung 1-10 dengan menggunakan bola kecil berwarna mampu memperjelas lambang bilangan 1 sampai 10, dapat diperoleh anak

pada saat harus menukar jumlah bola kecil berwarna yang dibawa dengan bendera angka yang tersedia secara tepat, dan tangkas.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Lia Adistiana (2013). Dengan Judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang Angka 1-10 Dengan Media Kartu Angka Kelompok A Di TK Pertiwi Asri Sidoarjo”. Hasil penelitian tersebut ditemukan, yaitu kemampuan anak berhitung 1–10 anak meningkat, yang dilakukan dengan berbagai kegiatan. Namun dengan kegiatan tersebut, masih terdapat beberapa anak yang belum memiliki kemampuan berhitung 1–10 yang maksimal. Misalnya: anak masih belum mampu mengurutkan angka 1-10 secara urut dan benar, dan apabila menghitung jumlah benda anak-anak masih masih meloncat-loncat. Hasil belajar anak mengalami peningkatan yang semula pada siklus I pada pertemuan 1 hanya memperoleh presentase 50% meningkat menjadi 60% pada pertemuan 2, dilakukan pengulangan pada siklus II pertemuan 1 hanya mencapai 70% dan pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan mencapai 80% yang sesuai dengan harapan.

Penelitian lain Rindha Kurniawati (2013), hasil dari penelitian, yaitu tindakan penelitian yang dilakukan dengan penerapan permainan ular tangga dalam upaya meningkatkan bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif anak, khususnya kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Yuniar terjadi peningkatan hasil belajar anak yang signifikan, hal ini terlihat pada siklus I pertemuan 2 yang hanya mencapai

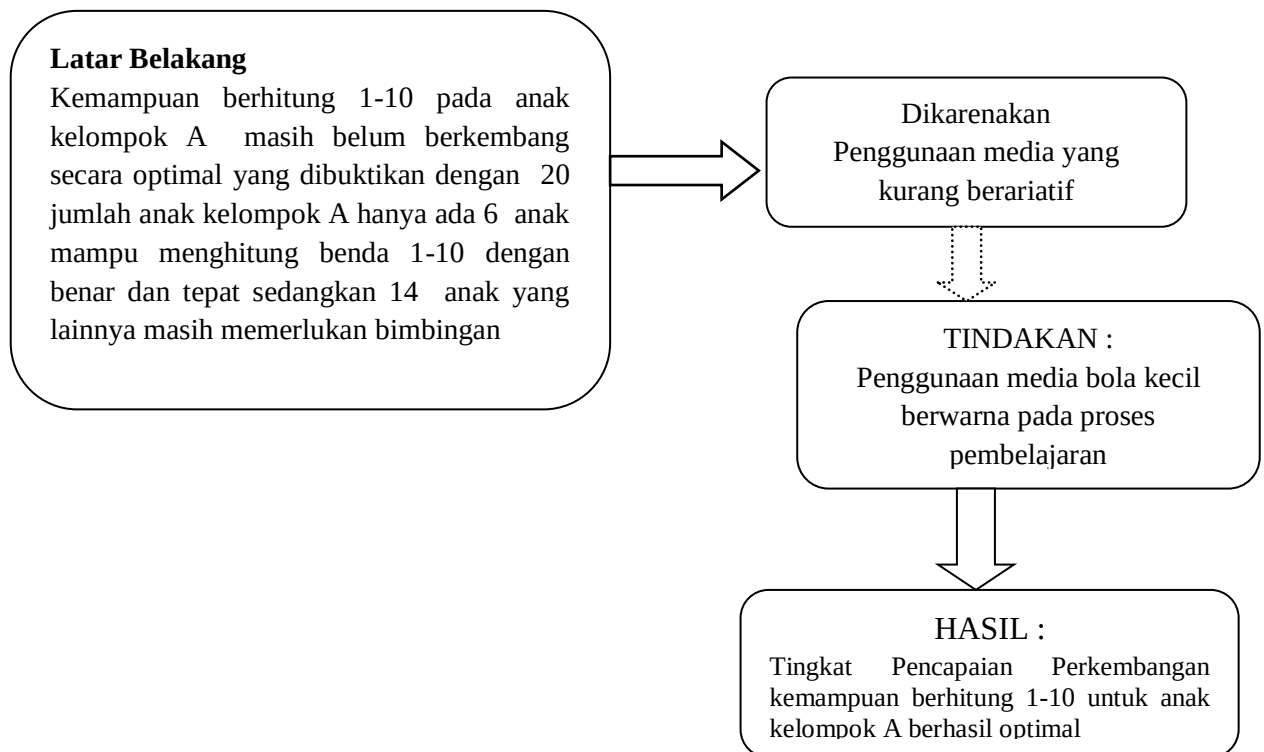
perolehan nilai rata-rata presentase sebesar 67% dan meningkat pada siklus II menjadi 87% dikatakan berhasil.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh yang bernama Dyah Susanthi (2012). melalui kegiatan permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya. Hal itu dapat diketahui dari hasil tingkat capaian perkembangan anak yang mencapai 90% pada pembelajaran siklus II pertemuan 2.

dinyatakan berhasil

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini, digambarkan sebagai berikut:



Kemampuan berhitung 1-10 menggunakan media bola kecil berwarna, merupakan aktivitas yang tepat digunakan di Taman Kanak-Kanak (TK). Sebab bermain bola kecil berwarna melalui aktivitas implimentasi menghitung, mengelompokkan, menjumlahkan dan mengurangi dapat dilakukan dengan bersama-sama teman. Manfaat bermain dengan bola kecil berwarna, tersimpan banyak manfaat bagi perkembangan anak. Salah satu manfaat dari penggunaan bola kecil berwarna bagi anak-anak, yaitu mampu meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini.

2.4 Hipotesis Tindakan

Melalui penggunaan media bola kecil berwarna mampu meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Aisyiyah 26 Surabaya”.