

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga sentral dan fundamental yang merupakan dasar awal anak memasuki dunia pendidikan dan anak akan mendapatkan stimulus bagi perkembangannya.

Lebih lanjut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menjelaskan tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang termuat dalam bagian ke-7 pasal 28 yang isinya bahwa Pendidikan 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 (Khadijah, 2015: 4). Sebab anak ialah tunas bangsa atau generasi bagi bangsa dan keluarga untuk kehidupan di masa depan dimana anak dimaksudkan agar dapat membawa perubahan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini yaitu sebuah lembaga pendidikan yang ditujukan kepada anak prasekolah yang bertujuan untuk memberi rangsangan pendidikan agar anak siap ke jenjang pendidikan selanjutnya. Agar terciptanya generasi bangsa tentunya harus dilakukan sejak anak berusia dini.

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 (Mulyasa, 2014: 2). Masa usia dini merupakan dasar awal yang terbaik untuk kehidupan yang akan datang.

Usiadini juga adalah usia 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 (dalam Khadijah: 2013) memaparkan bahwa anak usia dini ialah dari usia dilahirkan sampai dengan berusia 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 perkembangannya karenanya semua anak berbeda dengan yang lainnya. Montessori 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 (Suhada, 2016: 110).

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, kemampuan fisik, motorik (Suhada, 2016: 110). Mengingat betapa pentingnya potensi-potensi tersebut, 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 (2013: 33) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan perkembangan kognitif adalah kemampuan dasar anak yang penting dimana kemampuan ini dapat membimbing tingkah laku anak hal ini dapat terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensori ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Kemampuan kognitif ini memiliki peran yang penting dalam membantu anak pada saat pemecahan permasalahan-permasalahan yang dihadapinya. Kemampuan kognitif anak usia dini adalah salah satu kecerdasan penting yang dimiliki anak yang mempunyai tugas dalam seluruh perkembangan. Adapun ruang lingkup perkembangan kognitif dapat diperoleh dengan salah satunya melakukan kegiatan pembelajaran matematika dimana anak harus memiliki kemampuan untuk dapat memecahkan permasalahan misalnya dalam berhitung, seriasi, pengukuran, klasifikasi, bentuk geometri, pola, ruang, grafik, mencocokkan dan waktu.

Salah satu perkembangan kognitif yaitu kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk dapat berpikir secara logis dan sistematis, dapat mengenal symbol serta angka dan juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan konsep berhitung anak. Departemen Pendidikan Nasional (2000: 1) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, dan berhitung juga salah satu bagian dari matematika yang diperlukan terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

Kemampuan berhitung anak usia dini merupakan sebuah potensi yang dimiliki oleh setiap individu sejak dilahirkan dimana potensi ini harus dilakukan secara terus menerus agar dapat menjadi suatu kebiasaan dan latihan untuk dapat melakukan kegiatan berhitung. Menurut Susanto (2011: 97) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mampu dalam melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekat anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tersebut mampu berlanjut ke tahap pengertian menjumlah, terkait tentang penjumlahan dan pengurangan sederhana yaitu bilangan 1-20. Kemampuan berhitung pada anak usia

dini sangatlah penting, karena berhitung merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang berhubungan dengan penguasaan berhitung sederhana.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa indikator dalam konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai dengan 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan, mengenal lambang bilangan 1-20. Dengan demikian anak dapat melakukan kegiatan berhitung sederhana. Agar membuat anak antusias pada saat berhitung harus dilakukan dengan senang hati keadaan yang mendukung tentunya dengan menyenangkan pula. Adapun kegiatan tersebut dilakukan dengan cara bermain.

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 pun anak dapat menggunakan seluruh jaringan otaknya, dapat mempelajari hal baru (learn) serta mudah dalam mempelajari banyak hal (Utami, 2015: 18). Bermain juga merupakan sebuah aktivitas menyenangkan bagi anak-anak.

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 (Utami, 2015: 19). Oleh karena itu bermain merupakan jembatan bagi semua aspek perkembangan (Musbikin, 2010: 74). Salah satu permainan yang membuat pikiran anak tenang serta bahagia yaitu dengan bermain *make a match* dimana permainan ini salah satunya dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Lorna Curran merupakan orang yang mengembangkan sebuah model pembelajaran tipe *make a match* pada tahun 1994. *Make a match* ini dilakukan dengan kondisi dan suasana yang bahagia melalui pembelajaran mengenai sebuah konsep atau topik dengan mencari kartu pasangan (Kurniasih, 2016: 55). Selanjutnya Suyatno (2009: 72) mengatakan tentang pembelajaran *make a match* yang merupakan salah satu pembelajaran yang didalamnya terdapat permasalahan yang harus dipecahkan dengan menggunakan kartu sebagai cara menemukan kartu lainnya. Sejalan dengan ini, Huda (2012: 135) mengungkapkan tentang *make a match* bahwa *make a match* ini salah satu cara anak memahami konsep yang diajarkan dilakukan dengan aktif, kreatif, efektif, interaktif agar suasana dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa karena belajar dengan ini akan mudah dipahami.

Proses pembelajaran pun dapat menarik keaktifan anak pada saat mencari pasangan kartu sehingga anak berantusias, proses pembelajaran dengan kegiatan *make a match* dapat membantu perkembangan kognitif anak dengan melalui mencari pasangan kartu. Anak akan bermain dengan mencari pasangan kartu kemudian mencocokkannya. Kegiatan bermain dengan *make a match* proses pembelajaran anak akan tersampaikan dengan konsep yang berbeda, kegiatan ini anak saling bekerja sama dengan temannya untuk menemukan kartu pasangan.

Permasalahan yang terjadi di RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung ditemukan dari 16 anak kelompok B2 ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitungnya. Hal ini menjadi suatu pertanyaan besar khususnya yang terjadi pada anak di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Padahal pada proses pembelajaran di lembaga tersebut guru sering diadakan kegiatan berhitung seperti mengenal lambang bilang, menghitung gambar, menghubungkan lambang bilangan, menghitung angka, penjumlahan dan pengurangan. Bahkan anak-anak terlihat antusias memperhatikan ketika proses pembelajaran. Pada saat kegiatan bermain *make a match* pun anak-anak terlihat sangat aktif karena terciptanya proses pembelajaran yang kreatif dengan melalui

mencari kartu yang sesuai. Anak-anak mampu memecahkan masalahnya pada saat bermain *make a match*.

Maka hal ini menarik bagi peneliti mengapa masih ada permasalahan yang menunjukkan lemahnya kemampuan berhitung anak di lembaga tersebut khususnya di kelompok B2. Pada saat proses pembelajaran, anak kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Anak sering diam ketika ditanya menghitung serta menjumlahkan lambang bilangan, anak-anak masih kebingungan ketika menjawab pertanyaan yang diberikan. Padahal guru sering mengadakan kegiatan berhitung. Namun pada saat kegiatan bermain *make a match* beberapa anak mampu menyelesaikan masalah pada permainan tersebut. Dengan hal ini terjadi kesenjangan antara kemampuan berhitung anak dengan kegiatan bermain *make a match* di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan peneliti merasa tertarik untuk mengkaji mengenai tentang “**Hubungan Antara Kegiatan Bermain Make A Match Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**” (Penelitian di Kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Bandung Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah peneliti paparkan diatas, maka permasalahan yang akan peneliti ajukan adalah:

1. Bagaimana kegiatan bermain *make a match* di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah dibuat terciptanya tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Realitas kegiatan bermain *make a match* di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Realitas kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
3. Realitas hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Harapan dari penelitian ini dapat menghasilkan sesuatu yang baru di dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi guru atau pendidik. Manfaatnya yaitu:

1. Manfaat teoritis

Harapan dari hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan teori untuk peneliti yang melakukan penelitian mengenai tentang kemampuan berhitung anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu pihak sekolah dalam perencanaan dan fasilitas untuk sekolah.

- b. Bagi guru

Bagi guru untuk bahan pembelajaran atau media pembelajaran untuk membentuk kemampuan berhitung pada anak serta bermain *make a match* untuk menambahkan pengetahuan.

- c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam perkembangan kognitifnya terutama pada kemampuan berhitungnya, dan juga anak

mendapatkan pengetahuan baru dari konsep yang diberikan melalui bermain *make a match*.

d. Bagi peneliti

Pada penelitian ini peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan memberikan wawasan mengenai hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini yaitu jenjang dasar pendidikan yang diselenggarakan bagi anak 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 Donalson menemukan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang paling awal untuk memperoleh pembelajaran, pembelajarannya pun diperoleh dari hasil kegiatan bermain (Musbikin 2010: 74).

Dunia anak yaitu bermain, maka untuk pembelajarannya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat bereksresi dan bereksplorasi untuk mendapatkan hal-hal baru bagi anak (Musbikin 2010: 74). Bermain menurut Piaget dalam Fadillah (2018: 7) menyebutkan bahwa bermain merupakan kegiatan berulang-ulang yang dilakukan dengan menghasilkan kesenangan serta kepuasan. Bermain yang menyenangkan bagi anak yaitu tidak adanya unsur keterpaksaan serta anak bebas memilih. Dengan bermain anak akan banyak menemukan konsep dasar serta anak akan menemukan tantangan yang harus dihadapinya. Salah satunya dalam bermain *make a match*.

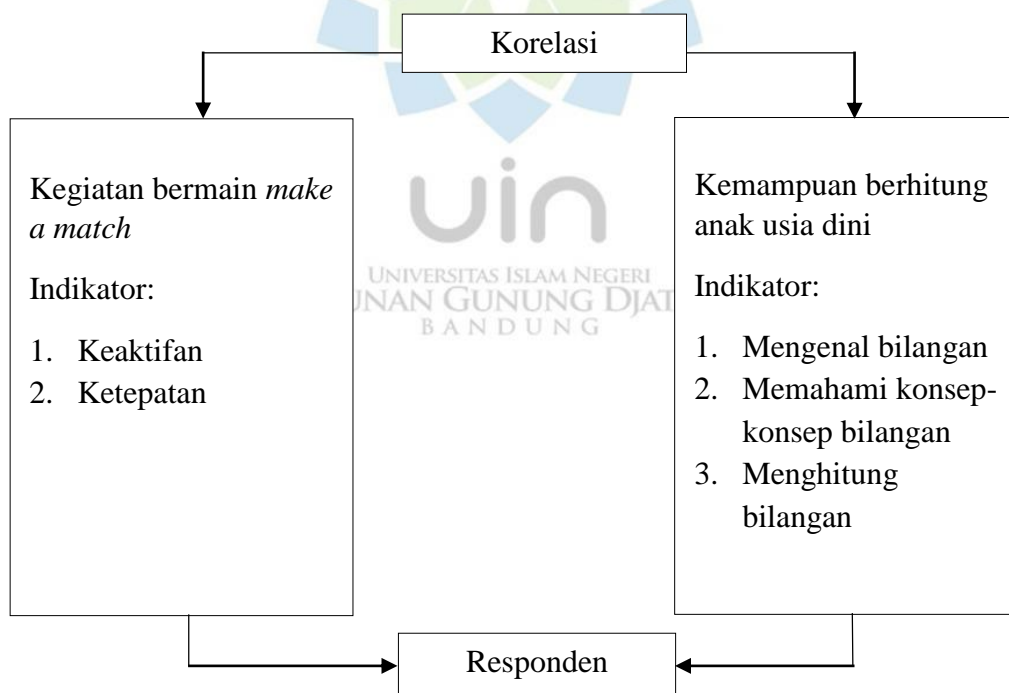
Lorna Curran pada tahun 1994 telah memperkenalkan sebuah model pembelajaran dengan mencari kartu pasangan yang disebut dengan *make a match*. *Make a match* ini merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan kartu bergambar. Sejalan dengan pendapat Aqib (2013: 23) bahwa dengan menggunakan pembelajaran *make a match* ini anak mendapatkan sebuah kartu kemudian anak akan diminta untuk mencari kartu pasangannya caranya dengan mencocokkan kartu yang di pegang oleh setiap anak. Sedangkan pendapat Rusman (2012: 223) bahwa dalam pembelajaran ini belajar dengan suatu konsep atau topik yang berbeda karena

anak akan diminta mencari kartu pasangan dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan bermain *make a match* ini anak-anak akan mendapatkan kartu soal kemudian anak akan mencari kartu lainnya atau disebut kartu soal dan kartu lainnya sebagai kartu jawaban. Anak-anak akan bermain mencari pasangan kartu tersebut dengan teman-temannya. *Make a match* ini sebagai media untuk kegiatan berhitung pada anak usia dini dengan menyenangkan serta anak akan aktif dan bersemangat dalam permainannya. Sehingga anak-anak akan antusias saat berhitung karena dengan kegiatan ini proses pembelajaran mengenai berhitung terlaksana. Dalam kegiatan bermain *make a match* diantaranya memerlukan ketelitian yang penuh, kecermatan dalam mencari kartu, serta ketepatan memilih kartu dalam melakukan kegiatan ini karena anak harus mampu mencocokkan kartu (Mulyatiningsih, 2011: 248). Dalam penelitian ini peneliti telah merumuskan bahwa indikator pada kegiatan bermain *make a match* ini yaitu keaktifan dan ketepatan. Dasar pertimbangan mengambil indikator keaktifan dan ketepatan pada kegiatan bermain *make a match* karena pada anak usia dini sebuah permainan harus dapat mengembangkan keaktifan anak agar potensi yang dimiliki dapat berkembang, dan juga pada usia anak harus diajarkan untuk ketepatan karena dalam *make a match* ini anak harus mampu mencocokkan sebuah kartu.

Kemampuan berhitung adalah keterampilan yang dimiliki oleh setiap anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya, dengan hal tersebut kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Pada masa kanak-kanak sudah dapat diberi pemahaman tentang berhitung sederhana atau pemula melalui berbagai metode ataupun dengan kegiatan. Anak-anak dapat dikenalkan dengan kegiatan berhitung sederhana atau permulaan melalui permainan hal ini akan memudahkan anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Pada Taman kanak-kanak perlu adanya pengenalan tentang pengetahuan dasar matematika misalnya pada konsep pengenalan bilangan atau angka, pada lambang serta simbol, dan konsep lainnya. Dengan beberapa pertimbangan, peneliti telah merumuskan bahwa pada penelitian ini indikator kemampuan berhitung yang digunakan yaitu mengenal bilangan, memahami konsep-konsep bilangan, dan menghitung bilangan.

Ada keterkaitan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung, hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh Huda (2012: 253) bahwa keunggulan dari *make a match* ini salah satunya dapat meningkatnya aktifitas belajar siswa baik secara kognitif maupun secara fisik. Berlandaskan dari hal tersebut dapat kepastian bahwa pada perkembangan kognitif anak dapat mengalami peningkatan salah satunya dalam kemampuan berhitung anak, mengingat dalam kegiatan pembelajaran anak yaitu dengan bermain. Dengan bermain *make a match* ini anak belajar mengenal konsep-konsep dasar dalam mengenal angka, menghitung bilangan dan penjumlahan dan pengurangan. Dari penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua variabel tersebut saling berhubungan.

Penelitian ini memiliki dua variabel, pertama variabel bebas (kegiatan bermain *make a match*) dan yang kedua variabel terikat (kemampuan berhitung anak usia dini). Berdasarkan dari hasil pemaparan, dapat digambarkan kerangka berpikirnya yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Muhammad Ali mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan sebuah rumusan jawaban sementara dimana harus adanya pengujian melalui kegiatan

penelitian. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2013: 66) menjelaskan bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara pada permasalahan penelitian dimana harus adanya bukti dari data yang telah dikumpulkan. Menurut Sugiyono (2007: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori.

Sesuai dengan kerangka berpikir, dapat dirumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah “semakin baik proses kegiatan bermain *make a match* maka semakin tingginya kemampuan berhitung”. Dengan artian bahwa adanya korelasi yang signifikan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun hipotesis yang penulis ajukan yaitu:

H_0 : tidak ada hubungan antara kegiatan *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini.

H_a : adanya hubungan antara kegiatan bermain *make a match* dengan kemampuan berhitung anak usia dini.

Untuk membuktikan hipotesis dilakukan dengan pengujian hipotesis pada taraf signifikan 5%. Adapun teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan cara perbandingan antara t hitung dengan t tabel, jika $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Siti Nurlaeli (2018) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas B RA Ash-Shiddiq Bandung)”. Skripsi pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Hasil penelitian ini memperoleh persentase sebesar 69,5% pada siklus I dan siklus II adalah 87,1%. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan ular tangga dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus II yang berada pada kategori sangat baik.

Terdapat persamaan variabel yang diangkat, yaitu mengenai kemampuan berhitung. Adapun perbedaannya yakni terletak pada metode penelitiannya, peneliti ingin mengetahui sebuah hubungan atau korelasi dengan metode kuantitatif. Sedangkan penelitian Siti Nurlaeli ingin mengetahui adanya peningkatan melalui penelitian tindakan kelas.

2. Penelitian Dewi Rosmiati tahun 2016, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Cibiru Bandung. Yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak Usia Dini Dalam Berhitung Melalui Bermain *Make A Match* (Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelompok B Tk Smart Kindergarten Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)”. Hasil penelitian ini adanya peningkatan pada kemampuan matematis anak terutama pada kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung anak meningkat dengan melalui bermain *make a match*, karena pada permainan akan dapat meningkatkan kognitif anak sehingga kemampuan matematis anak mendapat peningkatan yang baik.

Terdapat persamaan dari variabel yang diangkat, yaitu terdapat pada kegiatan bermain *make a match*. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif dengan mengetahui hubungan variabel menggunakan korelasi, sedangkan penelitian oleh Dewi Rosmiati (2016) menggunakan metode tindakan kelas untuk mengetahui adanya peningkatan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Amelia tahun 2017, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Cibiru Bandung. Yang berjudul: “Pengaruh Media Apron Hitung terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia dini pada Kelompok B TK Al-Inayah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung Universitas Pendidikan Indonesia”. Hasil dari penelitian ini adanya perbedaan setelah melakukan kegiatan dengan menggunakan media apron hitung. Hal ini terlihat dari media ini anak mengenal matematika dan juga mendapat rangsangan dari kegiatan ini.

Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada tentang kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaan yaitu terletak pada variabel X nya dan tujuannya, penelitian Putri Amelia (2017) tujuannya untuk mengetahui pengaruh pada kemampuan berhitung.

