

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENJUMLAHAN MELALUI
PERMAINAN *STICK* ANGKA PADA ANAK USIA DINI**
(Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Usia 5-6 Tahun di salah satu RA
Kabupaten Karawang)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh
Ginaya Hasanah
1803974

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
DI PURWAKARTA
2022

Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan *Stick Angka* Pada Anak Usia Dini

Oleh
Ginaya Hasanah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Ginaya Hasanah** 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

GINAYA HASANAH

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENJUMLAHAN MELALUI
PERMAINAN *STICK* ANGKA PADA ANAK USIA DINI**
(Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Usia 5-6 Tahun di salah satu RA
Kabupaten Karawang)

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



Drs. Nahrowi Adjie, M.Pd

NIP. 195806041982031005

Dosen Pembimbing II



Risty Justicia, M.Pd

NIP. 920200819911031201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd

NIP. 19830216 200801 2 004

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN STICK ANGKA PADA ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Usia 5-6 Tahun di salah satu RA Kabupaten Karawang)

Ginaya Hasanah
NIM.1803974

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan penjumlahan pada anak usia dini. Karena minimnya penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mempengaruhi kegiatan pembelajaran pengenalan konsep bilangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan penjumlahan sebelum diterapkan permainan *stick* angka pada AUD, untuk mengetahui proses penerapan permainan *stick* angka untuk meningkatkan penjumlahan pada AUD, dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan penjumlahan setelah diterapkan permainan *stick* angka. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melalui 3 siklus dengan model Kemmis dan MC Taggart terdiri dari empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 14 anak yang dilaksanakan di RA X kabupaten Karawang pada usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Teknik analisis data yang digunakan kuantitatif dan kualitatif sederhana. Hasil dari penelitian tindakan kelas pada siswa kelas B di RA X kabupaten Karawang dapat ditemukan adanya peningkatan kemampuan penjumlahan anak usia dini melalui permainan *stick* angka. Guru disarankan untuk lebih mengembangkan permainan *stick* angka agar lebih bervariasi dan menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci: kemampuan penjumlahan, permainan *stick* angka, anak usia dini

***IMPROVED SUMMATION ABILITY THROUGH NUMBER STICK GAMES IN
EARLY CHILDHOOD***

*(Class Action Research in Children Aged 5-6 Years in one of the RA's in Karawang
Regency)*

**Ginaya Hasanah
NIM.1803974**

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability of summation in early childhood. Because of the lack of use of games in learning activities to introduce the concept of numbers. The purpose of this study is to find out the summation ability before applying the number stick game to AUD, to find out the process of applying the number stick game to increase the summation on the AUD, and to find out the increase in the summation ability after applying the number stick game. The research used is classroom action research (PTK) through 3 cycles with the Kemmis and MC Taggart models consisting of four stages of research, namely planning, action, observation and reflection. Participants in this study were 14 children conducted in RA X Karawang regency at the age of 5-6 years. Data collection techniques in this study using observation. The results of class action research on grade B students in RA X Karawang district can be found to increase the ability to add up early childhood through the stick game of number. Teachers are advised to further develop the number stick game to make it more varied and fun for the child.

Keywords: summation ability, number stick game, early childhood

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Permainan <i>Stick</i> Angka	7
2.1.1 Permainan.....	7
2.2. Permainan <i>Stick</i> Angka	7
2.2.1 Langkah-Langkah Cara Bermain <i>Stick</i> Angka.....	8
2.2.2 Aturan Permainan <i>Stick</i> Angka	9
2.3 Berhitung Permulaan AUD	10
2.3.1 Tahap dan Prinsip Kemampuan Berhitung Permulaan	11
2.4 Penjumlahan.....	14
2.4.1 Konsep Penjumlahan.....	14
2.4.2 Penjumlahan Menggunakan Permainan <i>stick</i> Angka.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.1.1 Desain Penelitian.....	17

3.2	Prosedur Penelitian.....	19
3.3	Subjek/Objek Penelitian.....	21
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.5	Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.6	Analisis Data.....	24
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....		27
4.1	Temuan Hasil Penelitian.....	27
4.1.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	27
4.1.2	Persiapan Awal Penelitian.....	27
4.1.3	Deskripsi Kemampuan Penjumlahan Sebelum Diterapkan Permainan <i>Stick</i> Angka.....	28
4.1.4	Deskripsi Proses Pelaksanaan Pembelajaran Penjumlahan Selama Diterapkan Permainan <i>Stick</i> Angka.....	31
4.1.5	Pengolahan Data Kemampuan Penjumlahan Setelah Diterapkan Permainan <i>Stick</i> Angka.....	56
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
4.2.1	Kemampuan Penjumlahan Sebelum diterapkan Permainan <i>Stick</i> Angka pada AUD kelompok B di RA X kabupaten Karawang.....	57
4.2.2	Kemampuan Penjumlahan Pada Saat diterapkan Permainan <i>Stick</i> Angka pada AUD kelompok B di RA X kabupaten Karawang.....	58
4.2.3	Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Setelah diterapkan Permainan <i>Stick</i> Angka pada AUD Kelompok B di RA X Kabupaten Karawang.....	62
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Impilkasi.....	65
5.3	Rekomendasi.....	65
1.	Sekolah.....	65
2.	Guru.....	66
3.	Peneliti selanjutnya.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		137

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Pola Penjumlahan Dasar	14
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru	22
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Penjumlahan Anak Usia Dini Melalui Permainan stick angka	23
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Penjumlahan Anak Usia Dini Melalui Permainan stick angka	24
Tabel 4. 1 Data Pra Siklus Peningkatan Kemampuan Penjumlahan AUD Kelompok B	29
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Pada Pra Siklus	30
Tabel 4. 3 Persentase Hasil Observasi Pra Siklus Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Kelompok B.....	30
Tabel 4. 4 Data Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak kelompok B Siklus I	36
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Pada Siklus I.....	37
Tabel 4. 6 Persentase Hasil Observasi Siklus I Peningkatan Kemampuan Penjumlahan AUD kelompok B.....	37
Tabel 4. 7 Data Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak kelompok B Siklus II.....	44
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Pada Siklus II.....	45
Tabel 4. 9 Persentase Hasil Observasi Siklus II Peningkatan Kemampuan Penjumlahan AUD kelompok B.....	45
Tabel 4. 10 Data Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak kelompok B Siklus III.....	52
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Pada Siklus III	53
Tabel 4. 12 Persentase Hasil Observasi Siklus III Peningkatan Kemampuan Penjumlahan AUD kelompok B.....	54
Tabel 4. 13 Perbandingan Hasil Tindakan Pra Siklus, Siklus 1, Siklus II, dan Siklus III.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Permainan <i>Stick</i> Angka	9
Gambar 3. 1 Siklus Model Kemmis dan Mc Taggart	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing	71
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi	75
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 4. Surat Keterangan Sekolah RA X.....	78
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian Siklus I.....	79
Lampiran 6. Rencana Kegiatan Harian Siklus II	87
Lampiran 7. Rencana Harian Siklus III.....	95
Lampiran 8. Lembar Observasi Guru.....	103
Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa	117
Lampiran 10. Hasil Data Observasi Siswa.....	129
Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan	132

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mubarak, A. S. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89.
- Arianti. (2017). Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Didaktika Jurnal kependidikan*, 11, 41-62.
- Bolang, L. M. (2020). Penggunaan Media Permainan Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bagi Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Mogogognipa Indah Matayangan. *KIDSPEDIA : Jurnal Pendidikan Anak USia dini*, 1, 1-5.
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 338-350.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Djajadi, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makasar: Arti Bumi Intaran (Anggota IKAPI).
- Fadillah, M. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Farihah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan*, 2, 2-20.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Chilhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162-169.
- Fitri, N. D., & Hariani, I. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Fingermathic Pada Anak Usia Dini. *jurnal pendidikan dan pembelajaran anak usia dini*, 6, 101-108.

- Febrizalti, T., & Saridewi. (2020). Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1840-1848.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru: CV.Jakad Publishing Surabaya.
- Hidayah, Y. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 2, 520-525.
- Hijriati. (2016). Tahapan Perkembangan kognitif Anak Pasa Masa *Early Childhood*. 1, 33-49.
- Iskandar. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951-961.
- Joni. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2, 1-10.
- Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1 - 20 Melalui Permainan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak MUSlimat Wonocolo Surabaya. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 1-8.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13, 117-152.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lambung Hitung. *Jurnal Obsesi*, 3(1), 283-293.

Maryam, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1, 87-102.

Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Muzaimah. (2015). Bab I Matematika. [online]. Diakses dari https://www.slideshare.net/ajeng_puspita18/bab-i-matematiks-48716080

Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lambung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293.

Mariyana, R., Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Paizaluddin, & Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Penerbitan Alfabeta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Putri, I. L. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di PAUD. *Belia Jurnal : Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2, 3, 68-79.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan.

Putri, A. A. (2021). Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 967-976.

- Romlah, m., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1, 72-77.
- Sani, R. A., & Sudiran. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kota Tangerang: Tira Smart.
- Sri, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, N., & Rival, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensido.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, H. (2014). *Metode Analisis Statistik*. Jakarta: Ombak.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Ciputat: Kencana Prenamedia Group.
- Susilowati, W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Melalui Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Benda Konkret Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK Pamardi Sunu Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan Tahun 2019. *Jurnal Visioner*, 1, 234-244.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Cet II: Jakarta: PT, Raja Grindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, D. G., Winya, N., & Ujianti, P. R. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stick Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.
- Wulan Nur, G. A., Priatna, D., & Ismail, H. M. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka. *Cakrawala Dini :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran : Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60-69.