

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan kemampuan berhitung**

##### **1. Pengertian berhitung**

Berhitung adalah proses atau kegiatan untuk melakukan operasi matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, guna mendapatkan hasil atau jawaban yang tepat. Aktivitas berhitung dapat melibatkan manipulasi angka atau simbol matematika sesuai dengan aturan-aturan matematika yang berlaku.

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang sekolah dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang beada pada kelompok A. Pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting bagi anak, kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung.

Sujiono (2008) mengatakan bahwa menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Kemampuan berhitung yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak usia dini untuk meningkatkan kemampuannya, perkembangan karakteristiknya dimulai melalui lingkungannya (Susanto, 2010). Berdasarkan dengan perkembangan kemampuannya dalam berhitung

anak usia dini dapat berkembang ketahap selanjutnya yaitu tentang pengertian mengenai penjumlahan dan pengurangan.

## **2. Konsep kemampuan berhitung pada anak usia dini**

Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak di kehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasainya.

Adapun konsep berhitung pada anak usia dini bisa diajarkan melalui permainan, lagu, cerita, dan aktivitas sehari-hari yang melibatkan penghitungan, seperti menghitung buah saat berbelanja atau menghitung langkah saat berjalan. Penting juga untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar seperti angka, jumlah, pola, dan urutan secara menyenangkan dan terarah.

## **3. Fungsi berhitung bagi anak usia dini**

Adapun fungsi berhitung bagi anak usia dini adalah :

- a. Membantu anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif.

- b. Memperkuat pemahaman konsep matematika dasar.
- c. Melatih kemampuan pemecahan masalah.
- d. Membantu mengasah kemampuan motorik halus.
- e. Mempersiapkan anak untuk pembelajaran matematika yang lebih kompleks dimasa depan.

#### 4. Indikator kemampuan berhitung

Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu :

- a. Mengenal angka 1-10 secara bertahap
- b. Menghitung benda 1 sampai 10
- c. Menyebutkan angka secara berurutan 1-10
- d. Operasi hitungan 1-10

Anak usia dini belum mampu memahami bilangan, anak hanya menirukan orang disekitarnya. Misalnya, anak dalam menghitung suatu benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada, maka kita dapat melakukan langkah-langkah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dengan cara sebagai berikut :

- a. Menghitung dengan jari
- b. Menghitung benda-benda
- c. Berhitung sambil berolahraga
- d. Berhitung sambil bernyanyi
- e. Memasangkan angka

Berdasarkan pengertian diatas maka indikator kemampuan berhitung yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Anak mampu mengurutkan angka 1 – 10.
- b. Anak mampu menyebutkan angka 1 - 10.
- c. Anak mampu menunjukkan angka 1 - 10.
- d. Anak mampu membilang angka 1-10.

## **B. Kegiatan bermain stick angka**

### **1. Pengertian Bermain Stick Angka**

Stick angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain juga berhitung. Cara melakukan permainan ini cukup mudah hanya menggunakan beberapa stick es krim bekas ataupun baru, simbol-simbol angka atau lambang yang sudah dibuat dari kardus maupun dari kertas.

Stick diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Stick angka dalam pengertian ini dapat diartikan sejumlah stick yang bertuliskan simbol-simbol angka pada setiap sticknya. Untuk menunjang kreativitas pendidik dalam pembuatan media yang edukatif serta tidak memerlukan biaya yang mahal, maka penulis menggunakan stick es krim yang mudah dicari dan digunakan. Oleh sebab itu, penulis menyebut media edukatif ini sebagai stick angka.

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang

lain, yang harus diperhatikan orang tua, bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Tidak boleh ada anak untuk perkembangan aspek tertentu walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.

Melalui bermain stick angka diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Kegiatan bermain stick angka yang dilakukan harus berdasarkan inisiatif anak. Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

## **2. Ciri – Ciri Bermain Stick Angka**

- a. Menyenangkan
- b. Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi di lakukannya kegiatan bermain
- c. Bersifat spontan

- d. Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan
- e. Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif.

### 3. Bentuk Permainan Stick Angka

Jenis bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan adalah sebagai berikut :

- a. Bermain aktif, seorang anak melakukan sendiri dalam sumber rasa senang yang diperoleh anak berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri.
- b. Bermain pasif adalah anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktivitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain.

Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam kegiatan bermain stick angka ini adalah :

- a. Menentukan bentuk kegiatan yang dipakai
- b. Menentukan waktu pelaksanaan
- c. Mempersiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan

Setelah persiapan selesai maka tahap selanjutnya pelaksanaan bermain stick angka :

- a. Pendidik sebagai pembimbing berada didepan kelas, dengan mengenalkan gambar angka satu sampai sepuluh

- b. Pendidik menjelaskan tentang pelajaran mengenal angka
- c. Pendidik menerangkan materi tentang mengenal angka dari 1 sampai 10
- d. Pendidik menjelaskan stick angka tersebut

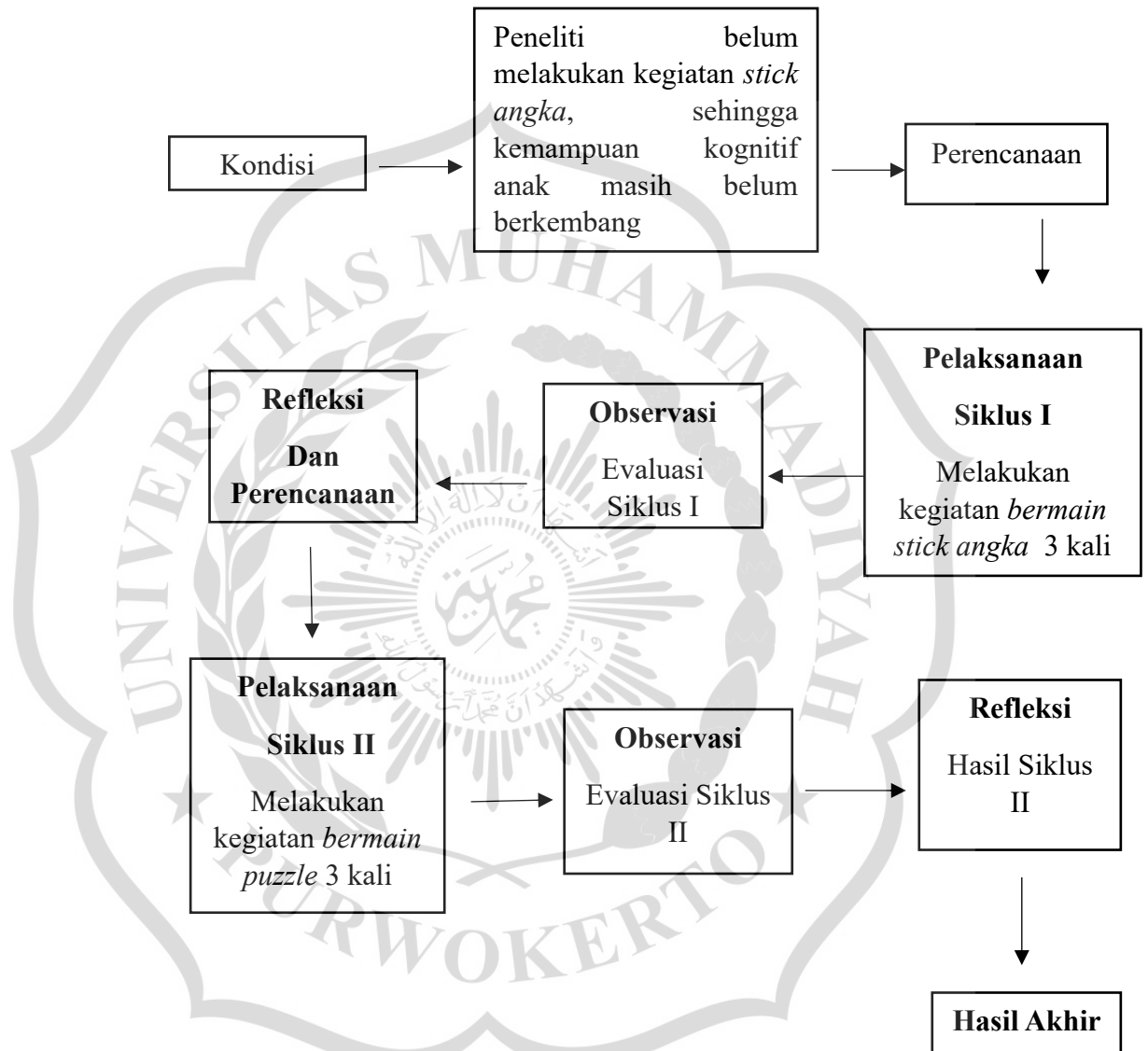
#### **4. Tujuan Bermain Stick Angka**

- a. Perkembangan fisik motorik
- b. Perkembangan kognitif dan bahasa
- c. Perkembangan sosial-emosional

#### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran di KB Aisyiyah Tunas Melati Losari pada perkembangan kemampuan berhitung masih belum tercapai pada tujuan pembelajarannya, maka peneliti mengambil tindakan untuk menggunakan media stick angka dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung, sehingga proses pembelajaran anak akan merasa senang dan dapat tercapai pada tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bagan kerangka berfikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir