

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan Kurikulum 2013 adalah untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Peningkatan kualitas pada berbagai jenis dan jenjang pendidikan termasuk Taman Kanak-kanak dan sekolah dasar merupakan titik berat pembangunan pendidikan pada saat ini dan pada kurun waktu yang akan datang. Pendidikan anak usia dini adalah 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, non formal atau informal.

Perkembangan jaman dan globalisasi sekarang sudah mulai merambah dunia bocah (anak-anak). Berbagai jenis permainan anak modern seperti Playstasion menjamur tak terbendung. ironisnya permainan tersebut sudah banyak dilakukan oleh anak-anak pada usia dini, usia yang seharusnya diisi dengan pengalaman gerak yang banyak untuk menunjang kecerdasan gerak-kenestetik di masa-masa pertumbuhan berikutnya. Tentunya dengan berbagai dampak yang mengikutinya, baik itu dampak positif atau negatif.

Dalam penerapannya Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menuntut adanya perubahan pola pikir lama ke pola pikir baru. Pola pikir yang menganggap bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar, harus segera

ditinggalkan, karena lingkungan dan ilmu pengetahuan serta teknologi sebagai kunci pembuka sumber belajar yang sangat luas. Dengan demikian kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar bagi anak usia dini. Belajar dilakukan dengan aktivitas aktif dimana anak melakukan banyak hal untuk mendapatkan pengalaman melalui proses saintifik.

Secara spesifik untuk Pendidikan Anak Usia Dini (selanjutnya disingkat PAUD) dinyatakan tujuan pendidikan anak usia dini pada Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut ruang lingkup kurikulum dipadukan dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (Susanto, 2011:97), “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.

Senada dengan Munandar, Robin (Susanto, 2011) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

Matematika pada hakekatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya Suriasumantri (Susanto, 2011). Dalam kaitannya, salah satu cabang dari matematika ialah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurang serta membandingkan sudah sangat baik setelah anak memahami bilangan dan angka (Suyanto, 2005).

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di Taman Kanak-kanak (2000) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan Sriningsih (2008) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan

urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Depdiknas (2010) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit. Benda – benda konkrit atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana anak hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi anak untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga anak menjadi pasif.

Rendahnya hasil belajar anak dalam pembelajaran matematika bukan semata-mata karena materi yang sulit, tetapi juga bisa disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pentingnya proses pembelajaran ini ditegaskan oleh Soedjadi (2009) yang menyatakan bahwa: “Betapapun tepat dan baiknya bahan ajar matematika yang ditetapkan belumlah menjamin akan tercapainya tujuan pendidikan matematika yang diinginkan. Salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses belajar yang dilaksanakan”.

Ratumanan (2010) menyatakan bahwa dalam pengajaran matematika guru cenderung mentransfer pengetahuan yang mereka miliki ke dalam pikiran anak . Anak sering diposisikan sebagai orang yang “tidak tahu apa-apa” yang hanya menunggu apa yang guru berikan. Sementara itu Soedjadi (2001) menyatakan bahwa dalam kurikulum matematika sekolah di Indonesia dan dalam pembelajarannya selama ini terpatери kebiasaan dengan urutan sajian pembelajaran sebagai berikut: (1) diajarkan teori/teorema/definisi (2) diberikan contoh-contoh dan (3) diberikan latihan soal-soal.

Kebiasaan pembelajaran semacam ini menyebabkan guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, sementara anak hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik. Hasilnya adalah anak yang kurang mandiri tidak berani mengemukakan pendapat sendiri, selalu meminta bimbingan guru dan kurang gigih melakukan ujicoba dalam menyelesaikan masalah matematika, sehingga pengetahuan yang dipahami anak hanya sebatas apa yang diberikan guru.

Dalam mewujudkan keterampilan yang baik pada anak TK guru perlu mengetahui kemampuan yang dimiliki pada masing-masing anak. Dengan mengetahui kemampuan yang dimiliki anak, guru akan dapat mengetahui sejauh

mana kemampuan yang dimiliki anak kemudian akan dengan mudah untuk melakukan pengembangan keterampilan pada anak. Perubahan keterampilan pada anak terjadi sebagai akibat dari latihan yang telah dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta pemberian pengalaman tertentu.

Pemberian latihan melalui pengalaman harus dilakukan secara sistematis dan terprogram melalui sebuah model. Model pembelajaran yang dilakukan di TK ini merupakan langkah nyata yang dilakukan guna meningkatkan keterampilan anak secara optimal. Banyak keterampilan anak TK yang harus dikembangkan, namun dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah keterampilan penjumlahan bilangan .

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil dibidangnya. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa diterapkan. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan anak sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Prestasi belajar anak itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu

kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada anak . Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi belajar anak dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan , pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa:

- (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Didasarkan pada uraian di atas, guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses tersebut di atas. Guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Hal tersebut akan membuat anak menjadi kreatif, mandiri dan memiliki kompetensi yang tinggi. Proses pendidikan yang dikelola dengan sempurna dan ditunjang guru yang profesional akan menghasilkan kualitas produk yang baik pula (Mulyasa, E., 2007).

Idealnya, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan juga bagaimana menggunakan seluruh pengetahuan yang didapat tersebut untuk memecahkan

permasalahan atau mengerjakan tugas yang ada kaitannya dengan bidang studi yang sedang dipelajari. Kemampuan untuk memecahkan masalah adalah sangat penting bagi anak untuk masa depannya nanti. Anak akan terlatih dan memiliki keterampilan untuk mengatasi masalah dan menghubungkan teori yang diperoleh dengan kenyataan hidup sehari-hari. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat bagi anak untuk mereka pelajari di dalam kelas dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta anak secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh anak-anak tertentu saja. Selain itu, melalui pemilihan metode pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima anak tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan anak.

Berdasarkan pada kondisi di atas, sudah seharusnya kegiatan belajar mengajar juga lebih mempertimbangkan anak. Selain itu alur belajar tidak harus berasal dari guru menuju anak. Anak juga bisa saling mengajar dengan sesama anak yang lainnya. Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama anak dan tugas-tugas yang berstruktur disebut sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperatVe learning*. Dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Menurut Slavin (dalam Rahayu, 2008) “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang terpusat pada kegiatan anak untuk belajar kelompok, saling menyumbangkan pikiran dan tanggung jawab terhadap pencapaian hasil

belajar individu maupun kelompok”. Hal ini bertujuan agar anak menjadi maksimal dan efektif, baik secara interaksi antar anak maupun dengan guru..

Teknik pembelajaran kooperatif merupakan salah satu teknik pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

PAUD merupakan lembaga pendidikan pra-skolastik atau akademik. Itu artinya, PAUD tidak mengemban tanggungjawab utama dalam membelajarkan keterampilan membaca dan menulis. Subtansi pembinaan kemampuan skolastik atau akademik ini haruslah menjadi tanggungjawab utama lembaga pendidikan dasar (Depdiknas, 2007).

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek yaitu berkembang fisiknya, baik motorik kasar maupun halus, berkembang aspek kognitif, aspek sosial dan emosional.

Anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk mengisi pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Dalam hal ini

membaca merupakan cara untuk mendapatkan informasi karena pada saat membaca maka seluruh aspek kejiwaan manusia terlibat dan ikut serta bergerak. Hasilnya, otak yang merupakan pusat koordinasi pun bekerja keras menemukan hal-hal baru yang akan menjadi pengisi memori otak sekaligus menjadi bekal pertumbuhan (Adi Susilo, 2011).

PAUD sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain mengenal benda konkrit sebagai sarana belajar berhitung. Bermain adalah bagian integral dalam kehidupan setiap anak dan merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Penggunaan metode bermain disesuaikan dengan perkembangan anak (keperluan usia anak). Permainan yang digunakan pada PAUD adalah permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan (tidak ada unsur pemaksaan) dan sederhana.

Pembinaan pengembangan motorik melalui berhitung dengan media gambar benda konkrit merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek motorik secara optimal dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Pengembangan aspek motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan melakukan koordinasi gerak tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil.

Benda konkrit merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Benda konkrit berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun

gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti benda konkrit atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa (Pamadhi, 2008). Dalam proses belajar mengajar benda konkrit yang digunakan mampu membantu apa yang akan dijelaskan oleh guru, memiliki kualitas yang baik, dalam arti, dalam arti memiliki tujuan yang relevan, jelas, mengandung kebenaran, autentik, aktual, lengkap, sederhana, menarik, dan memberikan sugesti terhadap kebenaran itu sendiri

Media gambar benda konkrit termasuk salah satu jenis media seperti media lainnya, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang di pakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar benda konkrit ini termasuk media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan anak lebih menyukai benda konkrit dari pada tulisan, apalagi jika benda konkrit nya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan benda konkrit yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media maka akan membantu berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut terdapat beberapa pengertian media. Menurut Heinich, Molenda dan Russel (dalam Zaman,dkk. 2009: ):

Menurut Sadiman (Sanjaya: 2011) benda konkrit adalah pada dasarnya membantu mendorong para anak dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan

pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan mengbenda konkrit serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Sedangkan menurut Hamalik (Ian: 2010) berpendapat bahwa “benda konkrit adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”.

Secara umum fungsi media gambar benda konkrit menurut Basuki dan Farida (2001: 42) yaitu: Mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, meningkatkan kreativitas anak .

Salah satu kegiatan pengembangan profesi guru adalah berupa karya tulis ilmiah (PTK). Guru perlu meningkatkan profesionalismenya melalui kegiatan PTK. Karya Tulis Ilmiah yang perlu dikembangkan untuk langsung memperbaiki mutu pembelajaran adalah penelitian yang menyangkut perbaikan pembelajaran, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Permasalahan yang sangat dirasakan saat ini adalah banyaknya guru yang kesulitan dalam mengumpulkan angka kredit dari kegiatan pengembangan profesi. Banyak guru yang telah mengajukan usulan berupa penelitian yang berkaitan pembelajaran, tetapi hasilnya kurang memuaskan. Untuk itulah diupayakan adanya program pembimbingan untuk jenis penelitian yang langsung berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

Melalui jenis PTK, masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dapat diaktualisasikan secara sistematis dan efektif. Upaya penelitian tersebut

diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar atau di kalangan guru. Penelitian yang berkaitan dengan upaya perbaikan pembelajaran menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, sebagai agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kreatif dan inovatif.

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan bagi anak usia dini kami melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan media gambar benda konkrit dalam meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usian dini RA Darut Taqwa Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019 ”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat memberikan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Mendiskriminasikan aktifitas Penggunaan media gambar benda konkrit dalam meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usian dini RA Darut Taqwa Sidoarjo ?
- 2) Bagaimana aktifitas peningkatan Penggunaan media gambar benda konkrit dalam meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usian dini RA - Darut Taqwa Sidoarjo?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mendiskripsikan aktivitas anak Penggunaan media gambar benda konkrit dalam meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini RA Darut Taqwa Sidoarjo.
- 2) Mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran Penggunaan media gambar benda konkrit dalam meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usian dini RA Darut Taqwa Sidoarjo

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

- 1) Bagi anak

Untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar meningkatkan ketrampilan Penggunaan media gambar benda konkrit dalam meningkatkan kemampuan berhitung bagi RA.

- 2) Bagi guru

Sebagai alternatif pemilihan dan pengembangan teknik pembelajaran, untuk perencanaan pengembangan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

- 3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama menggunakan media benda konkrit.

- 4) Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi untuk digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian berikutnya.

### **1.5. Definisi Operasional**

Untuk menghindari pemaknaan yang kurang sesuai terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini maka perlu ditegaskan definisi operasional sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama anak sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.
- 2) Pembelajaran dengan media benda konkrit.
  - a. Anak belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota)
  - b. Anak didorong untuk saling membantu dalam melihat benda konkrit dan menghitung jumlahnya.
  - c. Anak melakukan penjumlahan bilangan menggunakan benda konkrit.
  - d. Anak mencertakan isi benda konkrit dengan dipandu pertanyaan guru
  - e. Anak yang lancar dan berprestasi dalam penjumlahan bilangan diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok
  - f. Guru memperkenalkan kepada setiap anak cara penjumlahan bilangan dengan media gambar benda konkrit.
  - g. Guru menanyakan jumlah benda terdapat pada benda konkrit yang dijawab bersama dalam kelompok.
  - h. Guru menyediakan media gambar benda konkrit beragam beraneka bentuk dan warna, dan memerintahkan pada anak untuk penjumlahan bilangan .

- 3) Prestasi belajar adalah skor atau nilai yang diperoleh anak melalui tes lisan dari guru kepada anak untuk penjumlahan bilangan dengan melihat benda konkrit.