

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Definisi Kemampuan Membilang

##### 1. Definisi Kemampuan

Kapasitas seseorang dalam melaksanakan berbagai tanggung jawab pekerjaan disebut kemampuan. Sedangkan membilang yaitu menyebutkan setiap item satu per satu untuk menentukan berapa banyak benda yang ada. Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2002), 150.

Kemampuan ada sejak kita lahir. Satu istilah untuk kemampuan yang dimiliki orang adalah potensi. Kemampuan adalah kecakapan setiap orang untuk menyelesaikan pekerjaan mereka atau menjadi mahir dalam tugas-tugas yang dibutuhkan dari mereka dalam garis kerja mereka. Kemampuan juga ditunjukkan oleh aktivitas masing-masing orang.

Kemampuan terbagi menjadi dua kelompok :

- a. Kemampuan aktual adalah kapasitas untuk melakukan upaya-upaya yang mencakup energi atau ketekunan, seperti yang mencakup kekuatan, kesanggupan, atau kualitas serupa.
- b. Kemampuan Intelektual adalah kemampuan akademis pada anak. Kemampuan intelektual atau kognitif mengacu pada kapasitas anak dalam observasi, klasifikasi, koneksi, inferensi, pengambilan keputusan, dan fantasi. Hal ini secara kognitif menentukan aspek perkembangan lainnya dan berkaitan erat dengan bahasa fisik dan keterampilan motorik.

Teori perkembangan kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog ternama. Menurut Rita Eka Izzaty dkk. (2008): 34, lima kata yang digunakan Piaget untuk menggambarkan proses perkembangan kognitif:

- a) Pemahaman atau skema, ada struktur dalam pikiran manusia yang dikenal sebagai skema atau skemata yang juga disebut struktur kognitif. Melalui penggunaan rencana, seseorang membentuk skema baru dengan mengkoordinasikan dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.
- b) Variasi alur pemikiran mencakup memasukkan informasi baru ke dalam penalaran tunggal. Piaget mengatakan anak-anak menyesuaikan diri dengan dua cara, yaitu pencernaan spesifik dan kenyamanan.
- c) Alur memasukkan informasi baru ke dalam kerangka kognitif siswa yang sudah ada dikenal sebagai asimilasi. Ketika seseorang terkena informasi baru (pengetahuan), dan pengetahuan itu sejalan dengan kerangka kognitif yang sudah mereka miliki, pengetahuan yang sebelumnya diperoleh dimodifikasi untuk menciptakan pengetahuan baru.
- d) Proses menyesuaikan struktur kognitif dengan lingkungan baru dikenal sebagai akomodasi. proses reorganisasi rencana saat ini dengan mempertimbangkan pengetahuan dan keahlian baru yang tidak dapat diterapkan langsung pada mereka. Ketika disajikan

dengan rangsangan baru, skema anak disesuaikan untuk sesuai dengan lingkungan sekitarnya; proses ini dikenal sebagai akomodasi. Anak itu mencoba untuk menyerap rangsangan baru, tetapi tidak dapat melakukannya karena tidak ada skema yang cocok. Akomodasi membentuk skema baru.

- e) Proses belajar dari tahap ketidakseimbangan ke tingkat keseimbangan disebut *equilibrium*. Ketika seorang anak mengalami ketidakseimbangan, itu berarti bahwa realitas yang mereka hadapi tidak sejalan dengan kerangka konseptual atau tingkat pemahaman mereka, menyebabkan pertanyaan dan keingintahuan. Keseimbangan, di sisi lain, adalah keadaan di mana asimilasi dan akomodasi seimbang untuk memungkinkan struktur internal seseorang (skema) untuk mengekspresikan pengalaman eksternal. Misalnya, ketika seorang anak kecil mengerti bahwa kucing adalah makhluk empat kaki dengan bulu dan ekor yang menikmati menggiling tubuh mereka. Suatu ketika, anak-anak melihat makhluk yang terlihat layaknya hewan kaki empat kecil memiliki ekor. Mereka bisa mempertimbangkan hewan dan menjadi penasaran tentang hal itu. Akan berubah jika makhluk yang dia lihat adalah kucing anak-anak.

Melihat gambaran tersebut, terlihat bahwa kemajuan intelektual menjadi alasan peningkatan pengetahuan pada generasi muda. Wawasan adalah siklus konsisten yang menghasilkan struktur dan penting untuk

komunikasi dengan sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh informasi dengan menggunakan daya serap, kemudahan dan dibatasi oleh pedoman keseimbangan.

Khususnya pada anak-anak taman kanak-kanak, informasi bersifat subjectif, dan akan menjadi objektif ketika mereka sampai pada perkembangan remaja dan dewasa. Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 53) menyatakan bahwa semua anak mempunyai pola serupa dalam perkembangan kognitif, khususnya melalui tahapan:

- 1) **Sensori Motorik (0 hingga 2 tahun)** Pada usia ini, anak lebih banyak menggunakan indra dan refleksnya untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
- 2) **Praoperasional (2-7 tahun)** Pada tahap ini anak menunjukkan siklus penalaran yang lebih jelas. Anak mulai mengenal bahasa, gambar, dan berbagai simbol dan tanda.
- 3) **Operasional konkret (7-11 tahun)** Pada usia ini, anak sudah mampu menyelesaikan permasalahan secara lugas dan lebih konkret. Beberapa anak sudah mempunyai kemampuan menalar dan memecahkan masalah, namun pemikirannya masih sebatas melakukan tugas tertentu.
- 4) **Operasional formal (11 tahun - lebih)** Pada tahap ini pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda dan peristiwa yang ada di hadapannya. Tahap fungsional formal anak umumnya tidak terbatas pada apa yang dilihat dan didengar, namun anak kini sudah bisa berpikir

secara metodis. Pada tahap ini, anak akan lebih menggunakan pemikiran logis dan sistematis dalam memecahkan masalah.

Lingkungan dan latar belakang anak akan menentukan kelompok usia mereka, namun kisaran ini mendekati rata-rata. Dari pertemuan ini, anak-anak TK sekelompok A berada pada tahap pra-fungsional.

Menurut Rosmala Dewi (2005:14), kemampuan kognitif anak TK kelompok A berkembang sebagai berikut:

- 1) Mendiskripsikan barisan bilangan
- 2) Beri nama pada kelima warna tersebut dan kelompokkan
- 3) Susun potongan puzzle dsedemikian rupa sehingga menjadi bentuk yang utuh
- 4) Mencocokkan objek dengan cara mencocokkan pasangan
- 5) Berusaha menceritakan kembali peristiwa-peristiwa yang terjadi ketika warna tercampur, benih ditanam, balon ditiup lalu dikempiskan, air dituangkan ke benda, benda dijatuhkan dan sebagainya
- 6) Menentukan dan mencoba apa yang terjadi, dalam peristiwa tersebut. Jika barang-barang kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani dibawa dekat dengan barang-barang lain yang terbuat dari besi.
- 7) Gambarlah seseorang dengan 2-3 bagian tubuh seperti kepala, tangan dan kaki
- 8) Kapasitas untuk fokus atau berpikir lebih lama

- 9) Lebih banyak pengetahuan tentang bagaimana segala sesuatunya bekerja, kapan hal tersebut menjadi bagiannya, dan bagaimana hal tersebut berubah seiring berjalannya waktu.

Prinsip-prinsip perkembangan kognitif anak tentang bentuk, ragam, ukuran dan teladan yang ditunjukkan dalam program Pendidikan Taman Kanak-Kanak (Permendiknas No.58, 2010: 39-40) adalah:

- 1) Mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk, ragamnya atau ukuran.
- 2) Menyusun benda-benda ke dalam kumpulan serupa atau kumpulan perbandingan, atau kumpulan yang berpasangan dengan dua varian.
- 3) Mengenal Pola AB - AB dan Desain ABC.
- 4) Urutkan objek berdasarkan 5 rangkaian ukuran atau variasi.
- 5) Faham dengan gagasan tentang banyak dan sedikit.
- 6) Termasuk membilang barang satu sampai sepuluh.
- 7) Biasakan diri dengan gagasan tentang angka.
- 8) Tahu cara membaca angka.

Keahlian seseorang dalam berhitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan banyaknya benda disebut dengan kemampuan membilang. Keterampilan yang ditekankan dalam penelitian ini adalah kemampuan ilmiah dalam berhitung dengan menggunakan tanda-tanda membilang banyak benda dari 1 sampai 10 dan kemampuan membilang dengan menyorot suatu benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda).

## 2. Definisi Membilang

Membilang adalah suatu tindakan membandingkan. Korelasi perbandingan seperti Cocokkan atau susun item, komponen, atau komponen perakitan untuk menyelesaikan kegiatan perbandingan ini. Ketika kegiatan yang setara memberikan kombinasi jumlah yang setara atau tidak konsisten, maka dimungkinkan untuk membedakan mana yang lebih penting dan mana yang lebih kecil.

Bagi anak konsep angka adalah sesuatu yang abstrak, jadi lebih disukai untuk mengajar angka melalui penggunaan hal-hal konkret yang menarik. Lingkungan sekitarnya mengandung benda-benda konkret seperti batu, daun kering, bunga, buku, sepatu, sendok, dan garpu. Pengalaman dengan objek asli dan menarik akan memberikan anak dengan kekayaan pengetahuan, membuatnya lebih mudah bagi anak untuk membangun pemahaman. (Yeni Rahmawati : 2005). Menghitung adalah cara lain untuk berkomunikasi. Karena ketika seorang anak mengatakan nomor dengan angka, menghitung adalah proses.

Anak-anak biasanya memulai berhitung dengan membilang. Anak dapat menyebutkan rangkaian angka yang dimulai dengan satu dan dapat menunjuk berbagai benda sebagai bagian dari proses membilang. Prinsip membilang ada empat, yaitu sebagai berikut:

1. Dinyatakan bahwa setiap benda harus dikaitkan dengan satu nama bilangan.
2. Nama bilangan harus sesuai dengan urutan objek tertentu.

3. Membilang tidak perlu memulai dengan objek utama atau primer.
4. Banyaknya item adalah bilangan terakhir.

Menurut Seefeldt dan Wasik (2008: 392), membilang adalah kemampuan anak untuk menyebutkan nama-nama bilangan. Sebagai alasan untuk mempelajari sains, kemampuan berhitung seperti yang dikemukakan oleh Seefeldt dan Wasik sangat penting bagi generasi muda. Ketika seorang anak sudah bisa membilang, mereka akan lebih siap untuk mendiskusikan bilangan.

Menurut Copley (Tajudin, 2008), suatu benda yang terbuat dari angka-angka merupakan simbol atau tanda. Prinsip Permainan membilang yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:8) adalah sebagai berikut:

- a) Permainan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda.
- b) Dalam permainan angka, pengetahuan dan keterampilan diajarkan secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sulit, dan sederhana ke lebih kompleks.
- c) Permainan berhitung akan mencapai keberhasilan dengan asumsi anak-anak diberi kesempatan untuk mengambil bagian dan diberi semangat untuk mengatasi permasalahan mereka sendiri.

Menurut Wiyani (2014), kemampuan membilang adalah terfokus pada penguasaan atau pemahaman konsep-konsep yang berkaitan dengan berhitung. Perkembangan keterampilan berhitung anak usia dini meliputi:

- a. Menghitung atau mengenal angka
- b. menyatakan urutan angka
- c. Membilang benda
- c. memberikan sekumpulan objek nilai numerik
- d. membuat hubungan antara gagasan tentang angka dan simbol-simbolnya.
- e. Lima hingga sepuluh item harus diurutkan berdasarkan tinggi, besar.

Mengenalkan benda-benda yang ada disekitarnya dapat membantu anak dalam mengenal bidang, misalnya cara membungkuk, cara melipat angka, cara mengarahkan gambar angka, dan cara menghubungkan gambar angka dengan benda.

Melihat uraian yang ada, maka dapat diasumsikan bahwa kemampuan anak membilang adalah kapasitas anak untuk Menghitung atau mengenal angka, menyatakan urutan angka, membilang benda, memberikan sekumpulan objek nilai numerik, membuat hubungan antara gagasan tentang angka dan simbol-simbolnya, Lima hingga sepuluh item harus diurutkan berdasarkan tinggi, besar. Konsentrasi dalam penelitian adalah kemampuan membilang banyaknya benda.

### **3. Indikator Peningkatan Kemampuan Membilang**

Fokus pada cara berfikir sebelum operasi adalah ciri paling mencolok dari kemampuan membilang anak-anak kelompok A. (2005 Erna Wulan Syaoddih) Ketika seorang anak mengalami keadaan yang berbeda, mereka mungkin mempunyai pilihan untuk fokus pada setiap sudut pandang secara bergantian. Sedangkan pada program pendidikan Taman

Kanak-Kanak (Permendiknas No.58, 2010: 39-40), kemampuan membilang banyak benda sampai sepuluh dan menambah dengan memisahkan benda (mengenal gagasan bilangan dengan benda).

Kelompok bilangan (penomoran, aritmatika, dan berhitung) merupakan kelompok matematika yang dapat diperkenalkan antara usia 3 sampai 6 tahun. Penugasan kemampuan masing-masing anak dalam tiga tahap penekanan, yaitu

1. Tahap pemahaman yang diperhitungkan, anak akan memahami gagasan melalui wawasan kerja dan bermain dengan benda-benda substansial
2. Tahap mengkorelasi ide-ide substansial dengan gambar-gambar angka. Guru akan menghubungkan ide tutup botol dengan simbol konsep setelah anak memahaminya. Hal inilah yang melandasi media item substansial sebagai gambaran ide item substansial.
3. Pada tahap simbol bilangan, anak dapat menulis angka berdasarkan gagasan dunia nyata yang mereka pahami. Dalam setiap aspek perkembangannya, tahapan kemampuan berhitung anak berdasarkan tugas perkembangan mencakup berbagai ciri perilaku.

Membilang digunakan untuk menguji pemahaman mereka tentang sistem angka, itu tidak sangat membantu bagi anak yang belum mengerti menghitung. Seorang anak dapat mengerti, tetapi dia tidak mengerti apa artinya; mereka tidak menyadari bahwa pisang adalah simbol untuk banyak jenis pisang yang berbeda, yang dapat kita lihat ketika seorang anak berusia dua tahun bermain dengan pisang.

Sesuai dengan Piaget (Sri Ningsih, 2008), anak yang memasuki taman kanak-kanak sedang menjalani masa peralihan antara prasekolah dan taman kanak-kanak. Pada tahap ini, anak-anak mendapat manfaat terbaik dari benda konkret. Hasilnya, guru anak dan orang tua dapat menggunakan benda untuk berkomunikasi dengan mereka.

Berhitung bersama anak-anak berusia empat hingga lima tahun, seperti menghitung jumlah jeruk yang diperlukan untuk seni, meletakkan benda-benda yang diperlukan di sudut, menyusun balok-balok yang diperlukan untuk membangun suatu struktur berbentuk balok, menghitung jumlah kursi atau tikar yang diperlukan untuk kelompok, dan meletakkan barang-barang pada tempatnya yang semestinya.

Pengalaman menghitung anak usia empat sampai enam tahun, termasuk menghitung perlengkapan outdoor dan mencatat sejumlah benda agar semuanya dapat dikembalikan ke tempatnya, menghitung jumlah anak yang tidak hadir sepanjang bulan dan membuat perbandingan sepanjang bulan, menghitung jumlah lembar kertas yang dibutuhkan untuk satu proyek kelas dan mengarahkannya untuk mencari beberapa lot kertas yang akan digunakan untuk dua proyek, dan seterusnya.

Mengingat sifat-sifat pergantian anak-anak, penyajian pembelajaran tentu saja ditentukan untuk mempersiapkan anak-anak untuk pembelajaran tambahan. Oleh karena itu, berbicara tidak lepas dari cara seorang pendidik yang berkualitas menstimulasi belajar anak melalui strategi dan media yang menarik agar anak dapat mengungkap lebih baik.

## **B. Benda Konkret**

### **1. Pengertian Benda Konkret**

Benda fisik atau jasmani apa pun (tidak selalu berupa roh) atau zat yang ada di dunia. Contohnya bola, kayu, air, dan minyak. Kontingensi adalah informasi yang dinyatakan secara jelas dan dapat dipahami oleh kemampuan berbahasa anak dalam buku pedoman anak. Sebaliknya, kebenaran adalah fakta yang tidak dapat dibantah dan dapat dilihat, diraba, dan sebagainya. Para peneliti sampai pada kesimpulan bahwa konkret adalah segala sesuatu yang dapat dilihat, dirasakan, dibicarakan, dan dipahami oleh kemampuan verbal anak dan yang benar-benar ada di dunia. Penelitian ini mengidentifikasi macam-macam benda konkret yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan dapat ditemukan di lingkungan anak. Telur puyuh, daun kering, bunga, dan ikan kecil merupakan empat kategori benda.

### **2. Kegiatan Bermain Benda-benda Konkret**

Edukasi dan pelatihan yang diberikan kepada anak berbeda tergantung pada apakah ada kegiatan seperti benda-benda konkret. Akibatnya, pendidikan anak tidak akan sama dengan contoh bermain permainan di bawah ini.

- a) Memperkecil panjang jari Untuk berhitung, gunakan apa saja yang menonjol dan mudah diakses: jari, balok, kancing, koin (bukan untuk menghitung dan tidak terlalu banyak untuk menghitung nilai uang tunai), kelereng, atau penghitung. Jari berharga karena umumnya

dipersiapkan secara konsisten. Anak Anda dapat membangun hingga 20 secara efektif dari tangan dan kakinya.

- b) Permainan Angka: Ketika seorang anak belajar membaca, mereka dapat menggunakan kartu yang melambangkan peluang untuk memainkan permainan untung-untungan. Tujuannya adalah agar pengalaman belajar menjadi sangat menarik dan tidak terlalu menyusahakan bagi siswa yang tidak mau konsentrasi pada pelajaran aritmatika, yang seringkali membuat mereka kelelahan saat masuk sekolah. Permainan dapat dibuat menyenangkan dengan berbagai cara, seperti: Untuk menentukan jumlahnya yang cocok dengan angka yang jelas terlihat di atas dadu, lemparkan dadu dan minta anak untuk menentukan. Anda dapat menyesuaikan permainan dengan mengubah papan permainan dan meminta anak memilih kartu yang sesuai dengan kartu mereka, atau Anda dapat meminta anak untuk memainkan jenis biji penghitung yang berbeda pada setiap kartu. Selain itu, Anda dapat menginstruksikan anak Anda untuk bermain game mobile selama perjalanan bersama untuk mengidentifikasi nomor 1 hingga 10. ( Ken Adams : 2006).

Anak-anak dapat dengan mudah menerapkan pengetahuan berhitung ini dengan bermain dengan benda-benda yang berwujud, seperti

- 1) Cukup siapkan keranjang belanjaan beserta isinya, masukkan barang yang sudah dibeli ke dalam keranjang, lalu perintahkan anak untuk mengambil belanjanya sambil menghitung berapa banyak yang sudah

diambilnya. Jika hitungan anak benar, Anda bisa menghadiahinya es krim. Itu merupakan contoh permainan menghitung sambil belanja ( Penny Warner:2003)

2) Pada setiap lembar kertas, mintalah anak mewarnai gambar buah jeruk dengan berbagai macam warna. Setelah mewarnai, mintalah anak menghitung jumlah buah yang warnanya sama dan mengelompokkan massa setiap buah yang berwarna jingga. Itu merupakan permainan mengelompokkan macam-macam jenis buah

3) Buatlah tas dan bola kecil, mintalah anak-anak duduk melingkar di lantai, dan mintalah seorang anak memilih angka yang lebih kecil atau sama dengan jumlah anak dalam kelompok dan mengucapkannya. Nomor "khusus" adalah nomor ini. Untuk memulai permainan, berikan tas atau bola kepada setiap anak dalam kelompok dan mintalah mereka menyebutkan angka yang dimulai dengan "satu" dan lanjutkan dalam urutan tersebut hingga mereka mencapai angka "khusus". Merupakan Games mari menghitung

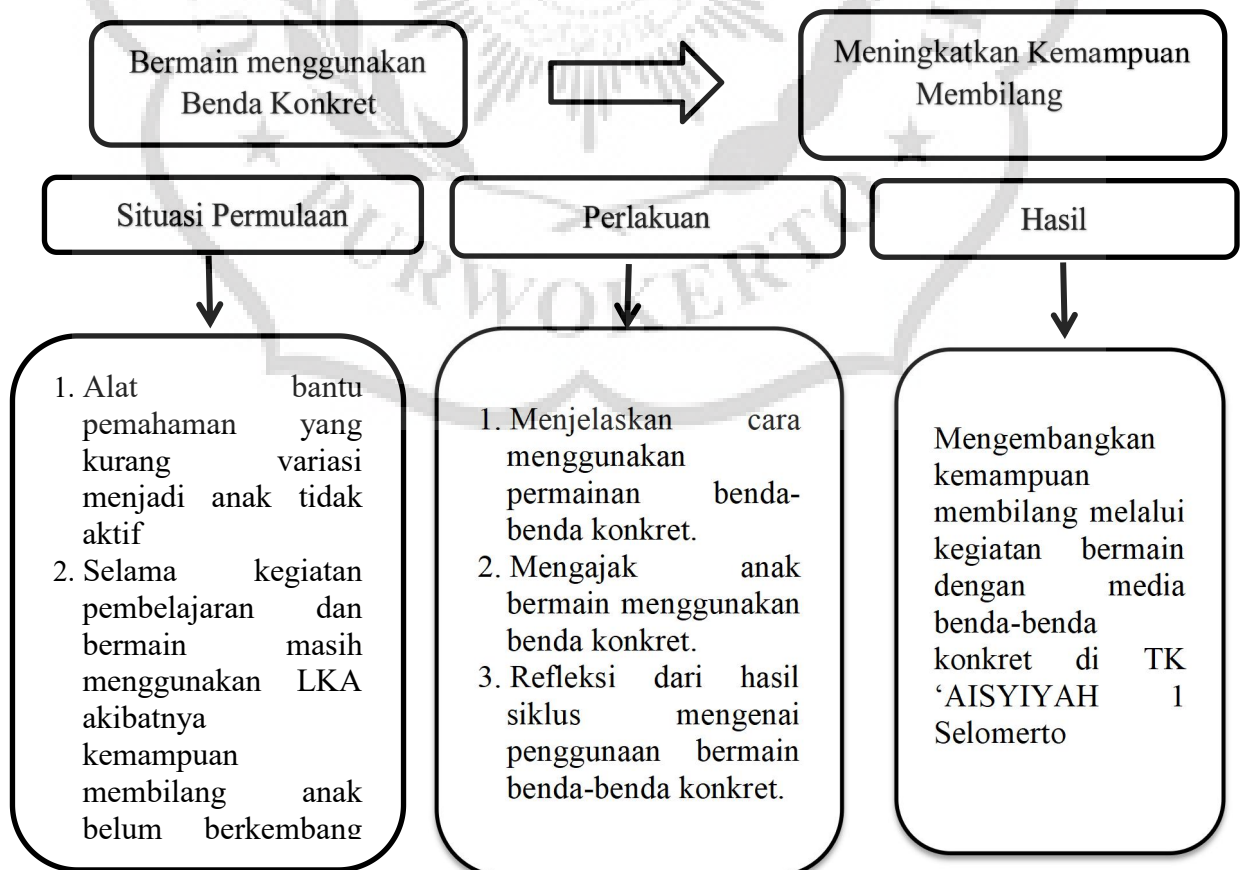
### **C. Penelitian Relevan**

Riset ini dimanfaatkan guna mendapatkan informasi tentang spekulasi yang dikaitkan dengan judul penelitian dan digunakan untuk mendapatkan premis hipotetis yang logis. Peneliti mencermati sejumlah karya ilmiah berupa tesis dari penelitian terdahulu dalam tinjauan pustaka kali ini, antara lain sebagai berikut:

1. *“Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Simbol Bilangan 1 10 Melalui Permainan Menghitung Pohon Pada Anak Usia 4 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa”* merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh Ockti Syafitri, Rohita, dan Nila Fitria. Subyek penelitian ini adalah anak usia 4 sampai 5 tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan berhitung pohon meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan 1 sampai 10. Ujian ini berupa Eksplorasi Kegiatan Wali Kelas ( PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang diselesaikan secara utara sebanyak 2 siklus, dimana satu siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Observasi terhadap kemampuan anak mengenal konsep lambang bilangan 1-10, serta dokumentasi kegiatan yang dilakukan guru dan anak, menjadi metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan perhitungan statistik langsung. Berdasarkan hasil eksplorasi diketahui adanya peningkatan kemampuan mempersepsi gagasan gambar bilangan 1 ± 10 melalui permainan menghitung pohon. Bedanya, penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan media benda konkret. Bagaimanapun, pada tataran mendasar, pemeriksaan yang dilakukan merupakan penyelidikan dari atas ke bawah terhadap hasil eksplorasi. yang telah selesai sebelumnya.
2. *“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dengan Metode Bermain Dengan Media Benda Beton Pada Anak Usia Dini”* demikian judul penelitian yang

dilakukan oleh Moh Fauziddin dan Luluk Elyana. Tujuan penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa TK Pembina Kota Bangkinang pada saat melakukan kegiatan berhitung. Metode pengumpulan informasi yang digunakan analisis adalah persepsi, pertemuan dan dokumentasi. Kemampuan kognitif anak kecil merupakan subjek dari penelitian saat ini dan sebelumnya, yang memiliki sejumlah kesamaan. Sementara yang penting adalah pemeriksaan yang lalu berpusat pada strategi bermain, sedangkan pendalaman yang akan dilakukan berpusat pada kemampuan berhitung, padahal pada dasarnya pemeriksaan yang dilakukan adalah pemeriksaan dari atas ke bawah. akibat dari pemeriksaan yang telah dilakukan.

#### D. Kerangka pikir



Karena arah riset yang dilakukan yakni meningkatkan kemampuan membilang anak menggunakan benda-benda konkret, guru harus dapat membuat kegiatan belajar yang menarik dan rencana pelajaran yang akan menarik siswa saat mereka belajar.

Sementara kemampuan belajar dapat dikembangkan melalui permainan benda-benda konkret yang sudah diimplementasikan di TK 'Aisyiyah 1 Selomerto, peneliti akan membuat perbaikan pada perangkat media atau game yang lebih menantang sehingga anak-anak dengan keterampilan belajar yang baik dapat belajar dan kemampuan belajar mereka juga dapat tumbuh. Selain itu, beberapa peneliti akan membuat catatan kepada guru tentang cara melakukan permainan berkualitas sehingga anak-anak dengan keterampilan belajar yang baik, terutama di bidang belajar angka, dapat mengembangkan kognitif.

Salah satu tahapan perkembangan anak yang paling krusial adalah perkembangan kognitif, sesuai dengan kurikulum atau standar PAUD. Tingkat perkembangan mengacu pada setiap aspek perkembangan anak yang dapat diamati pada setiap tahap perkembangan anak. Nilai tertinggi anak usia 4-5 tahun dalam peningkatan intelektual adalah sebagai berikut: mengingat berbagai item 1-10, menggambarkan ide gambar angka, memahami 35 gambar angka, dan memahami ide yang banyak dan sedikit. Berhitung merupakan salah satu metode pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Menurut Dewi Yokoso Pratomo (2012), anak dapat memperoleh manfaat yang besar jika memiliki kemampuan menangani banyak tugas sekaligus.

## **E. Hipotesis Tindakan**

Dugaan sementara suatu penelitian merupakan solusi sementara terhadap suatu masalah. Hipotesis penelitian ini yang dapat dirumuskan berdasarkan kerangka pemikiran sebelumnya adalah dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A TK 'Aisyiyah 1 Selomerto.

