

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Kompetensi Berhitung

###### a. Deskripsi Kompetensi Berhitung

Kompetensi berhitung sangat penting diberikan pada anak usia dini karena kemampuan ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan sosial dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan kompetensi berhitung pada anak diperlukan suatu strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang direncanakan guru dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran tidak monoton dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan adanya strategi tersebut maka tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan dan proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan kondusif.

Menurut Isnawati berhitung merupakan teknik awal yang dimiliki anak untuk mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan, mengurutkan dari hal terbesar ke hal yang terkecil ataupun sebaliknya, dan mengenal operasi hitung. Sedangkan menurut Sariningsih menyatakan bahwa kegiatan berhitung pada anak usia dini juga disebut dengan kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang buta. Pada usia 4 tahun anak bisa menyebutkan bilangan 1 sampai 10 dan anak umur 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan mulai dari angka 1 sampai dengan angka 100.<sup>1</sup>

Konsep berhitung pada pendidikan anak usia dini diperlukan untuk menumbuhkan pengetahuan dasar matematik yang akan berguna pada pendidikan yang akan ditempuh anak selanjutnya. Sehingga pada saat anak memasuki pendidikan yang lebih tinggi maka anak akan siap dengan pembelajaran berhitung dengan level yang lebih tinggi. Menurut Oktariyani, berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia yang kegiatannya tidak terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, perkalian

---

<sup>1</sup> Santi Dan Muhammad Yusri Bachtiar (2020), "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng, *Tematik : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 1 : 22."

dan pembagian yang tidak pernah terlepas dari kehidupan manusia dan sangat berguna dalam kegiatan sehari-hari. Dengan menerapkan konsep berhitung pada anak sejak dini maka diharapkan anak akan mampu memahami konsep berhitung permulaan dengan baik.<sup>2</sup>

Kompetensi berhitung adalah kekuasaan dalam mengolah angka yang dimiliki oleh anak. Menurut Susanto kompetensi berhitung permulaan adalah kompetensi yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan jumlah, pengurangan, dan membilang.<sup>3</sup>

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi berhitung pada anak usia dini merupakan kompetensi dasar matematika yang harus dikembangkan oleh anak. Setiap anak memiliki kompetensi untuk berhitung seperti dengan melalui kegiatan mengurutkan bilangan, menyebutkan lambing bilangan, dan lain-lain. Kompetensi berhitung merupakan sebuah keterampilan yang diperlukan pada kehidupan sehari-hari dan juga sebagai dasar bagi anak untuk mengenal matematika.

#### **b. Manfaat Kompetensi Berhitung**

Manfaat kompetensi berhitung bagi anak salah satunya, yakni untuk mengenalkan anak pada konsep membilang dan berhitung dengan suasana menarik, aman, nyaman, dan juga menyenangkan. Selain itu manfaat kompetensi berhitung bagi anak-anak diantaranya yaitu :

- a. Anak menjadi kreatif, cerdas, dan inovatif
- b. Anak menjadi lebih teliti dan sabar
- c. Menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran berhitung sejak awal
- d. Anak dapat mengembangkan kemampuan matematika dasar seperti membilang, mengurutkan, menjumlahkan, dan mengurangi bilangan.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Musi, M. A., "Peningkatan Keterampilan Berhitung Anak Usia Taman Kanak-Kanak Melalui Demonstrasi Dengan Media Gambar," *Jurnal Penelitian pendidikan Insani*, Vol. 2, No. 19 (2016): 364.

<sup>3</sup> Zahрати Mansoer And Ahmad Syaikhu, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Dengan Bermain Ular Tangga," 2021, 47–54.

<sup>4</sup> Betti Erlina, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak Pk3a Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh," *Pesona Paud* 1, No. 1 (2013): 3,

### c. Tujuan Kompetensi Berhitung

Tujuan kompetensi berhitung permulaan bagi anak usia dini yakni untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga nanti anak akan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Selain itu dapat membuat anak untuk berfikir logis dan sistematis sejak dini dengan melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar.<sup>5</sup>

Menurut Piaget tujuan pembelajaran berhitung untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.<sup>6</sup>

Menurut Susanto tujuan berhitung untuk anak usia dini adalah membekali anak untuk bekal kehidupannya di masa depan dengan memberikan bekal kemampuan berhitung anak. Dengan memberi bekal kepada anak, maka anak akan siap menghadapi permasalahan yang akan terjadi pada kehidupannya. Selain itu, tujuan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini dengan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjut yang lebih kompleks.<sup>7</sup>

### d. Pengertian Kompetensi Membilang

Menurut Baharudin Shamsudin membilang adalah kegiatan berhitung dengan cara menyebutkan bilangan asli mulai dari satu sambil menunjukkan benda yang hendak

---

<https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/158800-Id-Peningkatan-Kemampuan-Berhitung-Melalui.Pdf>.

<sup>5</sup> Wilda Nuhidayah And Tiara Astari, “Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan

an Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal An-Nuur, Subang – Jawa Barat,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, No. 2 (2019): 133–47.

<sup>6</sup> Siti Maryam, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kertu Angka Pada Kelompok B Tk Nw Lelupi Kecamatan Sikur” *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, No. 1 (2019): 90.

<sup>7</sup> Nuhidayah And Astari, “Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal An-Nuur, Subang – Jawa Barat.: 135.”

dihitung. Bilangan ditunjuk satu persatu sampai semua benda habis terhitung.<sup>8</sup>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa membilang merupakan kegiatan menghitung dengan menyebutkan satu persatu untuk mengetahui berapa banyaknya suatu benda yang dihitung.<sup>9</sup> Membilang merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh anak untuk memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematis anak.

Menurut Roy dan Edward memaparkan bahwa kompetensi membilang merupakan kompetensi yang digunakan untuk menyatakan nomor berurutan mulai dari “satu” dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sedemikian hingga membilang adalah suatu yang nyata. Membilang merupakan tindakan matematis dalam menetapkan jumlah benda.<sup>10</sup>

Menurut John A. Van De Walle menyatakan bahwa membilang adalah memberitahu berapa banyak anggota dalam setiap himpunan. Ketika membilang himpunan benda-benda, kata terakhir ketika berhenti membilang menyatakan banyaknya anggota himpunan tersebut.<sup>11</sup>

Sedangkan menurut Nining Sriningsih berhitung merupakan mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia diri dengan mengurutkan bilangan, berhitung, menjumlahkan, dan menghubungkan bilangan yang digunakan untuk membilang mulai dari satu secara berurutan.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Umi - Sudarwati, “Peningkatan Kemampuan Membilang 1 – 20 Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Tk Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017,” *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 3, No. 1 (2018): 22.

<sup>9</sup> “Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online,” 2023, <https://kbbi.web.id/Bilang>.

<sup>10</sup> Nola Nari, Yulia Akmay, And Dewi Sasmita, “Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang,” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 7, No. 1 (2020): 45.

<sup>11</sup> Vira Muthia Humairo And Zahrina Amelia, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak,” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)* 3, No. 1 (2021): 20.

<sup>12</sup> Siti Syamsiah, “Meningkatkan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B2) Di

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi membilang adalah kompetensi seorang anak untuk menghitung dengan menyebut satu persatu bilangan untuk mengetahui berapa banyak objek benda yang dihitung.

**e. Tahapan-Tahapan Membilang**

Piaget mengatakan, tahap praoperasi mencakup anak usia 2-7 tahun. Pada tahapan ini, anak belajar melalui penggunaan gambar dan kata untuk mempresentasikan benda. Pemikiran ini masih egosentris. Piaget mengkategorikan pengetahuan anak menjadi tiga pengkategorian, yakni pengetahuan fisik anak, pengetahuan sosial anak, dan pengetahuan logika matematika. Pengetahuan logika matematika ialah mengatur keterkaitan antara benda-benda, misalnya sama dan berbeda, kurang dan lebih sedikit, mana yang kelompok, berapa banyak dan seberapa banyak.<sup>13</sup>

Dalam usia 2-7 tahun sudah dalam tahapan pra operasional, selanjutnya pengetahuan matematis atau aktifitas menghitung anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan di bawah ini:

- a. Pada tahapan memahami konsep, dalam tahapan ini anak akan mengekspresikan hitungannya terhadap semua benda yang bisa dihitung dan terlihat. Aktifitas menghitung ini perlu dilaksanakan melalui cara yang sederhana dan membuat senang siswa agar mudah dimengerti, oleh karenanya pendidik harus mampu membekali anak melalui metode yang menarik dan menciptakan media belajar yang menarik pada anak usia dini.
- b. Tahapan transisi atau peralihan, yaitu tahapan peralihan dari konkrit ke lambang. Tahapan ini dimana siswa mulai memahami lambang. Oleh karena itu, jika tahapan konseptual telah dipahami secara baik, yakni ketika siswa telah mampu menghitung, maka diberikan tahapan

---

Tk Al Insyirah Maros,” *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulawesi Selatan* 1, No. 2 (2020): 353.

<sup>13</sup> Eny Hidayati And Hagus Muhayanto, “Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015,” *Jurnal Care* 03, No. 02 (2016): 55-56.

yaitu adanya penyesuaian antara benda hitung dengan bilangan.<sup>14</sup>

Tahapan membilang pada anak usia 4 – 5 tahun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 meliputi :

- a. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b. Anak menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.<sup>15</sup>

## 2. Hakikat Media Permainan

### a. Pengertian Media Permainan

Media permainan berasal dari dua kata yang berbeda, yakni media dan permainan. Media dalam bahasa latin yakni medium yang berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.<sup>16</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media mempunyai arti alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) sebagai perantara atau penghubung.<sup>17</sup>

Menurut Khadijah media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Yang kemudian dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga

---

<sup>14</sup> Desi Siti Fatmawati Et Al., “Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Congklak Modifikasi (Penelitian Tindakan Kelas Di Paud Permata Cendikia Babakan Ciamis) *Prodi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Bandung*, Vol. 4, No.2 (2018): 138-139.

<sup>15</sup> Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini” (2015).

<sup>16</sup> Falahudin, Iwan “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Lingkar Widyaiswara* Edisi 1, No. 4 (2014): 105.

<sup>17</sup> “Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online,” 2023, <https://kbbi.web.id/media>.

minat atau tertarik dengan isi pesan tersebut. Dengan hal tersebut proses pembelajaran pun akan terjadi.<sup>18</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau sarana yang dapat menjadi perantara atau penghubung suatu pesan dari pengirim pesan dan penerima pesan untuk mengetahui isi pesan tersebut dengan mudah dan jelas.

Sedangkan permainan berasal dari kata kerja main, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang dengan menggunakan alat ataupun tidak.

Menurut Hurlock bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Sedangkan menurut Jean Piaget bermain yaitu perubahan yang dialami dari tahap sensorimotor, bermain khayal, dan bermain sosial yang disertai aturan dalam permainan.<sup>19</sup>

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu kegiatan yang menyenangkan, dan bermanfaat bagi anak baik dengan menggunakan alat ataupun tidak. Dengan melakukan permainan anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Melalui bermain juga anak dapat menstimulasi tumbuh kembangnya, dengan bermain juga anak dapat belajar mengenai sesuatu yang belum pernah anak temukan.

#### **b. Manfaat Bermain**

Manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu, bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, Bahasa, dan sosial. Selain itu menurut Hurlock aktivitas bermain dapat mengembangkan otot dan melatih seluh bagian tubuhnya, dapat juga melatih untuk berkomunikasi, sebagai penyalur energi emosional yang terpendam, sebagai sumber belajar bagi anak, dapat merangsang anak kreativitas anak, sebagai sarana belajar bersosialisasi bagi anak, dapat menjadi sebuah relaksasi bagi

---

<sup>18</sup> Herman Zaini And Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, No. 1 (2017): 83, <https://doi.org/10.19109/Ra.V1i1.1489>.

<sup>19</sup> Khadijah and Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini, Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 7, 2017.

diri anak, memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba hal baru, dan melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya.<sup>20</sup>

Menurut Khobir manfaat bermain juga sangat banyak diantaranya yaitu, bermain dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, bermain dapat mengembangkan sikap bertanggung jawab anak, bermain dapat menjadi penyalur kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi, bermain juga dapat mengakrabkan anak dengan anggota keluarga dengan bermain bersama.<sup>21</sup>

Menurut Anchori manfaat bermain antara lain, anak dapat mendapatkan kegembiraan dan hiburan, anak dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, dapat meningkatkan konsentrasi anak untuk memecahkan sebuah masalah, dapat mendorong spontanitas pada anak, dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, sebagai media untuk mengekspresikan diri anak, dan bisa juga untuk menjaga kesehatan anak.<sup>22</sup>

Dari penjabaran beberapa ahli dalam manfaat bermain dapat diambil kesimpulan bahwa, dengan bermain anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang dibutuhkan anak. Diantaranya yaitu anak dapat mengembangkan motorik halus dan motorik kasar, anak dapat memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya, dapat melatih anak juga untuk bersosialisasi, untuk kesehatan anak, memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba hal baru, dan juga dapat menjadikan anak untuk menyalurkan emosi yang terpendam.

### c. Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Mildred Parten tahapan perkembangan bermain anak didasarkan pada tingkat partisipasi anak dalam bermain. Diantara tahapan perkembangan bermain tersebut adalah :

- 1) *Unoccupied play*, yaitu pada tahap ini terjadi pada saat anak masih usia bayi. Dalam tahapan ini anak bermain

---

<sup>20</sup> M. Fadhillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Ed. Riefmanto, 1st Ed. (Jakarta: Kencana, 2017) : 13 - 15.

<sup>21</sup> Siti Nurhayati And Khamim Zarkasih Putro, “Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, No. 1 (2021): 57.

<sup>22</sup> Asep Ardiyanto, “Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jendela Olahraga* 2, No. 2 (2017): 37-38.



dengan mengamati sesuatu yang baginya menarik saja, pada tahapan ini anak hanya melibatkan dan memfokuskan pada sensori motor.

- 2) *Solitary play*, pada tahap ini terjadi pada saat anak berusia 2 – 5 tahun. Pada tahapan ini anak mulai dapat mengeluarkan sikap *egosentrisme* yang tinggi, dan menjadikan anak bermain sendiri dan tidak peduli terhadap apa yang dimainkan oleh teman d isekelilingnya.
- 3) *Onlooker play*, pada tahap ini anak yang tadinya bermain sendiri mulai tertarik untuk memperhatikan temannya bermain. Tetapi anak tersebut tidak ingin ikut untuk bermain bersama, anak hanya asyik untuk mengamati temannya yang bermain.
- 4) *Associative play*, pada tahap ini anak mulai mau untuk bermain bersama-sama misalnya dengan bermain petak umpet, dakon, atau masak-masakan.
- 5) *Cooperative play*, pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan akan bermain apa dan juga membuat aturan dalam permainan tersebut, pembagian peran, dan siapa dulu yang bermain. Pada tahapan ini anak biasanya melakukan permainan berupa sepak bola, bermain peran, dan juga grobag sodor.<sup>23</sup>

#### d. Jenis-jenis Bermain

Menurut Hurlock kegiatan bermain menurut jenisnya dibagi menjadi 2 (dua) yakni bermain aktif dan bermain pasif. Jenis-jenis permainan pasif dan aktif diantaranya yaitu:

##### 1) Bermain aktif

Bermain aktif merupakan suatu kegiatan yang memberikan kepuasan dan kesenangan pada diri anak melalui aktivitas yang melibatkan aspek motorik kasar pada anak. Contoh bermain aktif diantaranya yaitu :

##### a) Bermain bebas dan spontan

Bermain bebas dan sopan, pada permainan ini bersifat bebas dan tidak memiliki aturan dalam bermain. Kegiatan ini terjadi secara otomatis dari anak.

---

<sup>23</sup> Fadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* : 43 - 47.

- b) Bermain konstruktif  
Bermain konstruktif yaitu, permainan membangun, membentuk, dan menyusun. Kegiatan ini biasanya anak membutuhkan alat permainan edukatif atau manipulatif.
  - c) Bermain peran  
Bermain peran yaitu bermain sesuai imajinasi anak. Pada permainan ini anak membutuhkan benda-benda disekitar untuk mewujudkan imajinasi anak dalam bermain peran tersebut
  - d) *Collecting*  
*Collecting* adalah jenis kegiatan bermain mengumpulkan benda-benda yang menarik bagi anak.
  - e) Eksplorasi  
Eksplorasi merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelajah, mengalami, mencoba, dan memahami sekitar mereka secara langsung.
  - f) *Games* dan *Sport*  
*Games* dan *Sport* ini merupakan permainan yang memiliki aturan dalam permainannya yang harus dipatuhi.
- 2) Bermain pasif
- Bermain pasif merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan yang lebih banyak menggunakan aspek motorik halus pada anak. Contoh bermain pasif diantaranya yaitu :
- a) Membaca  
Membaca merupakan kegiatan menyenangkan bagi beberapa orang, dengan membaca anak tidak memerlukan semua anggota tubuh untuk aktif bergerak.
  - b) Menonton film  
Menonton film merupakan suatu kegiatan melihat gambar bergerak dan mendengarkan suara di televisi atau layer proyektor. Pada kegiatan ini tidak memerlukan semua anggota tubuh untuk aktif bergerak selain mata.
  - c) Menggambar  
Menggambar merupakan kegiatan anak menorehkan, mencoret, dan menggores alat atau benda sehingga

membentuk suatu gambar. Pada kegiatan ini anak tidak membutuhkan semua anggota tubuhnya untuk bergerak, hanya membutuhkan gerakan aktif pada tangan saja.<sup>24</sup>

### 3) Media Permainan Congklak

#### a) Pengertian Permainan Congklak

Congklak atau yang sering disebut juga dakon merupakan sebuah permainan tradisional. Permainan congklak ini sudah ada sejak 7000 sebelum masehi. Permainan ini berasal dari kebudayaan kuno timur tengah, yang kemudian permainan ini dibawa ke afrikadan menyebar di negara-negara asia melalui para pedagang pada zaman dulu. Pada saat masuk ke Indonesia permainan congklak ini sering dimainkan oleh para bangsawan yang sering berkunjung dengan para pedagang.<sup>25</sup>

Pada zaman dulu permainan congklak atau dakon ini sering dimainkan oleh anak perempuan yang dimainkan di beranda rumah atau di bawah pohon yang rindang dengan menggunakan tikar sebagai alas duduk mereka. Peralatan yang digunakan saat memainkan dakon atau congklak ini membutuhkan papan dakon yang terdapat 16 lubang pada papannya, yang berupa 7 buah lubang yang saling berhadapan dan 2 lubang di sebelah kanan dan kiri dengan ukuran yang lebih besar. Dan juga biji-bijian yang digunakan untuk bermainnya yang pada umumnya menggunakan biji sawo atau biji buah-buahan lainnya.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Puspa Pupung Ardini And Anik Lestaringrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Ed. Adjie Media Nusantara, *Adjie Media Nusantara*, 1st Ed. (Nganjuk: Cv. Adjie Media Nusantara, 2018) : 23-25.

<sup>25</sup> Ulan Dwi Desari, "Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Dan Karakter Jujur Anak Di PAUD Selva Buana Kota Bengkulu," *An-Nizom: Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2018): 1-12.

<sup>26</sup> Silva Ulfaturrahmi, "Mengembangkan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram Tahun Ajaran 2016/2017," 2017 : 3.

b) Langkah-langkah Bermain Congklak

Cara bermain congklak hampir sama di setiap daerah, yaitu dimainkan oleh 2 (dua) orang dan alat yang digunakan berupa papan dan biji-bijian sebanyak 98 biji buah, yang setiap lubangnya akan diisi 7 buah biji-bijian yang digunakan.

Menurut Cahyani cara bermain congklak dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya yaitu :

- (1) Isilah pada 7 lubang yang saling berhadapan, dengan masing-masing lubang diisi dengan 7 biji-bijian yang sudah disiapkan
- (2) Dua pemain saling berhadapan melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu
- (3) Pemain yang menang mengambil biji dari salah satu lubang dari ke tujuh lubang tersebut, setelah itu berikan 1 biji pada setiap lubang yang ada kecuali lubang besar yang biasanya disebut sebagai “sawah / rumah” lawannya.
- (4) Jika pemain satu biji terakhirnya jatuh pada lubang yang ada isinya maka pemain mengambil semua biji yang ada dilubang tersebut dan melakukan kegiatan sesuai dengan poin 3, tetapi jika pemain pertama menjatuhkan biji terakhirnya pada lubang yang kosong maka disebut dengan “mati” dan permainan pada pemain pertama telah berhenti
- (5) Setelah pemain pertama telah berhenti, maka pemain kedua melakukan permainan sesuai dengan poin 1 sampai dengan poin 4 diatas.<sup>27</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terlebih dahulu melakukan pencarian literatur untuk mengetahui berbagai penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan perbandingan yaitu :

---

<sup>27</sup> Indra Lacksana, “Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah,” *Satya Widya* 33, No. 2 (2017): 112-113.

1. Karya Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih dalam bentuk jurnal dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung Tahun 2019*, jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun melalui media lumbung hitung pada anak Kelompok A2 TK Sinar Nyata Salatiga. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun melalui media lumbung hitung pada anak kelompok A2 TK Sinar Nyata Salatiga. Yang dibuktikan pada siklus II mencapai jumlah persentase sebesar 83%, dengan jumlah siswa 13 anak hanya 1 anak yang belum tuntas dalam penggunaan metode tersebut.<sup>28</sup>

Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam penerapan behitung pada anak usia 4 – 5 tahun. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan peneliti yakni pada penggunaan media permainan, metode penelitian, dan objek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih menggunakan media permainan lumbung hitung sedangkan peneliti menggunakan media permainan congklak. Penelitian yang dilakukan oleh Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Selain itu juga terdapat dalam lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan yang dilakukan oleh Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih di lakukan di TK Sinar Nyata Salatiga, sedangkan peneliti melakukan penelitian di TK Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.

2. Karya Lili Ardianti dalam bentuk jurnal dengan judul *Implementasi Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun Tahun 2022*, Jurnal Walada : *Journal of Primary Education*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil peningkatan perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun dengan menggunakan permainan tradisional congklak di RA Thariqul ‘Izzah Mataram. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun dengan menggunakan permainan tradisional congklak di RA Thariqul

---

<sup>28</sup> Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 283, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.

'Izzah Mataram. Yang dibuktikan pada siklus II mencapai jumlah presentase sebesar 88,88% dengan siswa yang tuntas 12 siswa dari 18 siswa.<sup>29</sup>

Persamaan penelitian ini adalah dalam penggunaan media permainan congklak. Sedangkan perbedaan penelitian karya Lili Ardianti dengan peneliti yakni dalam variabel penelitian Lili Ardianti yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun sedangkan variabel peneliti untuk mengetahui bagaimana kompetensi berhitung pada anak usia dini. Selain itu metode penelitian yang digunakan pada penelitian Lili Ardianti menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Selain itu juga pemilihan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Lili Ardianti terdapat di RA Thariqul 'Izzah Mataram, sedangkan peneliti terdapat di TK Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.

3. Karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri dalam bentuk jurnal dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Jarimatika pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru Tahun 2018*, jurnal PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung permulaan dengan metode jarimatika pada anak usia 4 – 5 tahun di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru. Hasil penelitian ini diketahui bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan kemampuan berhitung permulaan dengan metode jarimatika pada anak usia 4 – 5 tahun di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru. Yang dibuktikan pada siklus II mencapai jumlah presentase sebesar 88% dari 10 anak hanya 1 anak yang belum tuntas dalam penggunaan metode tersebut.<sup>30</sup>

Persamaan penelitian ini pada karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri dengan peneliti yaitu memiliki salah satu tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4 – 5 tahun. Sedangkan perbedaan penelitian karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri ini dengan peneliti yakni dalam pemilihan

---

<sup>29</sup> Lili Ardianti, "Implementasi Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun," *WALADA: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2022): 15–20.

<sup>30</sup>Sri Juani Purwaningsih et al., "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Jarimatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru" 2, no. 1 (n.d.): 49–60.

metode penniselitan. Penelitian karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Penggunaan medianya juga berbeda, penelitian karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri menggunakan jarimatika sedangkan peneliti menggunakan media permainan congklak. Selain itu lokasi penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri terdapat di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru, sedangkan peneliti terdapat di TK Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.

Persamaan dan Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti :**

No.	Nama Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung Tahun 2019”	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penerapan behitung pada anak usia 4 – 5 tahun.	Perbedaan pada penelitian ini dengan peneliti Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih berbentuk jurnal, dan pada penggunaan media permainan, metode penelitian, dan objek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih menggunakan media permainan lumbung hitung sedangkan peneliti menggunakan media permainan congklak. Penelitian yang dilakukan oleh Elisa Malapata dan Lanny

			<p>Wijyaningsih menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Selain itu juga terdapat dalam lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan Elisa Malapata dan Lanny Wijyaningsih di lakukan di TK Sinar Nyata Salatiga, sedangkan peneliti melakukan penelitian, di TK Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.</p>
2.	<p>Karya Lili Ardianti “Implementasi Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun Tahun 2022”</p>	<p>Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dengan menggunakan media permainan congklak.</p>	<p>Perbedaan penelitian karya Lili Ardianti dengan peneliti yakni penelitian karya Lili Adianti berbentuk jurnal, selain itu dalam variabel penelitian, penelitian Lili Ardianti yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun sedangkan variabel peneliti untuk mengetahui bagaimana kompetensi berhitung pada anak</p>



			<p>usia dini. Selain itu metode penelitian yang digunakan pada penelitian Lili Ardianti menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. pemilihan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Lili Ardianti terdapat di RA Thariqul 'Izzah Mataram, sedangkan peneliti terdapat di TK Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.</p>
<p>3.</p>	<p>Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri “Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Jarimatika pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru Tahun 2018”</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu memiliki salah satu tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4 – 5 tahun</p>	<p>Perbedaannya, yaitu pada penelitian karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri berbentuk jurnal dan pemilihan metode penelitian. Penelitian karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Selain itu</p>

		<p>penggunaan medianya juga berbeda, penelitian karya Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri menggunakan jarimatika sedangkan peneliti menggunakan media permainan congklak. Dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Juwani Purwaningsih, Reswita, dan Azlin Atika Putri terdapat di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru, sedangkan peneliti terdapat di TK Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.</p>
--	--	---

Posisi peneliti dalam penelitian yang berjudul Penerapan Media Permainan Congklak dalam Kompetensi Berhitung Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus sebagai pelengkap dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam melengkapi cara bermain congklak, karena pada penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan masih terlihat kurang efisien dalam pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini.

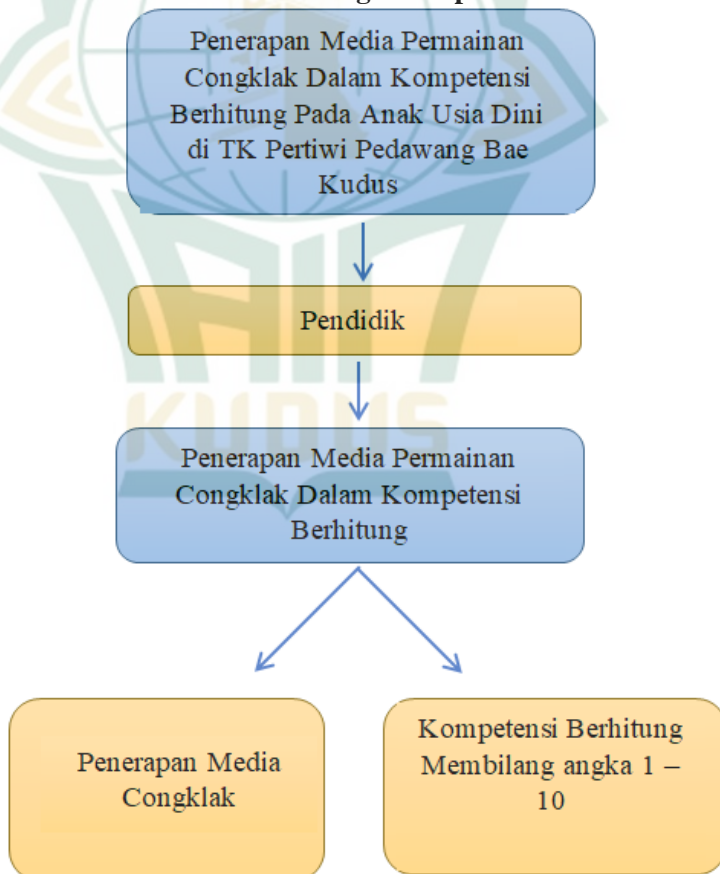
**C. Kerangka Berpikir**

Kompetensi berhitung pada anak usia dini merupakan salah satu hal yang harus dikembangkan oleh seorang pendidik kepada anak didiknya. Karena kompetensi berhitung akan sangat berguna

bagi kehidupan sehari-hari anak. Kompetensi anak yang masih menggunakan daya pikirnya dengan menggunakan benda konkret akan sangat sudah perkembangan kompetensi berhitung anak jika hanya diterapkan melalui media majalah dan hanya berupa angka real saja. Anak masih sukar untuk mengetahui cara berhitungnya bagaimana.

Sebagai penggambaran mengenai alur berpikir dari sebuah topik penelitian tentang “Penerapan Media Permainan Congklak Dalam Kompetensi Berhitung Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus” ini maka diperlukan suatu kerangka berpikir atau kerangka konseptual. Dalam hal ini, kerangka berpikir diharapkan dapat memberikan suatu kunci yang nantinya mempunyai hubungan antara satu dengan yang lainnya, serta dapat menjelaskan alur dari penelitian ini. Penjelasan dari kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



Berdasarkan bagan kerangka berpikir tersebut yang peneliti lakukan berpusat pada pendidik. Pada penelitian ini pendidik berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya pendidik harus cermat dalam menerapkan penggunaan metode dalam meningkatkan kompetensi berhitung anak membilang angka 1 – 10. Menggunakan media congklak. Melalui metode-metode yang diajarkan pada anak, diharapkan dapat berkembang sesuai harapan.

