

# UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF PADA ANAK KELOMPOK B TK ATRAKTIF WIDYA PUTRA DWP UNS KARANGANYAR TAHUN 2013/2014

Nurifah Mei Ariyani<sup>1</sup>, Ngadino<sup>2</sup>, Warananingtyas Palupi<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

<sup>2</sup> Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

E-mail: c.ivah@yahoo.com , ngadino@lpp.uns.ac.id, palupi@fkip.uns.ac.id

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan permainan kooperatif pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, unjuk kerja, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi teori. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Simpulan penelitian ini adalah melalui penerapan permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata kunci: Kemampuan berhitung, Permainan kooperatif.

**Abstract:** *The purpose of research is for improving numeracy skills through cooperative games in children of group B in Atraktif Widya Putra DWP UNS Kindergarten in Karanganyar in academic year 2013/2014. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle lasted for two meetings and consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were the children as many as 22 in group B of Atraktif Widya Putra DWP UNS Kindergarten of Karanganyar. The data of the research were gathered through observation, task-assigning, in-depth interview, documentation. They were validated by using the data source triangulation and the data gathering technique triangulation. The data were then analyzed by using the interactive model of analysis consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of research show that percentage of the completeness value of numeracy skills in pre-action is 40,9% in the first cycle increase to 50,1% and the second cycle increase to 86,36%. Thus, it can be concluded that the application of the cooperative games can improve the numeracy skills in children of group B in Atraktif Widya Putra DWP UNS Kindergarten in Karanganyar in academic year 2013/2014.*

*Keywords: Numeracy skills, Cooperative games*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2011: 98) yang mengatakan bahwa, “Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitasnya manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian, yang kesemuanya itu tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan manusia sehari-hari”.

Hal ini diperkuat oleh Duncan et.al yang mengungkapkan,

*“Mathematical ability is important in young children’s daily life in their later achievement. Empirical evidence show that early mathematics ability at the preschool. Level is a strong predictor for achieving academic success in the future. The effectiveness of learning mathematics in early childhood is even greater than that of reading (Stock Desoete & Roeyers, 2009)”*.

Kemampuan matematika penting dalam kehidupan anak sehari-hari dan dalam prestasinya nanti. Fakta empiris menunjukkan bahwa kemampuan matematika permulaan pada anak usia dini merupakan penentu yang kuat untuk mencapai kesuksesan akademis di masa depan, keefektifan belajar matematika pada masa usia dini bahkan lebih bagus daripada belajar membaca.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat yang tidak merusak pola perkembangan anak.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran berhitung masih terasa sulit terutama bagi anak usia dini. Seperti yang sedang terjadi di TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini diperoleh dari observasi awal terhadap 22 anak, terdapat 9 anak atau 40,9 % anak mendapat nilai tuntas (●), dan sisanya 13 anak atau 59,1 % mendapatkan nilai tidak tuntas (○).

Penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak disini adalah metode yang digunakan guru belum bervariasi, metode yang biasa digunakan adalah metode pemberian tugas, sehingga anak hanya berkutat dengan LKA dan pensil saja. Pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik bagi anak. Media atau alat peraga yang digunakan masih sederhana dan terbatas, belum adanya pengembangan, sehingga tidak berkembangnya kemampuan berhitung anak. Apabila rendahnya kemampuan anak dalam berhitung tidak segera diatasi akan mempengaruhi perkembangan anak di tahap selanjutnya. Kelemahan tersebut dapat diatasi dengan suatu pembelajaran yang tepat, bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Cara yang dirasa tepat dan masih berkaitan dengan kemampuan berhitung anak usia dini adalah melalui permainan. Menurut Renew, “Metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk melakukannya” (Susanto, 2011: 103). Sejalan dengan pendapat tersebut, Tedjasaputra (2001: 43), “Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain khususnya fungsi bermain untuk perkembangan aspek kognisi anak”. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain anak akan merasa senang, dan tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Jenis permainan sendiri ada banyak, salah satunya yang dirasa paling tepat disini adalah permainan kooperatif. Kehidupan membutuhkan kerjasama, manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat dipisahkan dari orang lain, begitu pula usia anak-anak, tidak dapat lepas dari orang lain, di usia dini mereka membutuhkan uluran tangan dari orang lain. permainan kooperatif merupakan cara pembelajaran yang mengutamakan kerjasama kelompok dalam proses pembelajarannya. Melalui permainan kooperatif anak dapat menemukan hal baru yang belum mereka temui lewat teman satu kelompoknya yang mempunyai kemampuan di atasnya. Dworetzky menjelaskan “Bermain secara kooperatif terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain” (Moeslichatoen, 2004: 38). Beberapa pendapat tersebut menunjukkan bahwa permainan kooperatif sesuai untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah yaitu “Apakah penerapan permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun 2014?”. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun 2014.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung atau suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dalam menyelesaikan tugas menjumlah, mengalikan, maupun melakukan segala hal yang berkaitan dengan perhitungan atau ilmu matematika. Diperkuat oleh Susanto (2011: 98) kemampuan berhitung adalah “Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangannya dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan”.

Pengenalan konsep berhitung bagi anak dapat dilakukan melalui bermain. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Vigotsky yang dikutip oleh Ginsburk dalam penelitiannya,

*“Children enter school with various ‘spontaneous’ concepts, very much like the everyday mathematics already described. These spontaneous concepts are very different from ‘scientific’ or academic concepts – here mathematics – as taught in school. ‘The strength of scientific concepts lies in their conscious and deliberate character. Spontaneous concepts, on the contrary, are strong in what concerns the situational, empirical, and practical”* (Vygotsky, 1986: 194)

Anak-anak masuk sekolah dengan berbagai konsep spontan, sangat mirip dengan matematika yang dijelaskan sehari-hari. Konsep-konsep spontan sangat berbeda dari konsep ilmiah atau akademis, di sini matematika sebagaimana diajarkan dalam sekolah. Kekuatan konsep-konsep ilmiah terletak pada karakter sadar dan disengaja. Konsep spontan sendiri adalah sebaliknya, kuat dalam apa yang menyangkut situasional, empiris, dan praktis. Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan jadi untuk mengajarkan matematika pada anak usia dini tidak tepat menggunakan konsep ilmiah. Akan lebih tepat jika menggunakan konsep spontan dimana dalam pembelajarannya anak tidak sadar diberikan materi dan secara tidak disengaja, seperti melalui bermain.

Gordon dan Browne mengadakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam empat bentuk, yaitu bermain secara soliter, paralel, asosiatif dan kooperatif. Dalam penelitian ini permainan lebih difokuskan ke permainan kooperatif yang mana terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman non verbal sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara verbal dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada bermain secara asosiatif dan kooperatif (Moeslichatoen, 2004: 37). Menurut Rasyid (2012), model bermain ini berorientasi pada pengembangan kemampuan bekerjasama dan sosialisasi diri anak. Model ini bertujuan untuk membangun pola laku taat aturan, tahu aturan, membangun kerjasama, persahabatan, empati, berbagi, dan penolong. Bermain model ini akan dapat menumbuhkan semangat dan jiwa kepemimpinan sehingga akan sangat efektif untuk menyampaikan materi hitung pada anak.

Sebelumnya pada tahun 2012 terdapat penelitian oleh Sri Handayani yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anaka Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Selanjutnya

penelitian oleh Wahyu Priyanti tahun 2012 yang berjudul “Peningkatan Pengenalan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Metode Jigsaw Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 56 Baron Tahun 2011/2012”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, maka pembeda dari penelitian yang sekarang dengan penelitian yang sebelumnya adalah terletak pada variabel bebas (X) yaitu permainan kooperatif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama enam bulan yaitu dari bulan Januari- Juni di TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar yang terletak di kompleks perumahan dosen UNS Jati, Jaten, Karanganyar. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar yang berjumlah 22 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Sumber data primer yaitu semua anak kelompok B, guru kelompok B, dan kepala sekolah. Sedangkan sumber data sekunder yaitu arsip atau dokumen, meliputi kurikulum, silabus, promes, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, pemberian tugas/ unjuk kerja, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi teori. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tindakan dilakukan sebanyak dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Tindakan dibagi menjadi empat tahap yaitu: 1. Perencanaan (*planning*); 2. Pelaksanaan (*acting*); 3. Observasi (*observing*), dan 4. Refleksi (*reflect*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penilaian pratindakan kemampuan berhitung anak dapat dilihat pada Tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1. Nilai Ketuntasan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Pratindakan

Interval Nilai	Frekuensi ( <i>f<sub>i</sub></i> )	Nilai Tengah ( <i>x<sub>i</sub></i> )	<i>f<sub>i</sub> . x<sub>i</sub></i>	Persentase	Keterangan
25 - 37	4	31	124	18,2	Tidak Tuntas
38 - 50	7	44	308	31,8	Tidak Tuntas
51 -63	2	56,5	113	9,1	Tidak Tuntas
64 -76	5	70	350	22,7	Tuntas
77- 89	2	83	166	9,1	Tuntas
90-102	2	96	192	9,1	Tuntas
Jumlah	22		1253	100%	
Nilai Tertinggi =		100			
Nilai Terendah =		25			
Nilai Rata-rata =		1253 : 22 = 56,95			

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat, anak yang mendapatkan kriteria tuntas (●) sebanyak 9 anak atau 40,9 %. Sedangkan yang mendapatkan kriteria tidak tuntas (○) sebanyak 13 anak atau 59,1 %. Nilai tertinggi yang dicapai pada kondisi awal yaitu 100, nilai terendah sebesar 25, sedangkan nilai rata-rata sebesar 56, 95.

Pada siklus I melalui penerapan permainan kooperatif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung. Hasil siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2. Nilai Ketuntasan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Siklus I

Interval	Frekuensi ( <i>fi</i> )	Nilai		Persentase	Keterangan
		Tengah ( <i>xi</i> )	<i>fi. xi</i>		
33 -44	1	30,5	30,5	4,6 %	Tidak Tuntas
45 -56	2	50,5	101	9,1 %	Tidak Tuntas
57 -68	6	62,5	375	27,3 %	Tidak Tuntas
69 -80	6	74,5	447	27,3 %	Tuntas
81-92	6	86,5	519	27,3 %	Tuntas
93-104	1	98,5	98,5	4,6 %	Tuntas
Jumlah	22		1571	100%	
Nilai Tertinggi =		100			
Nilai Terendah =		33,3			
Nilai Rata-rata =		1571 : 22 = 71,4			

Berdasarkan Tabel 4.2, nilai ketuntasan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Siklus I, anak yang memperoleh nilai tuntas (●) sebanyak 13 anak atau 59,1 %. Anak yang mendapat nilai tidak tuntas (○) sebanyak 9 anak atau 40,9 %. Nilai tertinggi yang diperoleh anak pada siklus I sebesar 100, nilai terendah sebesar 33,3, sedangkan nilai rata-rata sebesar 71,4. Persentase ketuntasan pada siklus I belum mencapai target yaitu 80%, sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus II.

Perbaikan pada siklus I yang dilaksanakan pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3. Nilai Ketuntasan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi ( <i>fi</i> )	Nilai Tengah ( <i>xi</i> )	<i>fi. xi</i>	Persentase	Keterangan
33 -44	1	30,5	30,5	4,6 %	Tidak Tuntas
45 -56	0	50,5	0	0 %	Tidak Tuntas
57 -68	2	62,5	125	9,1 %	Tidak Tuntas
69 -80	5	74,5	372,5	22,7 %	Tuntas
81-92	7	86,5	605,5	31,8 %	Tuntas
93-104	7	98,5	689,5	31,8 %	Tuntas
Jumlah	22		1823	100%	
Nilai Tertinggi =		100			
Nilai Terendah =		33,3			
Nilai Rata-rata =		1823 : 22 = 82,86			

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai ketuntasan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014 siklus II, anak yang memperoleh nilai tuntas (●) terdapat 19 anak atau dapat dipersentasekan sebesar 86,36 %. Sedangkan yang memperoleh nilai tidak tuntas (○) ada 3 anak atau setara dengan 13,6 %. Nilai tertinggi pada siklus II adalah 100, nilai terendah sebesar 33,3, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 82,86. Hasil pada siklus II telah mencapai target pada penelitian ini yaitu 80%, sehingga siklus II dihentikan dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun perbandingan nilai kemampuan berhitung anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar tiap siklus dapat dilihat pada Tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan Nilai Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tiap Siklus

No	Kriteria	Kondisi		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Rata-rata	56,95	71,4	82,86
2.	Jumlah Anak Tuntas	9	13	19
3.	Jumlah Anak Tidak Tuntas	13	9	3
4.	Persentase Ketuntasan	40,9 %	59,1 %	86,36 %

Berdasarkan Tabel 4.4, nilai perbandingan kemampuan berhitung dari kondisi awal, siklus I dan siklus II adalah nilai rata-rata kemampuan berhitung dari kondisi awal yaitu 56,95, meningkat menjadi 71,4 pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 82,86. Jumlah anak yang tuntas mengalami peningkatan, terlihat dari kondisi awal sebanyak 9 anak, meningkat pada siklus I sebanyak 13 anak dan pada siklus II meningkat sebanyak 19 anak, sedangkan jumlah anak yang tidak tuntas mengalami penurunan, terlihat dari kondisi awal sebanyak 13 anak menurun pada siklus I sebanyak 9 anak dan pada siklus II menurun menjadi 3 anak. Untuk persentase ketuntasan kondisi awal sebesar 40,9 % meningkat menjadi 59,1 % pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 86,36 %.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan permainan kooperatif dalam pembelajaran berhitung pada Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar, kemampuan berhitung anak meningkat. Hal ini terlihat dari jumlah ketuntasan kemampuan anak semakin bertambah setiap siklusnya, sedangkan jumlah anak yang mendapatkan nilai tidak tuntas semakin berkurang.

Melalui penerapan permainan kooperatif dalam pembelajaran, anak merasa tertarik melakukan kegiatan secara langsung dan mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi dan belajar dari teman sekelompoknya. Anak terlibat aktif dan antusias dalam pembelajaran, sehingga anak berhasil menemukan dan mampu mengendapatkan ilmu yang ia peroleh dari teman sekelompoknya yang mempunyai kemampuan di atasnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Fleer bahwa *“Play and learning can be framed to increase cognitive outcomes without compromising the long standing belief about the social value of play”*, Bermain dan belajar dapat dibingkai untuk meningkatkan kognitif hasil tanpa mengabaikan arti nilai sosial bermain. Jadi melalui bermain anak dapat memperoleh banyak manfaat dan dapat meningkatkan kecerdasan kognitifnya yang disini adalah kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan hasil tersebut, telah terbukti bahwa penerapan permainan kooperatif efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar. Selain itu, penerapan permainan kooperatif dapat memberikan ruang bagi anak untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui temannya dan membuat anak sangat

aktif bersemangat mengikuti pembelajaran karena dilakukan dengan bermain sehingga anak dengan mudah mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan kooperatif kemampuan berhitung pada Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014 meningkat.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada tindakan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Atraktif Widya Putra DWP UNS Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan tingkat ketuntasan belajar anak pratindakan, siklus I dan siklus II. Pada pratindakan sebanyak 9 anak atau 40,9 % mendapat nilai tuntas, meningkat pada siklus I sebanyak 13 anak atau 59,1 % mendapat nilai tuntas, dan siklus II meningkat menjadi sebanyak 19 anak atau 86,36 % yang mendapat nilai tuntas.

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, serta dalam rangka berkontribusi bagi pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Anak**

- a. Anak ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran sesuai arahan dan bimbingan guru terutama dalam kegiatan permainan kooperatif.
- b. Hendaknya anak lebih memperhatikan arahan guru ketika guru menjelaskan peraturan suatu permainan, khususnya dalam permainan kooperatif.

### **2. Bagi Guru**

- a. Guru hendaknya dapat menerapkan permainan kooperatif sebagai pilihan metode yang tepat untuk anak yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta dapat memotivasi anak untuk belajar lebih aktif.
- b. Penilaian kegiatan pembelajaran khususnya dalam kemampuan berhitung sebaiknya tidak hanya mengutamakan hasil, tetapi guru juga melakukan penilaian terhadap prosesnya.
- c. Hendaknya saat melakukan permainan kooperatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung, guru memberikan kesempatan untuk anak agar belajar menyelesaikan masalah ketika anak menemukan suatu permasalahan.

### **3. Bagi Sekolah**

- a. Sekolah sebaiknya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya berhitung kompetensi guru perlu ditingkatkan, seperti mengirimkan guru dalam pelatihan-pelatihan keprofesionalan, seminar pendidikan, diklat, dan lain sebagainya.
- b. Kurangnya sarana dan prasarana terutama dalam kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya melalui permainan kooperatif, diharapkan sekolah menambah sarana dan prasarana yang menunjang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan sehingga hasilnya akan lebih baik lagi.

### **4. Bagi Peneliti Lain**

Pada penelitian ini, peneliti menyadari masih banyak kekurangan. Hasil penelitian ini semoga bermanfaat bagi peneliti lain yang memiliki kajian yang sama, yaitu penerapan permainan kooperatif (X) dan kemampuan berhitung (Y). Peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjut untuk mengetahui faktor-faktor yang turut mendukung peningkatan kemampuan berhitung yang belum terangkum pada penelitian ini, sehingga dapat menemukan alternatif lain dan memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fleer, M. (2011). *Kindergartens in Cognitive Times: Imagination as a Dialectical Relation Between Play and Learning*. Diperoleh 1 Februari 2014, dari <http://link.springer.com/>
- Ginsburg, H.P. (2009). *The Challenge of Formative Assessment in Mathematics Education: Children's Minds, Teachers' Minds*. Diperoleh 12 Februari 2014, dari [www.karger.com/hde](http://www.karger.com/hde)
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Stock, P., Desoete, A., & Roeyers, H. (2009). *Detecting Children With Arithmetic Disabilities From Kindergarten: Evidence From a 3-Year Longitudinal Study on the Role of Preparatory Arithmetic Abilities*. *Journal of Learning Disabilities*. <http://www.sagepublications.com>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Grasindo