

**Papan Matematika Sebagai Media Dalam Pembelajaran Kemampuan
Berhitung
(Kajian Pustaka)**

**Sri Suci Damayanti
1615128643**

ABSTRAK

Tujuan penulisan adalah mengkaji permainan papan matematika dengan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Belajar matematika melalui permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak. Mengenali lambang bilangan dan mengerti konsepnya bisa distimulasi sejak dini melalui permainan-permainan matematika, dan yang paling penting permainan itu harus sederhana, menarik, tidak membosankan. Analisis data yang digunakan adalah metode analisis teori-teori yang didapat dari buku-buku referensi, dan daftar pustaka. Temuan hasil analisis teori adalah dalam proses berhitung, anak tidak secara langsung diajarkan bagaimana cara berhitung, namun anak harus mengalami beberapa proses untuk menuju cara berhitung. Anak pada usia dini memerlukan media kongkrit agar kebutuhannya akan berhitung terpenuhi dan berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berhitung menggunakan benda kongkrit dalam memahami konsep bilangan, mengurutkan angka, memasang lambang bilangan. Melalui kegiatan media papan matematika, kemampuan berhitung anak dapat di tingkatkan. Setelah diberi tindakan, anak akan lebih mampu membilang banyak benda 1 sampai dengan 10, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai dengan 10, yang disajikan dengan benda-benda yang obyektif dan kongkrit sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif, sehingga melalui benda-benda kongkrit akan memudahkan anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan.

Kata kunci: permainan papan matematika dan kemampuan berhitung

**Papan Matematika Sebagai Media Dalam Pembelajaran Kemampuan
Berhitung
(Kajian Pustaka)**

**Sri Suci Damayanti
1615128643**

ABSTRACT

The purpose of writing is to study math board game with numeracy skills in early childhood. Learn math through games can boost children's interest and motivation. Recognize and understand the concept of numbers emblem can be stimulated from an early age through math games, and most importantly, the game should be simple, interesting, not boring. The data analysis method used is the analysis of the theories derived from reference books, and a bibliography. Finding theoretical analysis results are in the process of counting, the child is not directly taught how to count, but the child must undergo several processes to heading counting , Children at an early age requires concrete media that needs to be fulfilled numeracy and well developed. This can be done by applying the learning to count using concrete objects in understanding the concept of numbers, sequence numbers, pair numbers emblem. Through the activities of the board media mathematics, numeracy of children can be improved. After a given action, children will be able to count many objects 1 to 10, connecting or pairing emblem number of objects up to 10, were presented with objects in an objective and concrete in accordance with the stages of cognitive development, so that through objects concrete will allow the child to know the concepts and symbols of numbers.

Key Word : Board Game Math and Counting Skills

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Surat yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Sri suciDamayanti
No. Registrasi : 1615128643
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ Papan Matematika Sebagai Media Dalam Pembelajaran Kemampuan Berhitung 1-10” adalah :

1. Dibuat dan dikerjakan oleh saya sendiri, berdasarkan kajian yang diperoleh dari hasil analisis pada bulan Januari-Februari 2017.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang akan timbul apabila pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2017

Yang Membuat Pernyataan

Sri SuciDamayanti

1615128643

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkanhanya kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak nikmat dan karunia Nya dalam kehidupan. Shalawat dan salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang setia hingga akhir jaman yang senantiasa mencurahkan rahmat dan kasih sayangNya sampai saat ini.

Dengan segala rahmat, kasih sayang dan segala kemudahan yang telah Allah SWT berikan, penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah karena akhirnya dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Papan Matematika Sebagai Media Dalam Pembelajaran Kemampuan Berhitung 1-10

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, Siselaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Anan Sutisna, M.Pd. selaku pembantu dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Dra. Yuliani Nurani, M.Pd Ketua Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Jakarta

4. Ibu Dra. Yudrik Jahja, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengoreksi, member kritik dan saran positif secara intens.
5. Dr. R .Sihadi Darmo. W, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, member kritik dan saran positif secara metodologi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dewan dosen di jurusan PG-PAUD serta dewan TU yang juga ikut membantu penulis dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Dwi Bastian selaku Ketua Bazis Walikota Jakarta Timur
8. Staf tata usaha Fakultas Ilmu Pendiddikan dan Prodi PG-PAUD yang selalu membantu, melayani, dan memberikan informasi yang berhubungan dengan akademik.
9. Keluarga tercinta, Bapak Maknon Haryadi (Alm) dan Ibu Aini Yaturrahma sebagai orang tua dan adik-adiku Mila Datil Chomisiyah, S,Pd, Triya Handayani Fitrah. Suamiku tercinta Fajarisman, dan anak-anakku Luna Ikbar Aulia Putri, Raziq Bagaskara Shoubilhaq, yang telah bersedia berbagi waktu dan member kesempatan, dukungan, bantuan moril dan materil serta doa yang selalu terucapkan dalam setiap waktu
10. Lembaga BKB PAUD Melati Putih dan seluruh staff guru yang telah bersedia menggantikan tugas kami selama ini.

11. Ucapan terimakasih, cinta dan persahabatan kepada semua teman-teman PG-PAUD Kelas D 2012, teman-teman Bazis Walikota Jakarta Timur se-Kecamatan Cipayung, para sahabat dikala suka dan duka, tawa dan tangis yang telah terlewati bersama kalian tidak akan pernah terlupakan.

Terimakasih untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala doa, semangat, waktu, dan dukungan. Permohonan maaf juga tidak lupa peneliti sampaikan jika ada kesalahan dan hal-hal yang tidak berkenan kepada semua pihak yang terkait, selama dalam penyusunan skripsi ini. Semoga dapat memberikan manfaat dan menginspirasi, aaamiin

Jakarta, Oktober 2016
Peneliti

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tuhan, telah kuterima petir dan halilintar dengan dada yang lapang. Bagaimana jika kini kuminta sinar matahari dan kehangatannya sebagai imbalan!! Engkau boleh tak mengabulkan keinginanku, tapi jangan patahkan harapan ayah dan ibu yang punya banyak cita-cita. Mereka selalu bersujud kepadaMu untuk harapan yang telah mereka jatuhkan kepadaku, pula mereka tiada hirau terik dan hujan, juga demi mencukupi harapan yang telah mereka jatuhkan padaku. Ketulusan itu, pengabdian itu, dan perjuangan itu. Aku tak akan mampu khianat meski yang kukerjakan saat ini tidak kukehendaki. Namun bagaimana pun Engkau menghajarku dengan badai topan sekali pun, harapan itu akan tetap aku tangguhkan. Maka Tuhan, atas belas kasihMu terhadap harapan ayah juga ibuku Kabul sudah karyaku ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	42
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Kajian.....	6
C. Proses Pengumpulan Data	6
D. Proses Analisis	7
BAB II DATA DAN ANALISIS.....	9
1. Hakikat Permainan Board Game	9
a. Pengertian Permainan Papan	9
b. Jenis Permainan Papan	10
c. Papan Matematika.....	11
2. Hakikat Kemampuan Berhitung	14
a. Pengertian Kemampuan Berhitung.....	14
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 dan 5 Tahun	19
c. Konsep-Konsep Dasar Matematika Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun	23
d. Proses Berpikir Anak Usia 4-5 Tahun.....	29

BAB III ANALISA PAPAN MATEMATIKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN BERHITUNG	34
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	43
A. Kesimpulan	43
B. Rekomendasi	45
DAFTAR PUSTAKA	46
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	49