

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan yang baik hendaknya diberikan sejak usia dini, karena pada anak usia dini terdapat masa *golden age* (masa keemasan) yaitu ketika anak berusia 0-6 tahun. Masa *golden age* adalah masa keemasan anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan, di mana masa itu tidak akan pernah dapat terulang kembali.

Anak usia dini memiliki perkembangan pesat yang harus distimulasi dan diperhatikan baik oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun para ahli. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini dengan berbagai jenis layanan yang berbeda sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dari jalur pendidikan formal maupun non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/ Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-6 tahun.

Pada masa *golden age* terdapat beberapa aspek perkembangan yang dibutuhkan oleh anak usia dini. Aspek perkembangan kognitif adalah salah satu aspek yang sangat penting bagi anak usia dini yang harus distimulasi sejak dini disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Kemampuan kognitif yang ada pada diri anak merupakan serangkaian proses dari alat berpikirnya, melalui berpikir anak akan membangun berbagai pengetahuan yang diraih melalui pengalaman.

Gunarsa dalam Munandar (Munandar, 2001) menyebutkan bahwa pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dan proses kognitif meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Ahmad Susanto (Susanto, 2011) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 (4) menyatakan bahwa: perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Belajar dan pemecahan masalah, didalamnya mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, dan lain-lain. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, serta menggunakan konsep bilangan, dan lain-lain. Dengan demikian, perkembangan kognitif anak merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena melalui perkembangan kognitif anak dapat memperoleh kemampuan dalam berpikir secara logis, dan anak juga dapat memecahkan masalah secara teliti dan berhati-hati untuk masa yang akan datang.

Kemampuan kognitif bagi anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti. Kemampuan berhitung pada anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan matematika dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif serta disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Al-Qur'an dijelaskan mengenai pentingnya mempelajari hitungan, sebagaimana firman Allah SWT., dalam Q.S. Yunus/10 ayat 5:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ  
وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

*Artinya: “Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya, dan Dialah yang menetapkan tempat-tempat orbitnya, agar kamu mengetahui bilangan tahun, dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui. (Q.S. Yunus, 10: 5)”.*

Berdasarkan ayat di atas, Allah SWT., mengatakan dalam firman-Nya dengan mengetahui perhitungan tahun, hari, waktu dan sebagainya manusia dapat dengan mudah melakukan perhitungan tanpa kesulitan. Begitu banyak pembahasan matematika di dalam Al-Qur'an, sehingga dapat membuka pola pikiran kita agar senang mempelajari matematika salah satunya belajar tentang berhitung. Oleh karenanya, pembiasaan kemampuan berhitung hendaknya dilatih sejak usia dini.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini terutama pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) sangat diutamakan, mengingat kondisi di lapangan yang menuntut anak untuk dapat menulis, membaca dan berhitung (calistung). Orang tua menuntut agar anak mampu membaca dengan lancar, menulis dengan rapi serta berhitung dengan benar setelah menempuh pendidikan di jenjang PAUD. Banyak orang tua yang menganggap Pendidikan Anak Usia Dini hanya untuk tempat bermain anak tanpa menekankan pembelajaran yang sebenarnya seperti belajar berhitung.

Sedangkan pada hakikatnya pendidikan di RA tidak menekan anak untuk melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Belajar di RA lebih kepada pembiasaan, kemandirian, kemampuan anak dalam mengenal bilangan, huruf dan sebagainya dengan menerapkan sistem bermain sambil belajar. Ketika menekan anak untuk melakukan apa yang ia belum mampu akan merusak mental anak, seperti anak akan malas belajar, anak akan cepat bosan, takut sekolah, dan sebagainya.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini hendaknya dilakukan melalui aktivitas bermain agar anak senang dan tidak

mudah bosan saat belajar. Maka dari itu, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam pembelajaran ialah menggunakan media penunjang kegiatan berhitung yang inovatif dan kreatif.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran berhitung yang dilakukan di tingkat PAUD belum sepenuhnya berhasil. Hal ini sebagaimana hasil observasi yang dilakukan di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung ditemukan kemampuan berhitung anak dengan kategori rendah. Terlihat beberapa anak belum mampu membedakan lambang bilangan 1-10, belum mampu mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dan belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Berikut data kemampuan berhitung anak yang diperoleh dari hasil observasi di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung.

Tabel 1. 1  
Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak

| <b>Tingkat Keberhasilan</b> | <b>Kriteria</b> | <b>Jumlah Anak</b> |
|-----------------------------|-----------------|--------------------|
| 80 – 100                    | Sangat Baik     | 0                  |
| 70 – 79                     | Baik            | 2                  |
| 60 – 69                     | Cukup           | 0                  |
| 50 – 59                     | Kurang          | 4                  |
| 0 – 49                      | Gagal           | 8                  |
| Jumlah Anak                 |                 | 14                 |
| Nilai Rata-rata             |                 | 44                 |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui sebanyak 8 anak masuk dalam kriteria gagal, 4 anak masuk dalam kriteria kurang, 0 anak atau belum ada yang masuk dalam kriteria cukup, 2 anak masuk dalam kriteria baik, dan 0 anak atau belum ada yang masuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan fenomena yang muncul di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung, peneliti menemukan permasalahan mengenai kemampuan berhitung anak yang belum berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan oleh

penggunaan media pembelajaran di kelas secara konvensional sehingga anak kurang tertarik, mudah bosan dan pembelajaran belum efektif.

Oleh karena itu, perlunya sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Merujuk masalah diatas peneliti mencoba melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan mengajukan media kartu domino bergambar sebagai solusi permasalahan di atas. Melalui penerapan media kartu domino bergambar dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tentunya media kartu domino bergambar yang dirancang khusus untuk anak-anak disesuaikan dengan tema dan mengandung unsur edukatif.

Menurut Poerwadarminta (Poerwadarminta, 2003) domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik besar), setiap kartu dibagi menjadi dua bidang, dimana setiap bidangnya berisi 0-6 titik. Peneliti memilih kartu domino bergambar sebagai media pembelajaran, karena media ini mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, hal ini sebagaimana disebutkan dalam buku Metode Pengembangan Kognitif menurut Yuliani Nurani Sujiono (Sujiono, 2012) bahwa kartu domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Dengan penerapan media kartu domino bergambar ini diharapkan anak akan antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan berhitung tanpa adanya paksaan dari kita.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul *“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA KARTU DOMINO BERGAMBAR (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELOMPOK B1 RA AL-GOZALI KOTA BANDUNG)”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung sebelum diterapkan media kartu domino bergambar?
2. Bagaimana penerapan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setelah diterapkan media kartu domino bergambar setiap siklus?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung sebelum diterapkan media kartu domino bergambar.
2. Penerapan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setiap siklus.
3. Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setelah diterapkan media kartu domino bergambar setiap siklus.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada pendidikan anak usia dini,

khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media kartu domino bergambar.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media kartu domino bergambar dengan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk peningkatan atau perbaikan kualitas keterampilan guru dalam penggunaan metode, media, dan sumber belajar lainnya, dan sebagai alat evaluasi proses dan hasil kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi lembaga, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah, dan sebagai kritik saran positif yang membangun terhadap kemajuan sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam membantu mengatasi permasalahan terkait kemampuan berhitung anak usia dini melalui media kartu domino bergambar sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan.
- e. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menambah pengetahuan tentang pengembangan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

## E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dalam rangka membantu anak mengembangkan berbagai potensinya baik fisik maupun psikis, yang meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sangat penting untuk distimulasi sejak dini karena berpengaruh pada kemampuan

anak dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi yang disampaikan kepada anak baik secara lisan ataupun isyarat.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan kognitif lingkup berpikir simbolik, adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10;
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung;
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Kemampuan kognitif bagi anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti. Kemampuan berhitung pada anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan matematika dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif serta disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini hendaknya dilakukan melalui aktivitas bermain agar anak senang dan tidak mudah bosan saat belajar.

Alat permainan yang mengembangkan keterampilan kognitif anak menurut Anggani Sudono (Sudono, 2000) adalah keterampilan yang diperlukan agar dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. Alat permainan yang digunakan adalah berbagai alat permainan yang berbentuk keping-keping bentuk, mozaik, benda-benda lain seperti batu untuk menghitung, kartu angka, kartu gambar dan lainnya. Alat permainan tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

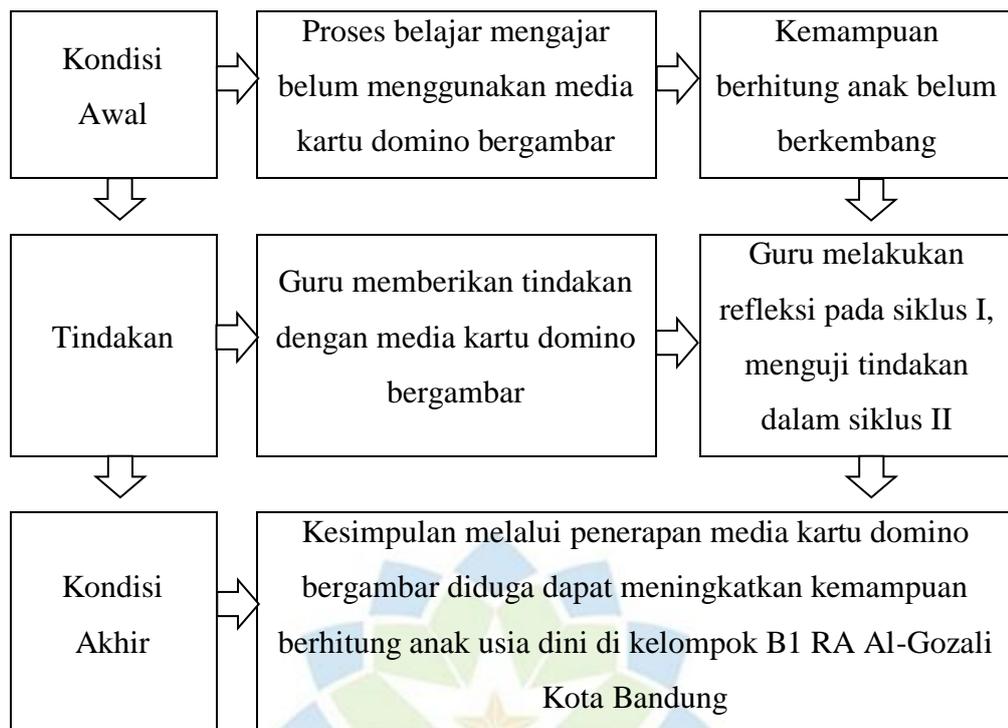
Menurut W. J. S. Poerwadarminta (Poerwadarminta, 2003) domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang

bermata (bertitik besar), setiap kartu dibagi menjadi dua bidang, dimana setiap bidangnya berisi 0-6 titik. Dengan permainan ini peneliti memodifikasi memberi angka dan gambar pada kartu agar menyenangkan bagi anak. Permainan kartu domino merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan berhitung pada kartu domino yang telah dimodifikasi.

Selain itu, dalam jurnal penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam”, mengatakan bahwa melalui permainan domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kartu domino adalah salah satu permainan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bilangan terutama konsep mengenal angka dan menghitung benda, mengenal kumpulan benda dengan jumlah benda sama atau tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak (Maiyuli, 2012).

Dengan bermain kartu domino anak dilatih untuk dapat mencocokkan bilangan dan lambang bilangan serta melatih anak tentang cara berpikir. Anak yang dapat memecahkan masalah sendiri menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam berpikir dan berkeaktifitas dapat berkembang dengan baik. Untuk itu, sangatlah penting melatih anak untuk mampu menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain, hal ini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan bermain kartu domino.

Penerapan media kartu domino bergambar di Kelompok B1 RA Al-Gojali Kota Bandung digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Penerapan media ini juga bervariasi disesuaikan dengan materi pembelajaran atau indikator perkembangan yang ingin dicapai. Secara sistematis, alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Data Peneliti

Gambar 1. 1

Alur Kerangka Berpikir Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kartu Domino Bergambar

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Penerapan Media Kartu Domino Bergambar diduga dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Al-Gozali Bandung”.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai bahan acuan dan pertimbangan untuk memperoleh sebuah penelitian yang berkualitas, di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rosmiyati dan Sri Wahyuni, dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Kartu Domino di PAUD Nurjannah Pekanbaru”**.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) apakah dengan bermain kartu domino dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4 – 5 tahun di PAUD Nurjannah; dan 2) berapa besar peningkatan bermain kartu domino dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4 – 5 tahun di PAUD Nurjannah. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak setiap siklus mengalami peningkatan mencapai 36,11% pada pra siklus, 50,18% siklus I, dan 76,1% siklus II.

Persamaan penelitian ini terletak pada metode penelitian dan variabel Y, yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan media kartu domino. Adapun perbedaannya terletak pada variabel X, yaitu meneliti kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun, sedangkan penulis meneliti kemampuan berhitung anak usia dini pada anak usia 5 – 6 tahun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Thisnaeni Fauziah Turnadi, dengan judul **“Hubungan Kegiatan Bermain Kereta Angka Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi Kabupaten Bandung”**.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Kegiatan bermain kereta angka di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi; 2) Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi; 3) Hubungan antara kegiatan bermain kereta angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di RA Bunyanul Hasan Cileunyi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kereta angka memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Hal tersebut ditunjukkan dengan koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,991 dengan kategori sangat kuat/tinggi, juga hasil pengujian hipotesis diperoleh

harga t hitung sebesar 33,880 dan t tabel dengan db=21 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,080 dapat diinterpretasikan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Persamaan penelitian ini terletak pada variabel Y, yaitu sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian dan variabel X, yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dan menggunakan kegiatan bermain kereta angka.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurlaeli, dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas B RA Ash-Shiddiq Bandung)”**.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: memperoleh gambaran mengenai kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan ular tangga, untuk memperoleh gambaran proses penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada setiap siklus dan untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan permainan ular tangga. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada setiap siklus mengalami peningkatan mencapai 40,49% pada pra siklus, 69,5% siklus I, dan 87,1 siklus II.

Persamaan penelitian ini terletak pada variabel Y, yaitu sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian dan variabel X, yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dan menggunakan kegiatan bermain kereta angka.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Marfu'ah, dengan judul **“Peningkatan Kemampuan berhitung Melaluui Permainan Kartu**

**Anka Pada Anak Kelompok B di TK ABA BUNTALAN 1 KLATEN Tahun Pelajaram 2012/2013”.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B di TK ABA Buntalan 1 Klaten Tahun 2012/2013. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak setiap siklus mengalami peningkatan mencapai 40% pada pra siklus, 57,14% siklus I, 64,74% siklus II, dan 80% siklus III.

Persamaan penelitian ini terletak pada metode penelitian dan variabel Y, yaitu sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak usia dini dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun perbedaannya terletak pada variabel X, yaitu menggunakan permainan kartu angka.

