

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Berhitung Permulaan

a. *Pengertian Berhitung*. Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan 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 (Depdiknas, 2007:1). Menurut Piaget (Suyanto, 2003:148) anak usia 4-6 tahun pada fase perkembangan praoperasional menuju kekonkritan. Anak pada fase tersebut belajar terbaik dengan menggunakan benda-benda. Berbagai benda yang ada disekitar kita dapat digunakan untuk melatih anak berhitung, berpikir logis dan matematis.

Sujiono (2008:11.11), mengatakan bahwa menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Berhitung adalah salah satu cabang dari matematika yang mempelajari operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian, dan operasi pembagian (<http://prari007luck.wordpress.com>).

Dari beberapa pengertian berhitung yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah bagian dari matematika terutama pada konsep bilangan dengan benda-benda, terutama menyangkut penjumlahan,

pengurangan, perkalian dan pembagian yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika serta kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Dalam penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan mengenal penjumlahan 1-10. Penjumlahan merupakan penambahan sekelompok bilangan atau lebih menjadi suatu bilangan yang merupakan jumlah (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/penjumlahan>).

Pada anak usia prasekolah, matematika tidak harus dikuasai, melainkan hanya merupakan pengalaman. Menurut Dipdiknas (2007: 9-11), konsep-konsep yang harus diperkenalkan pada anak dimulai dari:

- 1) Korespondensi satu-satu
Yaitu mencoba-coba membilang dari tingkatan yang sangat sederhana.
Contoh: satu buku, satu pensil, satu sepatu, dan sebagainya.
- 2) Pola
Pola merupakan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan.
- 3) Memilah/menyotir/klasifikasi
Anak belajar klasifikasi materi, mengelompokkan berdasarkan atribut, bentuk, ukuran, jenis, warna, dan lain-lain.
- 4) Membilang
Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.
Contoh: 1 2 3 4 5 6 7 8...dst.
- 5) Makna angka dan pengenalannya
Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol angka dari gambar berikut adalah:
☆☆☆= 3 bintang
- 6) Bentuk
Anak dikenalkan pada bentuk-bentuk yang sama/tidak sama, besar-kecil, panjang-pendek.
- 7) Ukuran
Anak perlu pengalaman akan mengukur berat, isi, panjang dengan cara mengukur langsung sehingga proses menemukan angka dari sebuah obyek.

8) Waktu dan Ruang

Dua hal ini merupakan bagian dari proses kehidupan sehari-hari.

Contoh:

Waktu: 1 hari
2 hari

Ruang: Luas
Sempit

9) Penambahan dan Pengurangan

Dua hal ini dapat dikenalkan pada anak prasekolah dengan memanipulasi benda.

Contoh penambahan:

$$\begin{array}{ccccccc} \triangle\triangle\triangle\triangle & + & \triangle\triangle & = & \triangle\triangle\triangle\triangle\triangle\triangle \\ 4 & & 2 & & 6 \end{array}$$

Contoh pengurangan:

$$\begin{array}{ccccccc} \square\square\square\square\square & - & \square\square & = & \square\square\square \\ 5 & & 2 & & 3 \end{array}$$

b. *Tujuan permainan berhitung permulaan.* Menurut Depdiknas (2007:1-2)

tujuan permainan berhitung permulaan yaitu:

Secara umum permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Secara khusus, permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar anak:

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan sebuah benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan secara spontan.

c. *Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung permulaan.*

Menurut Sujiono (2008:1.25-1.26) ada beberapa faktor yang mempengaruhi berhitung permulaan yaitu:

- 1) Faktor Hereditas/keturunan
Schopenhaver berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf Intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.
- 2) Faktor Lingkungan
John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci/tabularasa. Perkembangan taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
- 3) Kematangan
Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan dengan usia kronologis (usia kalender).
- 4) Pembentukan
Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal).
- 5) Minat dan Bakat
Minat mengarahkan perbuatan kepada satu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.
- 6) Kebebasan
Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

d. *Tahapan-tahapan penguasaan berhitung permulaan.* Hurlock (Depdiknas, 2000:6) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Sedang menurut Piaget (Depdiknas, 2000:6) bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya. Bloom menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar yang

terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya, termasuk didalamnya pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif dan apresiatif. Berhitung permulaan di taman kanak-kanak sebaiknya dilakukan melalui 3 tahapan penguasaan berhitung, yaitu:

- 1) Penguasaan konsep
Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- 2) Masa transisi
Masa berpikir yang merupakan peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.
- 3) Lambang
Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk (Depdiknas, 2000:7-8).

e. *Prinsip-prinsip permainan berhitung permulaan.* Menurut Depdiknas

(2007:2) ada beberapa prinsip permainan berhitung, yaitu:

- 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri.
- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan. Menarik dan bervariasi mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- 5) Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

- 6) Dalam permainan berhitung, anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan (Depdiknas, 2007:2).

f. *Ciri-ciri anak yang sudah mulai menyenangi permainan berhitung permulaan.* Menurut Depdiknas (2007:12) ada beberapa ciri-ciri anak yang sudah mulai menyenangi permainan perhitung permulaan, yaitu:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya.
- 4) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya.
- 5) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

g. *Metode permainan berhitung permulaan.* Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan (Depdiknas, 2007:13-14). Metode yang dapat digunakan antara lain:

- 1) Metode bercerita
Adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan. Jenisnya antara lain, bercerita dengan alat peraga atau tanpa alat peraga.
- 2) Metode bercakap-cakap
Adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. Jenisnya antara lain : bercakap-cakap bebas, berdasarkan gambar seri, atau berdasarkan tema.
- 3) Metode Tanya jawab
Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berfikir. Melalui

pertanyaan guru, anak akan berusaha untuk memahaminya dan menemukan jawabannya.

4) Metode Pemberian Tugas

Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan guru.

5) Metode Demonstrasi

Adalah suatu cara untuk menunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa.

6) Metode Eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut.

Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan didalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreatifitas guru.

h. *Pelaksanaan permainan berhitung permulaan.* Macam-macam pelaksanaan permainan berhitung permulaan menurut Depdiknas (2007:14-15), yaitu:

1) Bermain Pola

Anak diharapkan dapat mengenal dan menyusun pola-pola yang terdapat disekitarnya secara berurutan, setelah melihat dua sampai tiga pola yang ditunjukkan oleh guru anak mampu membuat urutan pola sendiri sesuai dengan kreativitasnya.

2) Bermain klasifikasi

Anak diharapkan dapat mengelompokkan atau memilih benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk pasangannya sesuai yang dicontohkan tugas yang diberikan oleh guru.

3) Bermain Bilangan

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

4) Bermain Ukuran

Anak diharapkan dapat mengenal; konsep ukuran standart yang bersifat informal atau alamiah , seperti panjang, besar, tinggi, dan isi melalui alat ukur alamiah , antara lain jengkal, jari, langkah, tali, tongkat, lidi dan lain-lain.

5) Bermain Geometri

Anak diharapkan dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda, berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak, misalnya lingkaran, segi tiga, bujur sangkar, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, bulat telur (oval).

6) Bermain estimasi (memperkirakan)

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan memperkirakan (estimasi) sesuatu, misalnya perkiraan terhadap waktu, luas ataupun ruang. Selain itu anak terlatih untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan dihadapi.

7) Bermain statistika

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memahami perbedaan-perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan terhadap suatu objek (dalam bentuk visual).


Berdasarkan uraian beberapa macam kegiatan diatas, dalam penelitian ini menggabungkan beberapa kegiatan yaitu bermain pola, bermain geometri, dan bermain bilangan. Penggabungan ini dimaksudkan agar anak tidak bosan dengan penggunaan permainan berhitung yang biasa (itu-itu saja). Disini peneliti berusaha membuat permainan berhitung menjadi lebih menarik dengan menggunakan kepingan geometri, anak bisa menghitung jumlah, kemudian menyusun pola sesuai keinginan anak. Anak akan merasa bangga dengan apa yang telah disusunnya, jadi anak tidak merasa bosan, bahkan merasa bahwa berhitung itu mengasyikkan.

2. Permainan Bentuk-Bentuk Geometri

a. *Pengertian permainan.* Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya (Semiawan, 2008:20).

Sedangkan menurut Freud dan Erikson (Yulianti, 2010:8) permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.

Dari beberapa pengertian permainan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan merupakan bentuk penyesuaian diri manusia yang bisa menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.

b. *Bentuk-bentuk geometri.* Geometri adalah bagian matematika yang mempelajari bentuk-bentuk (http://www.mate_mati_kaku.com). Ada bermacam-macam bentuk geometri, namun yang biasa dikenal anak usia dini diantaranya lingkaran, segitiga, kotak, persegi panjang, setengah lingkaran, oval, persegi lima, jajaran genjang, trapezium () dan lain-lain (Depdiknas, 2000:28).

c. *Macam-macam permainan bentuk-bentuk geometri.* Ada beberapa macam permainan bentuk-bentuk geometri yang biasa dikenal anak usia dini diantaranya, yaitu:

1) Kepingan Geometri

Adalah bentuk-bentuk geometri yang biasanya terbuat dari kayu, tetapi juga bisa dari kertas, kardus, dan lain-lain.

2) Papan Geometri

Yaitu alat yang terdiri dari papan penampang, dan kepingan berbentuk geometris. Kepingan geometris itu dapat diangkat untuk kemudian dipasangkan kembali ke tempatnya.

3) Kotak Pos

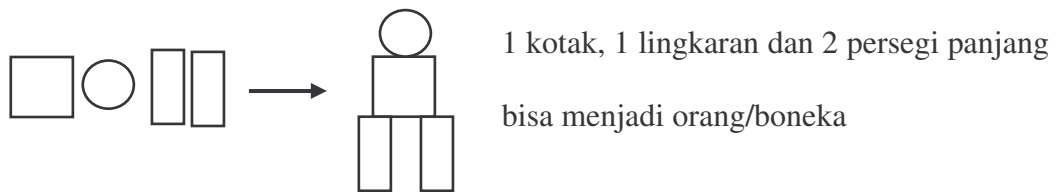
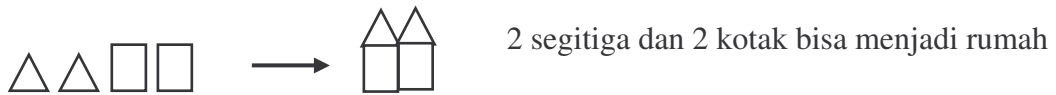
Yaitu alat permainan yang terdiri dari bentuk-bentuk geometris (benda 3 dimensi) dan kotak kubus yang tutupnya sudah dilubangi sesuai dengan bentuk-bentuk geometris untuk kemudian anak diminta memasukkan sesuai bentuk dan penampangnya.

Dari berbagai macam permainan bentuk-bentuk geometri tersebut diatas, penelitian ini menggunakan permainan kepingan geometri.

d. *Permainan menyusun pola bentuk-bentuk geometri. Patterning* (menyusun pola atau gambar) adalah menyusun rangkaian warna bagian-bagian, benda-benda, suara-suara dan gerakan-gerakan yang dapat di ulang. Dalam menyusun dan menirukan pola tersebut adalah merupakan suatu kebanggaan bagi anak jika ia berhasil melakukannya. Walaupun anak-anak tidak selalu memperoleh kemampuan menyusun secara berurutan (Sujiono, 2008 :11.8).

Menyusun dapat membantu anak mengembangkan bahasa matematika yaitu pada saat mereka membicarakan tentang penyusunan dan pengamatan. Bahan-bahan yang dapat digunakan pada kegiatan menyusun antara lain manik-manik, kubus/balok, bentuk-bentuk geometri, biji-bijian, dan lain-lain. Contoh penyusunan bentuk-bentuk geometri (kepingan geometri):

Anak diberi kebebasan dalam memilih kepingan geometri



Anak bisa menyusun bentuk-bentuk geometri sesuai imajinasi anak sendiri-sendiri, tanpa ada paksaan. Jadi anak akan merasa bangga dengan hasil karyanya, dan tanpa sadar anak telah belajar menjumlahkan dengan cara yang menyenangkan dan tidak merasa terbebani.

a. *Pelaksanaan permainan bentuk-bentuk geometri.* Contoh pelaksanaan permainan bentuk-bentuk geometri, yaitu:

1) Indikator : Menyebutkan hasil penambahan (menghubungkan dua kumpulan benda).

2) Alat/Bahan:

Kepingan berbentuk geometri, bisa dari kertas berwarna, plastik, kayu, karton sebanyak-banyaknya.

3) Kegiatan:

Menghitung jumlah dan menyusun bentuk-bentuk geometri

4) Metode:

Pemberian tugas, tanya-jawab

5) Langkah-langkah:

- a) Guru mempersiapkan alat/bahan yang akan digunakan.
- b) Guru meletakkan sejumlah kepingan-kepingan geometris diatas meja anak.
- c) Guru meminta anak mengambil 2 bentuk geometri kemudian menghitung dan diletakkan dimeja. Anak diminta mengambil 2 bentuk geometri lagi dan diletakkan disamping 2 geometri sebelumnya.
- d) Guru meminta anak menghitung jumlah kepingan geometri yang telah diambil dan disusun anak.
- e) Guru menugaskan anak untuk menciptakan/menyusun pola dari bentuk-bentuk geometri yang diambilnya tadi menjadi bentuk-bentuk sesuai keinginan anak.
- f) Guru meminta kepada anak untuk menceritakan apa yang dikerjakan. Misal: “Bu, saya mengambil 2 segi empat (kotak) dan 2 segitiga, menjadi rumah dan jumlahnya 4” (bisa bentuk-bentuk yang lain).
- g) Guru memuji hasil karya anak.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Andiyahni (2010) dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Penjumlahan melalui Permainan Bentuk-Bentuk Geometri, menyimpulkan bahwa permainan menyusun pola bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal penjumlahan. Dibuktikan dengan anak-anak jadi lebih tertarik dengan kegiatan penjumlahan

dengan bentuk-bentuk geometri kemudian menyusunnya menjadi bentuk-bentuk sesuai keinginan anak, dibanding dengan kegiatan-kegiatan yang lain.

Penelitian Lestari (2010) dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Hasil Kebun, menyimpulkan bahwa permainan dengan kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Penggunaan alat peraga yang tepat ditambah dengan peran guru sebagai fasilitator yang baik, kemampuan berhitung anak akan lebih dapat ditingkatkan.

Penelitian Milati (2010) dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Bermain Tata Angka, menyimpulkan bahwa dengan bermain tata angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dibuktikan dengan anak menjadi lebih tertarik belajar berhitung dengan permainan tata angka, disbanding dengan hanya menggunakan lembar kerja.

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat sedikit perbedaan dari setiap peneliti yaitu Amanah mengkaji tentang peningkatan kemampuan penjumlahan melalui permainan bentuk-bentuk geometri. Sedang Puji Lestari mengkaji tentang peningkatan berhitung melalui kartu angka dan gambar. Nur Arina mengkaji tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain tata angka. Penelitian diatas meskipun sedikit berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, namun masih memiliki hubungan yang dapat mendukung penelitian ini. Penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan bentuk-bentuk geometri.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan berhitung dapat diartikan kemampuan anak untuk mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda, yang didalamnya terdapat penjumlahan, pengurangan. Adapun ciri-ciri anak yang sudah mulai menyenangi permainan berhitung permulaan antara lain secara spontan menunjukkan ketertarikan pada berhitung, mulai menyebutkan bilangan tanpa pemahaman, mulai menghitung benda-benda dan peristiwa disekitarnya, mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi benda-benda di sekitarnya.

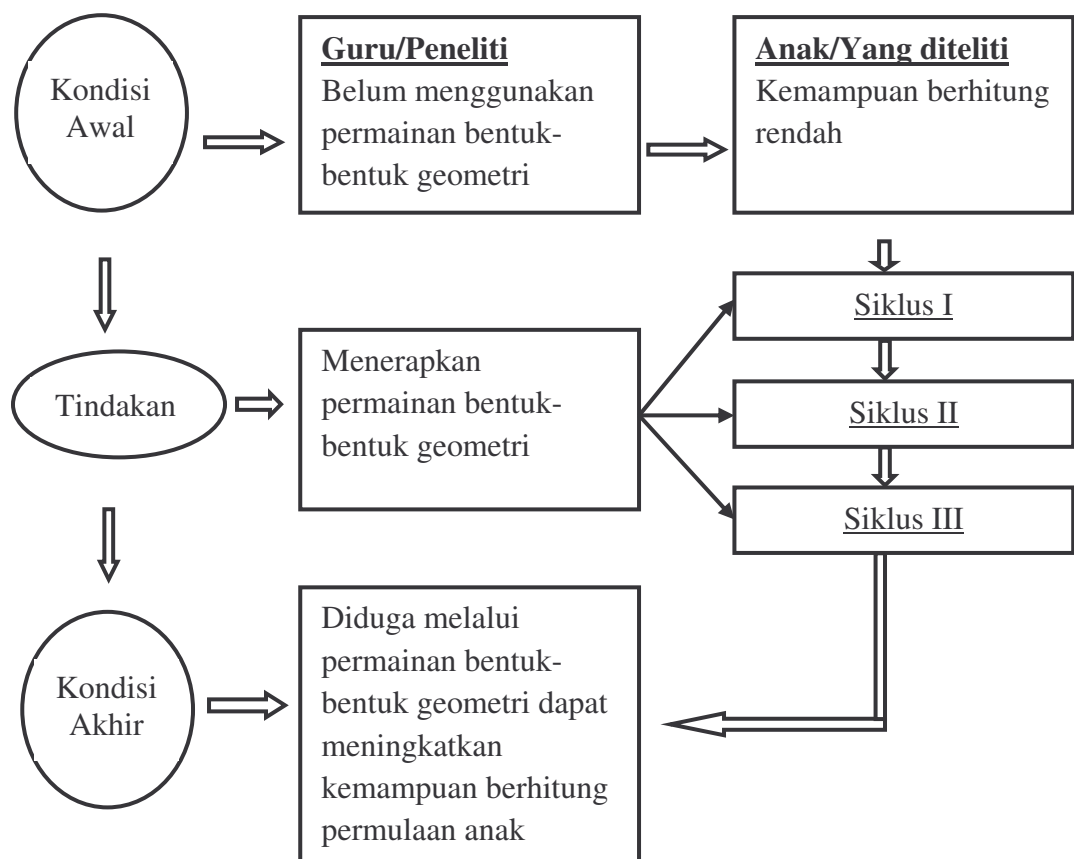
Metode yang digunakan yaitu metode bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, dan eksperimen. Adapun kegiatan-kegiatan permainan berhitung permulaan diantaranya bermain pola, bermain klasifikasi, bermain bilangan, bermain ukuran, bermain geometri, estimasi, dan statistika.

Dalam penelitian digunakan tiga kegiatan permainan berhitung yaitu bermain geometri, bermain bilangan dan bermain pola. Dalam kegiatan ini selain anak diajarkan tentang macam-macam bentuk geometri, anak bisa membilang, menjumlahkan dan sekaligus menyusun pola sesuai dengan kreativitas anak, tanpa ada paksaan. Jadi anak merasa senang, tidak tertekan meskipun menerima pembelajaran berhitung yang selama ini dianggap susah.

Digunakannya permainan bentuk-bentuk geometri agar minat anak lebih tinggi untuk mempelajari berhitung permulaan. Adapun alur kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dideskripsikan sebagaimana gambar berikut ini.



Gambar 1. Skema Kerangka Berfikir antar Variabel



Gambar 2. Skema Kerangka Berfikir Tindakan Kelas

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan suatu jawaban dari suatu permasalahan yang timbul, melihat permasalahan dan teori yang telah dikemukakan di atas maka hipotesis dapat dirumuskan yaitu: diduga melalui permainan bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Pertiwi Jomboran I Klaten Tahun Ajaran 2011/2012.