

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, supaya anak lebih siap dalam memasuki Pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini merupakan awal dari dunia pendidikan anak, agar anak mendapat rangsangan untuk perkembangannya.

Lebih lanjut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menjelaskan tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang termuat dalam pasal 28 bagian ke-7 yang isinya bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan dasar. Pendidikan usia dini ialah jenjang pendidikan bagi anak-anak usia prasekolah yang bertujuan untuk pemberian rangsangan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan anak usia dini juga merupakan bagian dari tercapainya tujuan pendidikan nasional. Pendidikan anak usia dini merupakan investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa (Wahyuni & Sari, 2022). Sebab anak ialah tunas bangsa atau generasi bagi bangsa dan keluarga untuk kehidupan di masa depan dimana anak dimaksudkan agar dapat membawa perubahan.

Usia dini yaitu usia anak berada pada rentang usia dari 0 sampai dengan 6 tahun dimana pada masa ini menentukan anak di masa depannya karena seluruh perkembangan dan pertumbuhan yang sedang terjadi. Masa usia dini merupakan dasar awal yang terbaik untuk kehidupan yang akan datang. Usia dini juga adalah anak yang sedang berada pada tahap perkembangan kritis atau usia keemasan (*golden age*). Usia *golden age* atau usia keemasan merupakan fase pertumbuhan yang sangat pesat. Menurut Sujiono (Wahyuni & Sari, 2022) memaparkan bahwa anak usia dini ialah dari usia dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun.

Berdasarkan pengertian tersebut ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah sosok individual yang memiliki rentang usia 0 sampai enam tahun dimana anak sedang berada di fase seluruh potensinya berkembang secara fundamental. Seringkali masa ini disebut masa *golden age* yang artinya pada masa ini anak sedang tumbuh dan berkembang secara cepat menuju dewasa. Selama masa ini pula anak keseluruhan sedang berproses dimana masa ini yang paling penting dalam kehidupan individu karena seluruh potensi anak sedang berkembang dengan sangat pesat.

Setiap anak akan mengalami dan menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan yang signifikan pada fase ini. Namun tidak semua anak sama dalam masa perkembangan karenanya semua anak berbeda dengan yang lainnya. Mentosori mengungkapkan bahwa pada masa ini anak berada pada periode sensitif atau disebut juga masa peka dimana diperlukannya rangsangan, serta adanya arahan yang sesuai sehingga tidak terjadi hambatan perkembangan. Agar perkembangan sesuai dengan tahapan usianya orang tua harus memberikan pengasuhan yang tepat, pola bimbingan terbaik. Perlu adanya stimulus yang intensif untuk pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada fase perkembangannya anak memiliki potensi yang luar biasa dan tidak akan dimiliki orang dewasa. Adapun potensi yang dimaksud yaitu potensi kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan fisik motorik. Mengingat betapa pentingnya potensi-potensi tersebut, karena stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Agar berkembang secara pesat dan sesuai tahapannya harus dibarengi dengan rangsangan yang sesuai dari lingkungan yang kondusif. Sehingga dengan adanya lingkungan yang kondusif bagi anak, anak akan berkesempatan untuk dapat mengembangkan potensinya. Salah satu potensi yang penting untuk berkembang yaitu salah satunya perkembangan kognitif anak.

Menurut Sujiono, dkk (Khasanah, 2022) menyebutkan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan dasar anak, dimana kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan anak, misalnya membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Adapun kemampuan kognitif merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan seluruh perkembangan anak. Perkembangan kognitif

mempunyai ruang lingkup salah satunya ketika melakukan kegiatan pembelajaran matematika misalnya dalam perhitungan, menyusun, pengukuran, klasifikasi, pola, ruang, grafik, mencocokkan dan waktu.

Salah satu perkembangan kognitif pada anak yaitu kemampuan berhitung. Menurut Naga menyebutkan bahwa kemampuan berhitung merupakan upaya untuk mengenal hakikat matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan dengan bilangan-bilangan yang nyata yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Adapun dijelaskan lebih lanjut menurut Sudaryanti mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan bagian dari penjumlahan, pengurangan, perkalian merupakan bagian dari operasi bilangan yang sangat dasar (Khasanah, 2022).

Namun, bagi anak usia dini dalam menambahkan dan menjumlahkan itu sudah sangat baik. Sehingga, berdasarkan penjelasan diatas maka sangat memungkinkan jika pendidik memperkenalkan pada anak usia dini tentang konsep bilangan yang paling sederhana atau mendasar. Adapun upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan cara permainan berhitung. Permainan berhitung tidak hanya terkait dengan kognitifnya saja melainkan, dengan bermain, fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan sosial emosionalnya yaitu dengan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Bermain merupakan dunia bagi anak karena baginya dengan bermain anak dapat memahami sebuah konsep yang didapatnya. Dengan demikian proses pembelajaran pun dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan salah satu media pembelajaran untuk menemukan tujuan dari suatu aktivitas. Bermain juga salah satu yang melekat pada diri anak secara alamiah. Melalui bermain anak dapat menggunakan seluruh jaringan ototnya, dapat mempelajari hal baru serta mudah dalam mempelajari banyak hal. Bermain juga merupakan sebuah aktivitas menyenangkan bagi anak-anak (Wahyuni & Sari 2022).

Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak akan meningkat karena anak menggunakan daya imajinasi untuk mengekspresikan semua hal yang diketahuinya, serta anak mengeksplor seluruh dunia yang ada di sekitarnya. Lewat

bermain pun, secara tidak langsung apa yang dilihat dan didengar anak akan lebih mudah diingatnya karena dengan bermain akan meninggalkan kesan yang berarti bagi anak. Oleh karena itu bermain merupakan suatu jembatan bagi semua aspek perkembangan anak (Wahyuni & Sari, 2022). Salah satu permainan yang membuat pikiran anak tenang serta Bahagia yaitu dengan bermain kartu angka dimana permainan ini salah satunya dari meningkatkan kemampuan berhitung.

Menurut Susanto (Asiyah, 2013) menyebutkan bahwa permainan kartu angka memberikan efek positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena dengan permainan kartu angka membuat anak dapat mengenal angka dengan cepat, sehingga memperkuat minat anak untuk mengenal konsep bilangan, dan dapat membuat anak mudah mengingat bilangan. Anak dapat belajar tentang urutan bilangan dan memahami konsep bilangan dengan baik. Jadi dengan bermain angka untuk kemampuan berhitung permulaan sangat baik karena perkembangan anak harus sesuai dengan tingkat perkembangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya kelompok B dengan siswa yang berjumlah 15 anak, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih belum berkembang, terlihat dari yang masih belum benar membilang angka dengan urutan yang sesuai, masih belum benar dalam mencocokkan lambang bilangan dan masih keliru dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini dikarenakan kurang aktifnya dalam pembelajaran mengenal angka dalam menggunakan media, dimana anak kurang terlihat aktif dalam kegiatan yang menyenangkan sehingga pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan belum berkembang secara optimal.

Hal ini disebabkan kurang aktif dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran membuat anak merasa jenuh dan bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang hanya menggunakan buku tulis yang membuat anak kurang aktif sehingga pembelajaran kurang maksimal, sehingga tidak adanya ketertarikan anak untuk mengenal angka. Permasalahan tersebut menjadi motivasi peneliti untuk lebih menggali kemamuan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan metode pembelajaran yang memudahkan anak yaitu menggunakan APE (alat

permainan edukatif) melalui bermain kartu angka ini adalah untuk melihat sejauh mana penguasaan mengenal angka tersebut.

Oleh sebab itu, berdasarkan temuan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Keterampilan Bermain Kartu Angka dengan Kemampuan Berhitung Anak (Penelitian di kelompok B RA Riyadlul Huda di Taraju Kabupaten Tasikmalaya)”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan bermain kartu angka di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya ?
2. Bagaimana kemampuan berhitung anak di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya ?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan bermain kartu angka dengan kemampuan berhitung anak di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan diatas, maka peneliti bertujuan untuk mengetahui :

1. Keterampilan bermain kartu angka di B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya
2. Kemampuan berhitung anak di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya
3. Hubungan antara keterampilan bermain kartu angka dengan kemampuan berhitung anak di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, peneliti ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi semua pihak yang berkaitan. Adapun manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi teoritis dan praktis adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak khususnya pada kegiatan bermain kartu angka pada anak usia dini. Sehingga dapat menambah pengetahuan tentang hubungan antara keterampilan bermain kartu angka dengan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah praktis. Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

#### a. Bagi Lembaga

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat menjadi suatu motivasi Lembaga Pendidikan dalam terus mengoptimalkan pemberian stimulus kepada anak terutama dalam kemampuan berhitung pada anak usia dini.

#### b. Bagi Guru

Memberikan inovasi baru bagi guru dalam mengolah pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung, dan dapat mengatasi masalah yang dihadapi anak dalam proses mempelajari angka berhitung anak.

#### c. Bagi Anak

Anak dapat membantu untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam bidang berhitung, serta kesulitan yang dihadapi anak dalam proses belajar berhitung dapat diatasi dengan solusi yang diberikan kepada anak.

#### d. Bagi Peneliti

Hal ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan wawasan pribadi untuk penelitian selanjutnya serta dapat menjadi calon pendidik anak usia dini yang professional.

## E. Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini yaitu jenjang dasar pendidikan yang diseleggarakan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Dimana Pendidikan

sangat penting karena dasar dari kesiapan anak-anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dari yang telah ditelaah oleh Bruner dan Donaldson menemukan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang paling awal untuk memperoleh pembelajaran, pembelajarannya pun diperoleh dari hasil kegiatan bermain (Wahyuni & Sari, 2022).

Dunia anak adalah bermain, maka untuk pembelajarannya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan diri dan bereksplorasi untuk mendapatkan hal-hal yang baru bagi anak. Sebagaimana menurut Gallahue (Wahyuni & Sari, 2022) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara langsung dan spontan dengan orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan indera tangan atau dengan seluruh anggota tubuh. Sedangkan menurut Sugianto mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak boleh dipaksa untuk bermain. Bermain memberi anak perasaan menguasai atau kemampuan untuk mengarahkan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain menurut Piaget (Wahyuni & Sari, 2022) menyebutkan bahwa bermain adalah kegiatan berulang kali yang dilakukan untuk kesenangan dan kepuasan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bermain adalah aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan secara bebas oleh anak atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan untuk kepuasan dan kesenangan. Dengan bermain anak akan banyak menemukan konsep dasar serta anak akan menemukan tantangan yang harus dihadapinya. Salah satunya dalam bermain kartu angka.

Menurut Nurani mengatakan bahwa kartu angka adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Sedangkan menurut Nunik dan Halida mengatakan bahwa kartu adalah gambar angka yang dituangkan pada selembar karton yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis dengan menarik dan mudah dibaca. Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi Panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai

ganti bilangan. Menurut Tadkirotun kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran anak karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Sehingga anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru dan anak dapat dengan mudah mengingat angka atau bilangan. Maka dapat disimpulkan bahwa kartu angka suatu kegiatan yang menyenangkan, memiliki aturan, serta dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Sehingga menuntut anak untuk secara aktif baik fisik maupun psikis pada setiap anak. Jadi lebih memudahkan anak dalam proses belajar berhitung pada anak (Hasiana Isabela, 2017).

Pengertian Kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 628) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang atau berbagai keperluan seperti karcis dengan berwarna-warni dan bervariasi. Sedangkan angka dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 67) adalah sebagai tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai bermain kartu angka. Sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam mengukur keterampilan bermain kartu angka anak. Mengacu pada beberapa indikator di atas, dalam penelitian ini penulis menetapkan indikator keterampilan bermain kartu angka yaitu: 1). Membedakan warna-warna 2). Membedakan lambang angka 3). Mengenal bentuk.

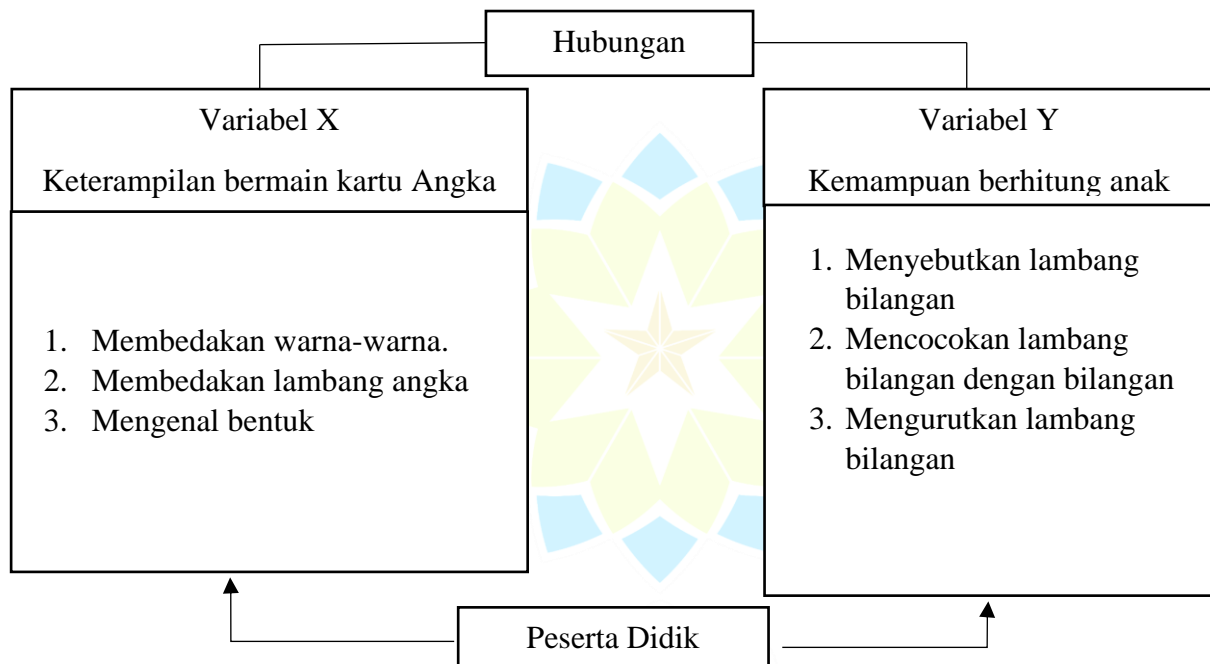
Dalam proses perkembangannya, salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak untuk membekali dimasa depan dan saat ini yaitu dengan membekali kemampuan berhitung. Karena kemampuan berhitung merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, dan lain-lain yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Depdiknas (2000:1) mengatakan bahwa kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, dan lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 indikator dari kemampuan berhitung yaitu:



1) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 2). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, 3). Mengurutkan lambang bilangan.

Penelitian ini memiliki dua variabel, pertama variabel bebas (keterampilan bermain kartu angka) dan yang kedua variabel terikat (kemampuan berhitung anak usia dini). Untuk lebih jelas, uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan secara skematis sebagai berikut :



**Gambar 1. 1**

**Kerangka Berpikir**

**F. Hipotesis Penelitian**

Muhammad Ali mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan sebuah rumusan jawaban sementara dimana harus adanya pengujian melalui kegiatan penelitian. Sedangkan Hamid Darmadi (2010: 11) menyebutkan hipotesis adalah jawaban sementara/ dugaan sementara terhadap pertanyaan penelitian yang banyak memberi manfaat bagi pelaksanaan penelitian. Menurut Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2007: 137) mengatakan hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu kebenarannya) secara harus diuji secara

empiris. Menurut Sugiyono (2016: 23) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2016).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, bahwa hipotesis penelitiannya disusun sebagai berikut : “terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterampilan bermain kartu angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya”. Adapun cara memastikan kebenaran dari hipotesis tersebut adalah dengan dilakukannya perbandingan antara harga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dengan hipotesis nol ( $H_o$ ). Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir permasalahan yang diajukan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan bermain kartu angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya

$H_o$  : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan bermain kartu angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Riyadlul Huda Taraju Kabupaten Tasikmalaya.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan pembahasan permasalahan yang sesuai dengan penelitian, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ai Siti Komariah (2021) dengan judul “Hubungan antara kegiatan bermain *Make Match* terhadap kemampuan berhitung anak usia dini: Penelitian di Kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi”. Skripsi pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Bahwasanya penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi. Berdasarkan pada

hasil studi pendahuluan di Kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, peneliti memandang adanya kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain *make a match* dengan rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini. Hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain *make a match* anak sudah mampu mengenal konsep yang berada pada kartu *make a match*. Namun berbeda dengan kemampuan berhitung terdapat sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menghitung bilangan, memahami konsep-konsep pada bilangan, serta mengenal bilangan. Berdasarkan asumsi teori, dapat dirumuskan hipotesisnya, semakin tinggi kegiatan bermain *make a match* semakin tinggi pula kemampuan berhitung anak usia dini, demikian pula sebaliknya. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang berjumlah 16 anak. Teknik dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Hasil analisis pada kegiatan bermain *make a match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,95. Nilai tersebut berada pada interval 80-100 dengan kategori sangat baik. Sedangkan, kemampuan berhitung anak usia dini diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,6. Nilai tersebut berada pada interval 70-79 dengan kategori baik. Hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,937. Nilai koefisien korelasi ini termasuk pada kategori sangat kuat karena berada pada interval 0,800-1,000. Hasil uji signifikansi diperoleh  $t_{hitung} = 10,04 > t_{tabel} = 2,14$ . Artinya hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, kegiatan bermain *make a match* memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Sementara untuk kontribusi atau pengaruh pada kegiatan bermain *make a match* terhadap kemampuan

berhitung anak usia dini sebesar 87,8%. Hal ini menunjukkan bahwa 12,2% dipengaruhi oleh faktor yang lain. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan hasil penelitian dari Ai Siti Komariah, bahwa persamaannya terdapat pada variabel (Y) yaitu sama sama mengambil kemampuan berhitung anak dan pada desain penelitian sama sama menggunakan desain penelitian korelasi. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu di variabel (X) yaitu dalam penelitian ini dengan menggunakan kegiatan bermain *Make a mach* sedangkan penulis menggunakan kegiatan bermain kartu angka.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Isah Asyifa dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kartu angka pada kelompok A TK Asy-syifak Aik Anyar”. Jurnal Jurusan Pendidikan dan Dakwah Volume 1 nomor 1. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah ingin mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kartu angka pada kelompok A TK Asy-Asyifak Aik Anyar Kec.Sukamulia Tahun Pelajaran 2016-2017. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus, dari hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 45 %, dapat meningkat menjadi 55 % pada siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan bermain kartu angka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan ketuntasan belajar anak pada lingkup perkembangan kognitif dengan ketuntasan mencapai 55% 100%. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan hasil penelitian dari Isah Asyifa bahwa tidak terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penulis. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel (X) dan variabel (Y) serta desain penelitiannya, Jika penelitian ini pada variabel (X) kemampuan Kognitif anak sedangkan penulis keterampilan bermain kartu angka dan pada variabel (Y) peneliti menggunakan permainan kartu angka sedangkan

penulis kemampuan berhitung anak, serta menggunakan desain penelitian Tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan desain korelasi.

3. Penelitian dilakukan Rika Risanti, Lilik, Ari Sofia dengan judul “Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”. Jurnal FKIP Universitas Lampung. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak pada TK Tunas Harapan Sidowaras. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dan metode penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Tunas Harapan Sidowaras. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B berjumlah 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung dengan koefisien  $r$  sebesar 0.52. Berdasarkan pernyataan diatas bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan hasil penelitian dari Rika Risanti, dll. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penulis yaitu sama menggunakan desain korelasi, serta pada variabel (Y) yaitu sama menggunakan kemampuan berhitung anak. Adapun perbedaanya terdapat pada variabel (X). Jika penelitian ini pada variabel (X) bermain simbolik anak sedangkan penulis keterampilan bermain kartu angka.