

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
DENGAN PERMAINAN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B
DI TK NEGERI PEMBINA KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1 Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun Oleh:

**NUR YATI
NIM : A53B090052**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
DENGAN PERMAINAN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B
DI TK NEGERI PEMBINA KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

NURYATI
NIM : A53B090052

Telah disetujui oleh konsultan untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing


Drs. Djumati, M.Pd

NIK. 144

Tanggal : Nopember 2012

HALAMAN PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
DENGAN PERMAINAN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B
DI TK NEGERI PEMBINA KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

NURYATI
NIM : A53B090052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari : tanggal 2012
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Djumali, M. Pd
2. Dra. Darsinah, M. Si
3. Drs. Ahmad Fathoni, M.Pd

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Surakarta, 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan



Dekan

[Signature]
Drs. H. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : NURYATI
NIM/NIK/NIP : A53B090052
Fakultas/ Jurusan : FKIP/ PSKGJ PAUD
Jenis : Skripsi
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN DENGAN PERMAINAN
KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK NEGERI
PEMBINA KLATEN TAHUN AJARAN 2012-2013

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memerikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/ mengalih formakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya semoga daat digunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 22 Oktober 2012
Yang menyatakan



NURYATI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
DENGAN PERMAINAN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B
DI TK NEGERI PEMBINA KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**Oleh:
NURYATI
NIM : A53B090052**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan permainan kartu angka pada anak Kelompok B TK Negeri Pembina Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013; (2) untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Negeri Pembina Klaten yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan pengukuran kemampuan anak. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan dua siklus, dimana setiap siklusnya dilakukan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak melalui permainan kartu angka; (2) Permainan kartu angka ini dapat diterapkan pada anak usia TK dalam penyampaian materi berhitung permulaan khususnya dalam hal membilang atau mengenal bilangan; (3) Permainan kartu angka ini membuat respon dan motivasi anak meningkat sehingga anak belajar dengan rasa senang dan hasil belajar dapat meningkat.

Kata Kunci : *kartu angka, berhitung permulaan*

Pendahuluan

Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Proses pembelajaran pendidikan anak usia dini bukanlah proses belajar mengajar seperti yang diselenggarakan di sekolah, namun lebih ditekankan sebagai tempat bermain, tempat dimana anak mulai mengenal orang lain, tempat untuk berkreasi di bawah asuhan dan bimbingan orang tua. Pengembangan kepribadian dan kecerdasan yang sebenarnya telah dimiliki oleh setiap anak merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Guru Taman Kanak-Kanak umumnya melatih anak agar mampu menghitung angka sampai pada tingkatan tertentu, meminta anak untuk menghafal angka hasil pengurangan, penambahan, atau perkalian. Tak heran jika anak yang dianggap pintar adalah jika dapat berhitung sampai seratus, mampu mengoperasikan pengurangan, penambahan, dan perkalian angka. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika adalah agar anak mampu mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam berbagai keterampilan serta mampu menggunakannya sebagai strategi untuk memecahkan masalah.

Sebagai upaya untuk menghindari adanya kegiatan pembelajaran matematika yang sifatnya hafalan (rumus, angka) dan *drill*, yang melahirkan pemahaman yang salah tentang berhitung sejak dini perlu dilakukan suatu kegiatan pembelajaran konsep berhitung yang menempatkan permainan dan pengalaman siswa sebagai titik tolak awal pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian salah satunya adalah melalui pengembangan strategi belajar. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Pendidik harus dapat memfasilitasinya melalui kegiatan yang memberi kesempatan bagi mereka untuk mengenal dan mengeksplorasi benda-benda di

lingkungan sekitarnya. Pendidik juga perlu memfasilitasinya dengan petunjuk-petunjuk yang sederhana dan khusus dan perlu membuat rancangan pengelolaan kegiatan secara sistematis, efektif dan efisien. Permainan 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.

Hurlock sebagaimana dikutip Depdiknas (2007:5) mengatakan bahwa "Lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya". Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Sejalan dengan teori yang telah dikemukakan di atas, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu: penguasaan konsep, masa transisi dan lambang.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Negeri Pembina Klaten, ditemukan adanya permasalahan yaitu hasil belajar anak dalam kegiatan membilang masih rendah, hal tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: faktor yang berasal dari guru, anak, kondisi lingkungan, materi serta metode pembelajaran yang digunakan. Guru dalam menyampaikan pembelajaran berhitung permulaan selama ini masih terbatas pengetahuannya dalam penguasaan strategi, metode dan media, sedangkan lingkungan anak khususnya lingkungan keluarga kebanyakan menyerahkan sepenuhnya pembelajaran anaknya kepada pendidik di sekolah sehingga kemampuan anak dalam berhitung permulaan belum dapat mencapai pada tingkat yang diharapkan.

Alat atau media untuk pembelajaran dapat mempermudah anak dalam mengenal bilangan, dalam penelitian ini digunakan permainan kartu angka. Kartu angka merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, media ini adalah media yang berfungsi membantu anak memahami

berbagai konsep matematika dan dapat membantu anak mempermudah belajar angka dan operasi bilangan dalam matematika. Diharapkan melalui permainan kartu angka ini anak-anak akan belajar sambil bermain konsep berhitung permulaan dengan menyenangkan karena kartu ini dibuat sedemikian rupa agar anak asyik dalam belajar.

Penelitian ini merupakan desain penelitian tindakan kelas yang merupakan sebuah penelitian tentang perbaikan pembelajaran yang dirasakan perlu perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Klaten tahun ajaran 2012/2013

Metode Penelitian

Setting penelitian tindakan ini adalah TK Negeri Pembina Klaten yang beralamatkan di Jalan Yaqowiyu Jatiwoyo Baru, Desa Mayungan, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten, dengan waktu penelitian selama dua bulan dimulai pada pertengahan bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2012. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006: 96). Desain penelitian tindakan kelas ini terdapat empat tahapan yang dilaksanakan, yaitu: tahap (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Model penelitian Tindakan kelas yang digunakan mengacu pada model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart dikarenakan selain mudah dipahami dan diterapkan juga tahap pelaksanaan dan observasi pada penelitian ini akan dilaksanakan secara bersamaan.

Sampel penelitian diambil pada kelompok B TK Pembina Klaten dengan jumlah siswa sebanyak 16 anak, sebagai kolaborator dalam penelitian ini adalah satu orang guru kelompok B dan peneliti juga terlibat aktif dalam tindakan.

Penelitian ini menggunakan bentuk siklus. Tahapan siklus direncanakan sampai dengan siklus II tetapi apabila pada siklus II masih belum mencapai standar

keberhasilan maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Prosedur penelitian ini dimulai dengan kegiatan pra siklus yaitu kegiatan untuk mengetahui keadaan awal yang selanjutnya akan dijadikan sebagai perbandingan pada siklus selanjutnya apakah mengalami perubahan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan pada siklus.

Kegiatan yang akan dilaksanakan untuk setiap siklusnya masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, yaitu merencanakan jadwal pelaksanaan tindakan, mempersiapkan Satuan Bidang Pengembangan (SBP) atau Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang diperlukan untuk setiap kali pertemuan dimana dalam perencanaan tersebut terdapat materi yang akan disampaikan pada setiap tindakan siklus dan instrumen serta alat atau metode yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan. Tahap pelaksanaan yaitu kolaborator dan peneliti melaksanakan rencana yang telah disusun, selanjutnya pada tahap observasi kolaborator dan peneliti mengamati kegiatan pengembangan yang dilakukan serta mencatat semua kondisi dan masalah-masalah yang ditemukan pada setiap siklusnya. Tahap terakhir adalah mengadakan refleksi pada akhir kegiatan pelaksanaan tindakan untuk mengevaluasi kekurangan ataupun kelemahan yang ada untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

Dalam penelitian ini, kegiatan pra siklus dimulai pada tanggal 25 September 2012 dimulai dengan kegiatan wawancara dan kegiatan pengembangan materi terhadap anak sehingga menghasilkan data kondisi awal. Adapun materi yang disampaikan pada *kegiatan pra siklus* adalah tema kebutuhanku dan sub tema makan dan minuman dengan indikator kognitif matematika mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10. Pada kegiatan pra siklus dalam RBP tidak disebutkan media alat metode yang digunakan menggunakan permainan kartu angka tetapi metode yang digunakan adalah metode ceramah klasikal dan tanya jawab tentang materi menghitung benda atau membilang. Selanjutnya kegiatan siklus I dimulai pada tanggal 1 sampai dengan 3 Oktober 2012 dengan sejumlah tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi sehingga diperoleh data tentang kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I. Adapun materi pada *kegiatan siklus I* adalah tema kebutuhanku sub tema makanan dan minuman dengan indikator

menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, dimana pada pelaksanaan tindakan siklus I ini mulai diterapkan metode bermain dengan kartu angka dengan batasan membilang dengan benda serta mengenal angka yang melambangkan jumlah benda. Kegiatan evaluasi pada siklus I dilakukan dalam bentuk pemberian tugas (1) menghitung benda kemudian menarik garis atau menghubungkan benda dengan angka yang sesuai; (2) menghitung benda kemudian menuliskan angka yang sesuai dengan jumlah benda. Kemudian pada kegiatan observasi, guru melakukan tindakan observasi tentang kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui kartu angka dengan format instrumen sesuai dengan yang direncanakan yaitu menggunakan pedoman observasi bagi anak.

Siklus II dilaksanakan tanggal 8 sampai dengan 10 Oktober 2012 dengan rancangan tindakan yang berbeda dengan siklus sebelumnya dengan harapan akan didapat hasil kemampuan berhitung permulaan yang meningkat dari siklus sebelumnya. Siklus II dimulai dengan merencanakan tindakan dengan materi berhitung pada tema kebutuhanku sub tema manfaat makanan dan minuman dengan indikator menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Perbedaan materi siklus I dan siklus II terletak pada kegiatan pengembangan atau pengayaan terhadap anak yang semula berhitung dimulai dari 1-10 kemudian bertahap menjadi berhitung 1-20. Penggunaan kartu angka diformat sedemikian rupa agar anak tidak jenuh bermain dengan kartu ini diantaranya dilakukan berbagai permainan yang melibatkan anak dalam pembelajaran. Sebagai evaluasi kegiatan dilakukan kegiatan berupa; (1) pemberian tugas menghubungkan benda dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda; (2) pemberian tugas mengurutkan angka yang sesuai dengan melengkapi angka yang belum ada pada urutan bilangan.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II akan didapatkan hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan menggunakan permainan kartu angka, selanjutnya hasil kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui

permainan kartu angka ini dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hasil perbandingan masing-masing siklus direfleksikan apakah sudah mencapai indikator yang ditetapkan dimana indikator kinerja yang ditetapkan sebelumnya adalah 75%. Dalam penelitian ini, pada siklus II diperoleh hasil kemampuan berhitung permulaan anak sudah mencapai indikator yang ditetapkan sehingga tindakan siklus selanjutnya tidak dilanjutkan.

Arikunto (2006:129) mengemukakan bahwa sumber data dalam penelitian adalah “subjek dari mana data diperoleh”. Sumber data yang diperlukan dalam penelitian yaitu dari narasumber atau informan. Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang kemampuan berhitung permulaan anak. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yaitu: guru dan anak kelompok B TK Negeri Pembina Klaten yang berjumlah 16 anak. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas mengenai kemampuan berhitung permulaan anak, kemudian observasi juga dilakukan untuk pengumpulan data baik anak maupun guru dalam pelaksanaan tindakan.

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua alat bantu penelitian yaitu: *check list* dan catatan. *Check list* dipilih peneliti karena menurut Arikunto (2006:163) merupakan instrumen yang sesuai dengan metode observasi. Sedangkan catatan digunakan oleh peneliti karena dapat dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah (1) Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan untuk observasi anak; (2) Lembar observasi penerapan berhitung permulaan melalui permainan kartu angka untuk observasi guru.

Analisis data dilakukan menggunakan beberapa teknik antara lain: (1) Memberi nilai atau skor dengan tanda check (✓) sesuai dengan ketentuan sebelumnya; (2) Membuat Tabulasi skor, yaitu membuat tabulasi skor observasi tentang kemampuan berhitung permulaan yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, jumlah skor atau nilai butir amatan yang dikuasai anak; (3) Menghitung Hasil Data, yaitu menghitung hasil data tentang kemampuan berhitung permulaan dengan

menerapkan kartu angka *dalam persentase*; (4) *Membandingkan Hasil Persentase*, yaitu membandingkan hasil persentase pencapaian setiap anak, dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah ditentukan oleh peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika 75% anak di kelas sudah mencapai skor minimum yang telah ditentukan.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Uji validasi data diperlukan agar peneliti memperoleh data yang valid. *Teknik validasi* dalam penelitian ini *menggunakan triangulasi data*, teknik ini dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang telah diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti menguji kebenaran data yang diperoleh dari satu informan dengan informan yang lain yaitu data dari peneliti dan teman sejawat. Pada saat observasi antara peneliti dengan kolaborator masing-masing memiliki data observasi untuk kemudian di cek bersama apakah hasil yang diperoleh sama untuk menguji keabsahan data keduanya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil Observasi lapangan dilakukan pada saat pengembangan kognitif matematika khususnya kemampuan berhitung permulaan Pra Siklus pada kelompok B TK Negeri Pembina Klaten dapat diketahui nilai anak yang mencapai target pencapaian minimal sebesar 75% hanya sebanyak 5 anak (31,25%). Hasil wawancara antara guru kelompok B dan peneliti, maka disepakati bahwa penyebab masalah adanya tingkat kemampuan berhitung permulaan yang rendah di kelompok B TK Pembina Klaten adalah beberapa faktor antara lain sebagai berikut: (1) Perhatian anak kurang pada saat belajar berhitung karena anak melihat temannya, masih banyak anak yang ramai sendiri, anak-anak terlihat diam saja, malas belajar berhitung dan tidak mau aktif dalam belajar (2) Guru kurang memberi dorongan anak untuk belajar berhitung Guru tidak kreatif dalam menyampaikan materi berhitung permulaan, baik

metode maupun media yang digunakan; (3) Guru kurang membantu anak yang mengalami kesulitan dalam belajar berhitung permulaan; (4) Pembelajarannya monoton; (5) Pembelajarannya dilakukan secara menyeluruh atau klasikal, menyamaratakan kemampuan anak; (6) Pembelajaran satu arah yaitu berpusat pada guru; (7) Metode yang digunakan kurang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan faktor penyebab permasalahan yang muncul dalam penyampaian materi berhitung permulaan di kelompok B TK Pembina Klaten, maka peneliti membuat sebuah perbaikan pembelajaran berupa tindakan kelas yang dibuat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, maka disepakati diadakan penelitian kelas dengan materi penelitian berupa upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kartu angka.

Berdasarkan deskripsi kondisi awal berhitung permulaan di Kelompok B TK Pembina Klaten, maka dilakukan perencanaan siklus, dalam penelitian ini, siklus dilaksanakan sampai pada siklus II. Hasil ketuntasan belajar kemampuan berhitung permulaan anak dengan menggunakan permainan kartu angka pada siklus I diperoleh sebanyak 8 anak atau 50%, maka dari itu perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II diperoleh data tentang hasil ketuntasan belajar kemampuan berhitung permulaan anak dengan menggunakan kartu angka pada siklus II diperoleh sebanyak 12 anak (75%) dari seluruh jumlah anak dalam satu kelas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak setelah diterapkannya penggunaan permainan kartu angka dalam pembelajaran di kelompok B TK Negeri Pembina Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu permainan kartu angka dapat diterapkan untuk pembelajaran pengembangan kognitif matematika khususnya dalam menyampaikan materi pembelajaran berupa berhitung permulaan.

Penutup

Setelah diadakan perbaikan pembelajaran berhitung permulaan di kelompok B TK Pembina Klaten dengan menggunakan permainan kartu angka dapat diperoleh gambaran tentang dampak positif bagi anak dan bagi guru diantaranya adalah; (1) Menjadikan anak lebih antusias dan bisa menangkap apa yang disampaikan oleh guru, permainan kartu angka dimana kartu angka dibuat sedemikian rupa sehingga menjadikan anak termotivasi dalam belajar berhitung dan hasil belajar juga dapat meningkat; (2) Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memanfaatkan media atau alat peraga edukatif dalam hal ini kartu angka, lebih berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan; (3) Melalui permainan kartu angka ini guru lebih mudah menjelaskan materi yang disampaikan, penggunaan media atau alat peraga edukatif dapat mengkonkritkan materi yang berupa konsep seperti halnya konsep bilangan dimana anak-anak sangat membutuhkannya sesuai dengan tingkat perkembangan yang menyertainya; (4) Perancangan media atau alat peraga edukatif hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan dan faktor perkembangan anak, dapat menjadi masukan bagi peneliti pendidikan anak usia dini bahwa mengingat tuntutan pendidikan dasar yang mewajibkan anak mampu membaca, menulis dan berhitung saat masuk sekolah dasar seringkali membuat orangtua memandang rendah peranan pendidikan usia dini, walaupun sebenarnya membaca, menulis dan berhitung di usia dini sama sekali bukanlah sebuah tuntutan. Pandangan yang salah kaprah semacam ini dapat diatasi dengan mengambil jalan tengah, mengajarkan membaca, menulis dan berhitung dengan metode yang sesuai prinsip PAUD, memberikan stimulasi membaca, menulis dan berhitung yang sangat memperhatikan faktor-faktor perkembangan anak dan dikemas secara menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*, Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2009. *Matrik Taman Kanak-Kanak Kelompok B*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, C. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hidayati, Ila. 2009. "Penerapan Permainan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan, Rasa Senang dan Hasil Belajar Perkalian di Kelas IV SDN Kebonagung 05". *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Hildayani, Rini. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Raharjo, Budi. 2007. *Aplikasi Teori Bermain*. Buletin Didaktia Vol 8.
- Sriningsih N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudono, Anggraini. 2005. *Permainan Kreatif*. Jakarta: PM. Pustaka.
- Suharsimi, Arikunto, Suhardjono, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunarti. 2011. "Upaya Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Di TK A Mojodoyong 2 Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2010/2011". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.