

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan KALI (*Kantong Lidi*)

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain merupakan hak dan kebutuhan setiap anak. Sehingga, sudah semestinya sebagai guru atau orangtua kita memfasilitasi kebutuhan bermain anak anak dengan baik. Berdasarkan uraian mengenai bermain dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini, disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan mendapatkan manfaat besar dalam pengembangan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial. Tentu dengan diketahuinya manfaat bermain akan menambah referensi dikalangan anak usia dini untuk menyisipkan unsur edukasi dalam setiap kegiatan bermain anak.

Tanpa disadari anak, kegiatan bermain yang anak-anak lakukan dapat memberikan suatu penilaian kepada pendidik atau orangtua. Penilaian tersebut merupakan bagian dari evaluasi, sampai tahap manakah anak? Pertanyaan tersebut, tanpa membuat anak merasa dinilai dapat dilihat

melalui kegiatan bermain. Penilaian suatu komponen pembelajaran yang menggunakan metode bermain dapat saja dilakukan di awal, tengah, maupun akhir kegiatan (Yus, 2011) Berikut beberapa ciri-ciri bermain :

- 1) Menyenangkan
- 2) Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi di lakukannya kegiatan bermain
- 3) Bersifat spontan
- 4) Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan
- 5) Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif

b. Tahap Perkembangan Bermain

(Montolalu & Suryadinata, 2007) mengemukakan bahwa tahapan perkembangan bermain pada anak usia dini dapat dilihat melalui tingkatan dan tahap sebagai berikut :

1. Tahapan Manipulatif

Pada umumnya tahapan ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun dengan alat-alat atau benda yang dipegang anak akan melakukan penyelidikan dengan cara membolak-balik, maraba-raba bahkan menjatuhkan lalu melempar dan memungutnya kembali, meraba-raba dan sebagainya.

2. Tahap Simbolis

Peralihan dari tahap manipulatif hampir tidak dapat dilihat hal ini disebabkan karena anak yang sudah sampai pada tahap simbolis kadang kembali melakukan kegiatan yang sama pada tahap manipulative namun pada tahap ini hasil ciptaan sudah terlihat bentuk-bentuk walaupun masih kabur, anak pada tahapan ini kadang berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya sesuai dengan fantasinya atau hal-hal yang pernah dilihat di lingkungannya.

3. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini anak sering bermain sendiri dan lebih senang tidak berteman dalam bermain. Anak yang berada pada tahap eksplorasi mulai memperoleh penemuan-penemuan besar tentang sifat benda dan memupuk keterampilan manipulatifnya dari kesibukan yang dilakukannya

4. Tahap Eksperimen

Pada tahap ini anak pada umumnya berusia 4-5 tahun mulai melakukan percobaan-percobaan dan perhatian mulai tertuju pada kegiatan bentuk tertentu dan ukuran, menyamakan bentuk dan ukuran serta memilih bentuk-bentuk tertentu yang akan digunakan.

5. Tahap Dapat Dikenal

Pada tahap ini anak berada pada usia 5-6 tahun yang pada umumnya telah mencapai tahapan bermain yaitu membangun bentuk-bentuk yang realistik, bentuk-bentuk yang sudah dikenal atau dilihat anak

dalam kehidupannya sehari-hari. Bentuk yang dibuat oleh anak sudah dapat dimengerti oleh orang lain yang melihatnya karena sudah mendekati bentuk-bentuk yang sesungguhnya.

Tahapan perkembangan lainnya dikemukakan oleh Piaget (Meike & Ribickis, 2011) yaitu sebagai berikut:

1. *Sensory Motor Play* ($\pm 3/4$ bulan- $1/2$ tahun)

Tahap ini merupakan tahap perkembangan sensori motor sehingga gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikatakan bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya.

2. *Symbolic atau Make Believe Play* ($\pm 2-7$ tahun)

Tahap pra operasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.

3. *Social Play Game With Rules* ($\pm 8-11$ tahun)

Tahap dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan.

4. *Games with Rules dan Sport* (11 tahun keatas)

Tahap dimana anak menyukai dan menikmati kegiatan olahraga. Meskipun aturannya dilakukan secara berulang-ulang anak menjadi terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Tahapan perkembangan yang dikemukakan Piaget berawal dari ketertarikan anak terhadap suatu kegiatan yang memberikan pengalaman dan kenikmatan, kemudian masuk pada tahap bermain fantasi dimana anak sering berimajinasi, setelah itu kegiatan anak mulai dikendalikan oleh

aturan-aturan dan mulai berinteraksi dengan orang, terakhir kegiatan bermain anak lebih mengarah pada kegiatan-kegiatan olahraga yang memiliki aturan lebih ketat namun tetap digemari oleh anak-anak.

Pada teori yang lain Parten dan Rogers (Y. N. Sujiono et al., 2013) mengemukakan bahwa ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:

1. *Unoccupied* (tidak menetap)

Anak hanya melihat anak lain bermain tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

2. *Onlooker* (penonton/pengamat)

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain tetapi anak sudah mulai bertanya lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain, setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah cara bermain.

3. *Solitary independent* (bermain sendiri)

Pada tahap ini anak mulai bermain akan tetapi bermain dengan dirinya sendiri terkadang anak berbicara temanya yang sedang bermain tetapi tidak terlibat dengan permainan anak.

4. *Parallel activity* (kegiatan parallel)

Anak sudah bermain dengan anak lain akan tetapi belum terjadi interaksi dengan anak yang lain dan cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain.

5. *Associative play* (bermain dengan teman)

Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks, dalam bermain anak sudah saling mengingatkan satu dengan yang lain, terjadi tukar menukar mainan atau mengikuti anak yang lain.

6. *Cooperative or organized supplementary play* (kerja sama dalam bermain atau dengan aturan)

Anak bermain bersama secara terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan perkembangan bermain pada anak tentunya dapat di klasifikasikan berdasarkan usia dan jenis main Dengan demikian tahapan perkembangan bermain anak perlu di ketahui hal ini akan memberikan manfaat dan pengetahuan untuk membantu kita merespon kebutuhan yang diperlukan oleh anak usia dini khususnya dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya akan menghasilkan pembelajaran yang efektif.

c. Pengertian Media KALI (*Kantong Lidi*)

Menurut (Yuniarto, 2012), kantong bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Permainan kantong lidi diadaptasi dari permainan kantong bilangan yang dikembangkan oleh Yuniarto. Media ini menggunakan beberapa gelas plastik yang menempel atau disebut dengan KALI (*Kantong Lidi*). Kantong tersebut digunakan

untuk tempat penentu nilai suatu bilangan. Sedangkan lidi pada media ini digunakan sebagai penentu jumlah suatu bilangan

Ketika guru memberikan media bola yang telah di tulisi angka 1 sampai 9, kemudian anak mengambil salah satu bola yang didapat maka kantong bilangan di isi dengan lidi sesuai angka pada bola. Media ini dapat membantu anak dalam konsep penjumlahan secara bersusun. Media ini menggunakan lidi yang di potong masing-masing berukuran 15 cm terdiri dari 1-9 potongan lidi. Dalam mengembangkan berfikir secara simbolik yakni menyebutkan urutan lambang bilangan 1 - 9 serta mengenal lambang bilangan 1 - 9.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan KALI (*Kantong Lidi*) adalah sebuah alat pembelajaran yang memanfaatkan prinsip nilai tempat untuk mengajarkan materi penjumlahan berbentuk kantong yang menunjukkan nilai tempat suatu bilangan.

d. Alat yang digunakan dalam Permainan KALI (*Kantong Lidi*)

Untuk membuat KALI (*Kantong Lidi*) ini, peneliti membutuhkan alat yang digunakan dalam pembuatan permainan tersebut yang meliputi:



2.1 Gambar Papan Triplek



2.2 Gambar gelas plastik



2.3. Gambar Lem Tembak dan isi Lem Tembak



2.4 Gambar penggaris, gunting, pensil, spidol



2.5 Gambar Cat dan Kuas



2.6 Gambar Bola Warna



2.7 Gambar Spon

Warna



2.8 Gambar Lidi

e. Langkah – langkah Penggunaan Permainan KALI (*Kantong Lidi*)



Gambar 2.9 Permainan KALI (*Kantong Lidi*)

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan melalui alat permainan edukatif (APE) KALI (*Kantong Lidi*) yaitu:

- 1) Guru menjelaskan dan memperkenalkan tentang permainan dan aturan dalam permainan KALI (*Kantong Lidi*)
- 2) Guru mengajak anak untuk membuat barisan lurus ke belakang seperti kereta.

- 3) Guru menyiapkan bola plastik berwarna yang sudah di tulisi angka
- 4) Anak di minta untuk mengambil bola secara acak
- 5) Anak diminta untuk membaca dan menunjukkan bola angka yang di ambil
- 6) Anak mengambil dan menghitung lidi sesuai tulisan angka yang tertera pada bola
- 7) Anak memasukkan lidi kedalam kantong yang sudah di tempel di papan
- 8) Anak bermain secara bergilir sampai kotak pada kantong terisi semua
- 9) Tak lupa guru memberikan pujian dan mengajak ana-anak bertepuk tangan saat anak-anak berhasil memainkan Permainan KALI (*Kantong Kali*) dengan baik dan benar.

f. Manfaat permainan KALI (*Kantong Lidi*) bagi anak

- 1) Meningkatkan perkembangan fisik motorik anak
- 2) Meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa
- 3) Melatih sosial-emosional anak
- 4) Meningkatkan kreativitas anak
- 5) Menyajikan kegiatan yang menyenangkan dan berkesan bagi anak

g. Kelebihan dan Kekurangan Permainan KALI (*Kantong Lidi*)

Kelebihan dari Permainan KALI (*Kantong Lidi*) ini antara lain :

- 1) Relatif murah untuk biaya pembuatannya
- 2) Relatif mudah dalam membuat dan menggunakannya

- 3) Permainan ini sangat seru dan menyenangkan karena peralatan yang digunakan berwarna-warni yang akan membuat anak semakin tertarik untuk memainkannya, sehingga anak juga bisa belajar mengenal warna
- 4) Dengan permainan KALI (*Kantong Lidi*) ini anak juga belajar antri untuk menunggu gilirannya
- 5) Permainan KALI (*Kantong Lidi*) dapat dilakukan secara perorangan

Sedangkan untuk kekurangan Permainan KALI (*Kantong Lidi*) ini antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan ini hingga permainan selesai dimainkan oleh seluruh anak
- 2) Harus membeli bahan dan peralatan terlebih dahulu untuk melakukan permainan bagi lembaga yang belum mempunyai bahan dan peralatan tersebut

2. Berhitung Permulaan

a. Hakikat Berhitung Permulaan

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 (Nasional, 2007). Menurut

Piaget (M. Suyanto, 2003) anak usia dini 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 (E. H. Sujiono, 2008), mengatakan bahwa menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. 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.

b. Teori Yang Mendasari Perlunya Permainan Berhitung Anak Usia Dini

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung permulaan usia dini (Nasional, 2007) adalah sebagai berikut:

1) Tingkat perkembangan mental anak

Menurut Jean Piaget bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak didik. Belajar sebagai suatu proses yang memerlukan aktifitas baik fisik dan psikis. Selain itu kegiatan pembelajaran pada anak harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan

perkembangan anak dimana anak usia dini berada pada tahapan pra-operasional kongkrit.

2) Masa peka berhitung permulaan pada anak

Masa usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung permulaan, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Cara belajar anak usia dini tidaklah sama dengan cara belajar orang dewasa. Ditinjau dari perkembangan otak manusia, maka tahap perkembangan otak pada anak usia dini menempati posisi paling penting. Ketika anak berusia 4 tahun, perkembangan otaknya dapat mencapai 50%. Ketika usianya 8 tahun, perkembangan otaknya akan mencapai 80%. Dan ketika usianya sudah 18 tahun, perkembangan otaknya baru mencapai 100%. Lebih jelasnya, bayi terlahir dengan perkembangan otak 25% orang dewasa.

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dan lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

c. Tujuan Pembelajaran Berhitung Permulaan

(Amelia, 2012) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung Permulaan anak usia dini secara umum adalah untuk mengetahui dasar-

dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih mudah. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar 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.

Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005) menyatakan bahwa: “ Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.” Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung anak usia dini yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

d. Prinsi-Prinsip Berhitung Permulaan

Menurut Depdiknas (2000) mengemukakan prinsip-prinsip dalam berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan behitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Dari prinsip-prinsip berhitung dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak

memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

e. Tahap Penguasaan Berhitung Permulaan

Depdiknas (2000) mengemukakan bahwa berhitung anak usia dini seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan Konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

Piaget (S. Suyanto et al., 2005) Mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik, kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Burns & Lorton (Sudono, 2010) menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep.

Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung di pendidikan anak usia dini dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

f. Manfaat Pengenalan Berhitung Permulaan

(Suyanto et al., 2005) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Permainan matematika menurut (Siswanto, 2008) mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberi penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.

Menurut (E. H. Sujiono, 2008) permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini kegiatan belajar bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang

benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain. Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

g. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulaai/rangsangan/motivasi yang sesuai

dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya. (Murdjito, 2007)

3. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian penulis:

- a. Penelitian dilakukan oleh Yenis Astinah Mulyaningsih pada tahun 2016 dengan judul “Bermain Stick Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung permulaan pada anak kelompok B Di tk Desa Wonolopo Tasikmadu karanganyar”. Letak kesamaan penelitian ini adalah tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Letak perbedaan pada penelitian ini adalah metode yang digunakan, tapi sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- b. Penelitian dilakukan oleh Nurmi pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Permainan Leg Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Di Ra Nurinsani Tamarunang Kabupaten Gowa”. Letak kesamaan pada penelitian ini adalah tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Letak perbedaan pada penelitian ini adalah metode yang digunakan, tapi sama-

sama bertujuan untuk bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

- c. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Chresty Anggreani pada tahun 2013 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan Di Akuarium Pada Anak Kelompok B Tk It Iqra’”. Letak kesamaan pada penelitian ini adalah tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Letak perbedaan pada penelitian ini adalah metode yang digunakan, tapi sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Permainan Kantong Lidi (KALI) merupakan modifikasi dari permainan “Bermain Stick Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung permulaan pada anak kelompok B Di TK Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar”. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa Permainan Stick Angka merupakan suatu permainan yang bisa dilakukan dengan stik es krim dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah gambar dan satu sisi bertulis angka, anak menghitung jumlah gambar pada stik. Jika hitungannya benar, anak membalik stik, sehingga terlihat angka, kemudian guru memberikan tanggapan positif. Jika anak keliru bantu dia menghitungnya. Setelah itu anak menghitung kembali tanpa di bantu.

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi Permainan Stick Angka menjadi Permainan Kantong Lidi (KALI) yang lebih menarik dan menyenangkan karena permainan ini selain dapat melatih kognitif anak juga

dapat melatih motorik anak, karena sebelum permainan anak disuruh berlari untuk mengambil bola yang sudah ditulis angka yang menentukan berapa banyak Lidi yang akan dimasukkan dalam kantong. Setelah anak mendapatkan bola anak menyabukan berapa angka yang tertulis pada bola tersebut, kemudian anak mengambil lidi dan memasukan pada kantong yang sudah disediakan. Lidi yang digunakanpun diberi hiasan gambar bunga yang terbuat dari spon warnanyapun juga berwarna-warni sehingga anak diharapkan akan lebih menarik perhatian dan minat belajar anak untuk melatih kemampuan berhitung permulaan anak.

4. Kerangka Berpikir

Bermain dengan menggunakan KALI (Kantong Lidi) berhitung yaitu kegiatan bermain yang memanfaatkan bahan yang mudah dibuat dan digunakan. Media ini merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah anak dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Media ini berupa lidi kemudian lidi tersebut dimasukkan ke dalam kantong yang terdiri terdiri dari 9 kantong, dimana pada masing-masing kantong tersebut terdapat angka yang menunjukkan bilangan dari 1 sampai 9. Melalui kegiatan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif anak dengan menstimulasi otak anak untuk berfikir logis dan matematis.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.10 Kerangka Berpikir

