

**PENGARUH KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP
PENGENALAN KONSEP ANGKA DI TAMAN
KANAK-KANAK YLPI GAUNG PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**DINA MALASARI
NIM : 2009/12002**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

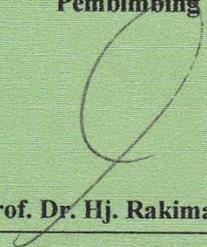
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI

Judul : Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengenalan Konsep Angka di Taman Kanak YLPI Gaung Padang
Nama : Dina Malasari
NIM : 2009/12002
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

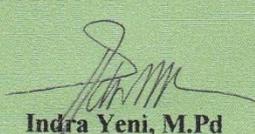
Padang, 16 Januari 2017

Disetujui oleh:

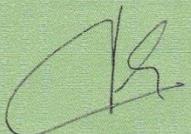
Pembimbing I


Prof. Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP.19580305 198003 2 003

Pembimbing II


Indra Yeni, M.Pd
NIP.19710330 200604 2 001

Ketua Jurusan


Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP.19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

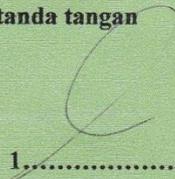
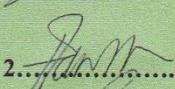
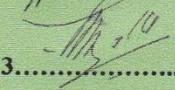
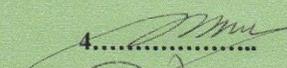
**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim penguji
Jurusan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengenalan Konsep Angka
Di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang**

Nama : Dina Malasari
BP / NIM : 2009 / 12002
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Januari 2017

Tim Penguji:

Nama	tanda tangan
1. Ketua : Prof. Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Indra Yeni, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Izzati, M. Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Rivda Yetti, M. Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2017

Yang menyatakan,



DinaMalasari
2009/12002

ABSTRAK

Dina Malasari. 2017 : Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Pengenalan Konsep Angka di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan mengenal konsep angka pada anak. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan *finger painting* terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperimen*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang yang berjumlah 44 orang yang terbagi dalam 3 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *cluster sampling*, yaitu kelompok B1 dan kelompok B3. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Dari Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen melalui kegiatan *finger painting* memiliki nilai rata-rata (82,22) yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang menggunakan kartu angka (72,95). Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh $t_{hitung}(2,426)$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf kepercayaan α 0,05 adalah (2,086) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* terhadap Pengenalan Konsep Angka di Taman Kanak-Kanak YLPI Gaung Padang**”.

Dalam skripsi ini peneliti banyak menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Izzati, M. Pd selaku penguji I, Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd selaku penguji II, dan Ibu Dra. Zulminiati, M. Pd selaku penguji III yang telah memberikan kritik dan saran.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

5. Bapak dan ibu Dosen dan staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini.
6. Ibu Kepala TK YLPI Gaung Padang beserta mejelis guru.
7. Keluarga terutama orang tua yang memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT, Amin.

Dengan demikian peneliti mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR BAGAN.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
d. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	16
a. Hakikat Perkembangan kognitif Anak Usia Dini.....	16
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	17
c. Manfaat Pengembangan Kogitif Anak Usia Dini	21
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	22

4.	Konsep Matematika Anak Usia Dini	23
a.	Pengertian Matematika	23
b.	Pengertian Berhitung	24
c.	Karakteristik Berhitung	25
d.	Tujuan berhitung.....	26
e.	Manfaat Berhitung	27
f.	Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung	27
5.	Konsep Angka Anak Usia Dini.....	29
a.	Pengertian Konsep Angka.....	29
b.	Tujuan Pengenalan Konsep Angka	30
c.	Manfaat Pengenalan Konsep Angka	31
d.	Faktor Yang Mempengaruhi Pengenalan Konsep Angka	32
6.	Konsep Media Pembelajaran.....	32
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	32
b.	Karakteristik Media Pembelajaran	33
c.	Jenis – jenis Media Pembelajaran	35
d.	Tujuan Media Pembelajaran	36
e.	Manfaat Media Pembelajaran	37
7.	Konsep Bermain.....	38
a.	Pengertian Bermain	38
b.	Tujuan Bermain.....	39
c.	Karakteristik Bermain	40
d.	Manfaat Bermain.....	41
8.	Media <i>Finger Painting</i>	41
a.	Pengertian Media <i>Finger Painting</i>	41
b.	Tujuan Media <i>Finger Painting</i>	43
c.	Manfaat Kegiatan <i>Finger Painting</i>	43
d.	Kelebihan Media <i>Finger Painting</i>	46
B.	Penelitian yang Relevan	46
C.	Kerangka Konseptual	47
D.	Hipotesis	47

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	49
B.	Populasi Dan Sampel	51
C.	Variabel Dan Data.....	52
D.	Defenisi Operasional.....	53
E.	Instrumentasi	54
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	60
G.	Teknik Analisis Data.....	61

H. Tahap Penelitian.....	65
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	66
B. Analisis Data	77
C. Pembahasan.....	81
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	84
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR BAGAN

Halaman

1. Kerangka Konseptual 47

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen.....	55
2. Instrument Pernyataan.....	56
3. Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Angka	57
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....	63
5. Ditribusi Hasil Pre-Test kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Kelompok Eksperimen	67
6. Distriusi Hasil Pre-Test Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Kelompok Kontrol.....	69
7. Rekapitulasi Nilai Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	70
8. Distribusi Hasil Pos-Test Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Kelompok Kontrol	72
9. Distribusi Hasil Pos-Test Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Kelompok Eksperimen	74
10. Rekapitulai Nilai Pos Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	75
11. Hasil Perhitungan Pengujian Chi Kuadrat Pre-Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	77
12. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol	78
13. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Ekperimen dan Kontrol	79
14. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test.....	81

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
15. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	68
16. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol	70
17. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Konsep Angka Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	71
18. Data Nilai <i>Pos-Test</i> Kelompok Kontrol	73
19. Data Nilai <i>Pos-Test</i> Kelompok Eksperimen	75
20. Data Perbandingan Hasil <i>Pos-Test</i> Kemampuan Mengenal Konsep Angka Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. RPPH Kelompok Eksprimen	90
2. RPPH Kelompok Kontrol	102
3. Instrumen Pernyataan	114
4. Kisi-kisi Instrumen	115
5. Analisis Item Untuk Perhitungan Validitas Item.....	117
6. Persiapan Validitas Item Nomor 1.....	118
7. Persiapan Validitas Item Nomor 2.....	119
8. Persiapan Validitas Item Nomor 3.....	120
9. Persiapan Validitas Item Nomor 4.....	121
10. Hasil Analisis Item Kemampuan Mengenal Konsep Angka di Tk YLPI Gaung Padang	122
11. Perhitungan Mencari Reabilitas Dengan Rumus Alpha	123
12. Daftar Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen.....	125
13. Daftar Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol	126
14. Daftar Nilai Kelompok Eksperimen dari Terendah Sampai Tertinggi.....	127
15. Daftar Nilai Kelompok Kontrol dari Terendah Sampai Tertinggi.....	128
16. Persiapan Pehitungan Mean, Modus, dan Median Nilai Pre-Test Kelompok Eksperimen	129
17. Persiapan Perhitungan Varian dan Standar Deviasi Nilai Pre-Test Kelompok Eksperimen	130
18. Persiapan Pehitungan Mean, Modus, dan Median Nilai Pos-Test KelompokEksperimen	131
19. Persiapan Perhitungan Varian dan Standar Deviasi Nilai Pos-Test Kelompok Eksperimen	132
20. Persiapan Pehitungan Mean, Modus, dan Median Nilai Pre-Test Kelompok Kontrol	133
21. Persiapan Perhitungan Varian dan Standar Deviasi Nilai Pre-Test Kelompok Kontrol	134
22. Persiapan Pehitungan Mean, Modus, dan Median Nilai Pos-Test Kelompok Kontrol	135
23. Persiapan Perhitungan Varian dan Standar Deviasi Nilai Pos-Test Kelompok Kontrol	136
24. Uji Normalitas Nilai Pre-Test Kelompok Eksperimen.....	137
25. Uji Normalitas Nilai Pos-Test Kelompok Eksperimen	138
26. Uji Normalitas Nilai Pre-Test Kelompok Kontrol.....	141
27. Uji Normalitas Nilai Pos-Test Kelompok Kontrol	143

28.	Uji Homogenitas	145
29.	Uji Hipotesis	146
30.	Dokumentasi Penelitian	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana dalam pengembangan potensi kemanusiaan secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya. Pendidikan juga merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan terhadap anak usia nol-enam tahun. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dalam bentuk formal, non formal, dan informal pada setiap jenjang pendidikan dan jenis pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak yang mengupayakan program pengembangan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, disebut juga

dengan masa keemasan (*golden age*) yaitu masa semua stimulasi sangat dibutuhkan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 bab VI pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak, Raudhatul atfal, ataupun bentuk lain yang sederajat. Taman Kanak-kanak hendaknya menjadi suatu tempat yang memungkinkan anak untuk menghidupi dunianya secara bebas. Melalui Taman Kanak-kanak anak diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek yang dimilikinya, tidak saja aspek intelektual dan akademik melainkan mencakup segenap aspek perkembangan yaitu fisik, kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, moral, agama, serta kemandirian.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu komponen penting yang dibutuhkan anak, karena anak merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan mereka. Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Salah satu aspek kognitif yang penting untuk dikembangkan adalah kemampuan matematika pada anak. Beberapa indikator yang ingin dicapai pada pengembangan matematika diantaranya anak mampu menyebutkan urutan dari 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan mengenal lambang bilangan 1-10. Pada dasarnya setiap anak dianugerahi

kemampuan matematika sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif dan deduktif dan juga sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan matematika sebagai solusinya.

Salah satu pengembangan matematika adalah kemampuan berhitung yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari. Terutama dalam pengenalan konsep angka yang merupakan dasar dari sebuah ilmu maupun dasar kesiapan untuk mengikuti pendidikan yang lebih lanjut. Kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, dan lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak (Depdiknas, 2000;1).

Disini guru berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas untuk membantu anak yang kurang mampu dalam belajar berhitung. Kemampuan berhitung anak perlu ditingkatkan untuk mengembangkan kecerdasan, yaitu dengan cara sering memberikan pengetahuan tentang apa saja yang berhubungan dengan angka. Berdasarkan kenyataan yang peneliti dapatkan masih terdapat beberapa anak yang belum mampu dalam berhitung, hal ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pada proses pembelajaran.

Penggunaan alat, media, atau metode yang bervariasi dalam mengembangkan kemampuan berhitung akan sangat dibutuhkan, agar anak tidak merasa terbebani dengan pembelajaran yang diberikan dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di Taman Kanak-kanak YLPI GaungPadang terlihat bahwa masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan atau angka dan lambang bilangan. Anak tidak dapat memahami konsep bilangan dengan baik. Kurang menariknya kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengenalkan konsep angka pada anak sering kali membuat anak cepat bosan sehingga kemampuan mengenal konsep angka anak tidak dapat berkembang dengan baik. Banyak media yang bisa digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Disini peneliti menggunakan media yang biasanya berhubungan dengan seni dan motorik halus digabungkan lagi dengan angka. Media ini biasa disebut dengan *finger painting*.

Kelebihan dari media *finger painting* ini adalah memberikan rangsangan pada anak, sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dapat membentuk konsep gerakkan membuat angka. Adanya warna-warna yang menarik dari setingan media serta alat-alat yang digunakan yang membuat anak senang dan sangat semangat melakukannya. Anak dapat mengetahui angka dan penjumlahan angka secara tidak langsung dan tidak merasa terbebani karena kegiatan yang dilakukan menyenangkan.

Sehubungan dengan latar belakang yang dikemukakan di atas peneliti tertarik meneliti seberapa besar “Pengaruh kegiatan *finger*

painting terhadap pengenalan konsep angka di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan pengenalan konsep angka anak di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang.
2. Kurang menariknya kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang

C. Pembatasan Masalah

Dengan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu” kurangnya kemampuan mengenal konsep angka anak di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : Seberapa besar pengaruh penggunaan media *finger painting* terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh media *finger painting* terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak di Taman Kanak-kanak YLPI Gaung Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman atau masukan dalam kegiatan pengembangan kemampuan mengenal konsep angka bagi anak usia dini.
2. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Anak

Untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka anak sejak dini.

- b. Input bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran, *finger painting* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang juga dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka anak selain seni dan fisik motorik.

- c. Bagi Taman Kanak-kanak

Dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan kemampuan mengenal konsep angka anak dapat berkembang dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan dan profesionalisme peneliti dalam membuat media yang menarik dalam kegiatan belajar.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang unik, memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri dan membutuhkan stimulasi sejak dini agar anak tumbuh dan berkembang dengan baik. Menurut Trianto (2011:14) Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Sedangkan Mulyasa (2012:16) Anak Usia Dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.. Sedangkan menurut Rakimahwati (2012:7) Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan fundamental dan berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada saat ini

anak sangat membutuhkan stimulasi dan ransngan pendidikan agar anak tumbuh dan berkembang dengan semestinya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini (AUD) adalah sosok individu yang unik dan berbeda satu sama lain, memiliki karakteristik yang khas berbeda dengan usia anak yang lainnya. Menurut Suryana (2013:31-33) : Anak Usia Dini adalah individu unik yang memiliki karakteristik antara lain: a) anak bersifat egosentris; b) anak memiliki rasa ingin tahu; c) anak bersifat unik; d) anak kaya imajinasi dan fantasi; e) anak memiliki daya konsentrasi pendek. Menurut Sudarna (2014:16)

Anak Usia Dini memiliki karakteristik seperti : unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya akan fantasi, masih mudah frustasi, masih kurang mempertimbangkan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian pendek, bergairah untuk belajar dan belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Sedangkan Solehuddin dalam Rakimahwati (2012:7) menyatakan bahwa karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petulang, daya konsentrasi pendek, gaya imajinasi tinggi, senang berteman.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu unik, suka meniru, ia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan antusias dengan banyak hal. Anak usia dini itu aktif, suka berimajinasi, fantasi, dan memiliki daya konsentrasi dan perhatian

yang pendek. Oleh karena itu pada masa ini sangat dibutuhkan peran dan contoh teladan yang baik dari orang tua dan guru.

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

menurut Sudarna (2014:1) pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya. Sedangkan menurut Trianto (2011:24) :

Mengemukakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun sebagai persiapan untuk anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik itu pada jalur formal, non formal, dan informal.

Menurut Suyadi (2014:22) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan

pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan , baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences), maupun kecerdasan spiritual.

Sedangkan menurut Mulyasa (2012:44) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya yang diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Bredekamp dan Copple dalam Suyadi (2014:23) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu program pendidikan yang dirancang untuk melayani anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak agar siap untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyadi (2010:12-13) karakteristik pendidikan Anak Usia Dini adalah :

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak,
- 2) Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar,
- 3) Lingkungan yang kondusif dan matang,
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain,
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau

keterampilan hidup (life skill), 6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Sedangkan Dewey dalam Rakimahwati (2012:11) berpendapat tentang karakteristik pendidikan di Taman Kanak-kanak, yaitu;

1. Pendidikan harus dipusatkan pada anak. Artinya dalam proses pembelajaran, fokusnya ada pada anak dari kebutuhan, perkembangan, dan proses yang sedang dijalaninya.
2. Pendidikan harus aktif dan interaktif. Artinya dalam pendidikan harus berlangsung dua arah. Adanya komunikasi antara pendidik dan anak didik.
3. Pendidikan harus melibatkan lingkungan sosial anak atau komunitas dimana ia berada.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah mendasarkan setiap materi pembelajaran kepada perkembangan anak, melalui pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan tentang lingkungan dan sekitarnya dan sesuai tahap yang mampu dipahami oleh anak.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk memberi stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif,

inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Solehuddin dalam Suyadi (2014:24) tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Suyanto dalam Suyadi (2014:24) juga mengemukakan tujuan PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Menurut Latif, dkk (2013:23) secara umum, tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan Secara khusus tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

- (1) Agat anak percaya aka adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- (2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termauk gerakkan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan motorik.
- (3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- (4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat.
- (5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif kontrol diri.
- (6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif

Sujiono (2009:42) mengemukakan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini. Selain itu tujuan pendidikan Anak Usia Dini secara khusus:

(1) Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.(2)Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. (3) Intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (hidden potency) yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat). (4) Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

Sedangkan UNESCO dalam Suyadi (2014:25) menyatakan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini antara lain:

1. PA UD bertujuan untuk membangun pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas, dan angka putus sekolah.
2. PAUD bertujuan menanam investasi SDM yang menguntungkan baik bagi keluarga, bangsa, negara, maupun agama.
3. PAUD bertujuan untuk menghentikan roda kemiskinan.
4. PAUD bertujuan turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak agar terbentuk anak yang berkualitas yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

d. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Filosofi pada anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang diperuntukkan pada anak memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut Sujiono (2009:46) beberapa fungsi pendidikan bagi anak usia dini diantaranya:

- (1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- (2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- (3) Menembangkan sosialisasi anak.
- (4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- (5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermain.
- (6) Memberikan ekspresi stimulasi kultural.

Menurut Direktorat PAUD dalam Sujiono (2009:46) fungsi PAUD yang perlu diperhatikan yakni penyiapan bahan perumusan kebijakan di bidang pendidikan anak usia dini, penyiapan bahan perumusan standar kriteria, pedoman, dan prosedur di bidang pendidikan

anak usia dini, pemberian bimbingan teknis dan evaluasi dibidang pendidikan anak usia dini, pelaksanan perberdayaan peran serta masyarakat di bidang pendidikan anak usia dini, pelaksanaan urusan ketatausahaan direktorat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh kemampuan pada diri anak dengan mengutamakan kepentingan anak sehingga memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan dunia sekitar.

3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Sudarna (2014:11) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Susanto dalam Yusriani (2015) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja.

Menurut piaget dalam Rakimahwati (2012:8) perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak (5-6 tahun) sedang beralih dari fase pra-operasional ke fase konkret operasional. Berpikir konkret

berpijak pada pengalaman benda-benda, belajar mengingat, jumlah dan ciri-cirinya meskipun bendanya sudah tidak berada dihadapannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak akan berkembang melalui berbagai macam aspek perkembangan dan pengetahuannya dari proses belajar serta bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain. Anak membutuhkan orang lain, lingkungan dimana mereka tinggal karena dengan melihat, mengamati dan bereksplorasi dan sebagainya, pengalaman anak akan terus bertambah sehingga akan berkembang kemampuan yang dimilikinya.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Depdiknas dalam Rakimahwati (2012:27) mengemukakan Ciri-ciri atau karakteristik kemampuan kognitif anak usia taman kanak-kanak usia 4 tahun:

1. Memperoleh informasi tentang sesuatu yang nyata melalui buku.
2. Mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya.
3. Mengikuti buku yang sedang dibacanya.
4. Mencocokkan lebih dari 11 warna.
5. Menunjukkan sekitar 11 warna yang diminta.
6. Menyebutka 11 warna yang ditunjuk.
7. Mencocokkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, dan persegi panjang jika diminta.
8. Menunjukkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga dan pesegi panjang jika diminta.

9. Menyebutkan bentuk lingkaran dan bujur sangkar yang ditunjuk.
10. Memahami konsep banyak/sedikit, kecil/besar, penuh/kosong, ringan/berat, pendek/tinggi, kurus/gemuk, kurang/lebih, pendek/panjang, cepat/lambat, sedikit/banyak, tebal/tipis, sempit/lebar.
11. Memahami konsep buka/tutup, depan/belakang, keluar/masuk, dibelakang/didepan, dasar/atas, di atas/di bawah, naik/turun, maju/mundur, menjauh/mendekat, rendah/tinggi, melebihi/kurang dari.
12. Mengklasifikasikan sekitar 8 macam benda.
13. Mengerti apa yang harus dilakukan dalam situasi tertentu.
14. Mengenal sedikitnya 12 fungsi benda.

Sedangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun:

1. Bercerita kembali tentang cerita bergambar dengan keakuratan yang baik.
2. Berusaha untuk membaca dengan memperhatikan gambar.
3. Membaca beberapa kata yang dilihatnya.
4. Mencoba membaca kata-kata melalui gambar, huruf-huruf, tanda-tanda yang dikenalnya.
5. Membacakan cerita sederhana dengan bersuara.
6. Membedakan fantasi dan realita.
7. Mencocokkan, menunjuk, dan menyebutkan lebih dari 11 warna.
8. Mencocok dan menunjuk 5 macam bentuk.

9. Menyebutkan 5 macam bentuk yaitu lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, dan belah ketupat.
10. Memahami konsep banyak/sedikit, kecil/besar, penuh/kosong, ringan/berat, pendek/tinggi, kurus/gemuk, kurang/lebih, pendek/panjang, cepat/lambat, sedikit/banyak, tebal/tipis, sempit/lebar.
11. Memahami konsep buka/tutup, depan/belakang, keluar/masuk, dibelakang/didepan, dasar/atas, di atas/di bawah, naik/turun, maju/mundur, menjauh/mendekat, rendah/tinggi, melebihi/kurang dari, di atasnya/di baahnya, pusat/sudut, kiri/kanan
12. Mengklasifikasikan sekitar 16 macam benda.
13. Mengerti apa yang harus dilakukan dalam situasi tertentu.
14. Mengenal sedikitnya 13 fungsi benda.
15. Mengenal sedikitnya 12 jenis pekerjaan.
16. Mengerti kemana harus pergi untuk mendapatkan bantuan atau mencari sesuatu.

Piaget dalam Sudarna (2014:12) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat tahapan yaitu:

1. Tahap **Sensorimotor** (0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupan , anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, menium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktiitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut

2. Tahap **Praoperasional** (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis.

3. Tahap **Operasi Konkret** (7-12 tahun)

Pada masa ini kemampuan anak untuk berfikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret.

4. Tahap **Operasi Formal**(12 tahun ke atas)

Pada masa ini ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini adalah pengetahuan dan bahasa anak sudah berkembang, anak mampu menangani secara lebih efektif dengan ide-idenya melalui pemikiran dan bahasanya sendiri dan mampu mendiskripsikan konsep-konsep yang lebih abstrak. Mereka menikmati kemampuannya menggunakan kata-kata dan belajar mengenai makna dan pengaruh dari kata tersebut.

c. **Tujuan Perkembangan Kognitif**

Menurut Hardiyanti (2014:18) tujuan dari perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika

matematika, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Menurut Sujiono (2005:1.22) pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Allah yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif sangat penting sekali dikembangkan agar anak mampu berfikir dan bersosialisasi dengan dunia sekitar baik untuk dirinya maupun orang lain.

d. **Manfaat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut Gusnarti dalam Hardiyanti (2014:19) mengemukakan beberapa manfaat dari pengembangan kognitif yaitu:

1. Membantu memecahkan masalah
2. Memudahkan dalam melakukan tindakan
3. Memperluas kemampuan
4. Melakukan sesuatu dengan kapasitas alaminya

Menurut Papalia (2008:324) menyatakan bahwa manfaat dari perkembangan kognitif yaitu adanya kemajuan dalam pemikiran simbolis

yang diikuti oleh pertumbuhan dan perkembangan pemahaman akan ruang, kausalitas, identitas, kategoris, dan angka.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan manfaat perkembangan kognitif yaitu mengembangkan kemampuan berpikir anak secara logis hingga anak akan mudah menghadapi serta mencari solusi akan sesuatu masalah yang terjadi pada lingkungan sekitar.

e. **Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

- a. Faktor Hereditas/Keturunan
Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf *intelegensi* sudah ditentukan sejak lahir.
- b. Faktor Lingkungan
John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf *intelegensi* ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
- c. Faktor Kematangan
Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.
- f. Faktor Pembentukan
Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan *intelegensi*. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
- g. Faktor Minat dan Bakat
Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih

baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

h. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain Faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan dan interaksi orang tua-anak (<http://anggunpaud.kemendikbud.go.id>).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

4. Konsep Matematika Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang

berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Menurut Hartana dalam Hamzah (2009:169) matematika adalah kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya. Sedangkan Abdurrahman dalam Yusriani (2015) mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa simbolis untuk mengekspresikan hubungan – hubungan kuantitatif dan keruangan yang memudahkan manusia berpikir dalam memecahkan masalah kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna, serta memiliki pola keteraturan dan urutan logis. Menekankan pada kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan serta fungsi teoritis untuk memudahkan berpikir serta kemampuan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, melalui pengenalan konsep matematika untuk anak usia dini.

b. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini

Berhitung merupakan kemampuan yang berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf–syaraf yang berada dipusat susunan syaraf. Depdiknas (2007:1) menjelaskan bahwa:

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama membilang, menyebutkan urutan bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda, dan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari atau kurang dari.

Sedangkan menurut Susanto (2011:98) menjelaskan bahwa Berhitung merupakan salah satu cabang matematika yang merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam aktivitas kehidupan manusia mulai dari penambahan, pengurangan, pengelompokkan, perkalian, dan pembagian. Menurut Susanto (2011:98) mengemukakan kemampuan berhitung anak adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya mengenai bilangan, konsep bilangan, jumlah, dan pengurangan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat penting untuk bekal hidupnya masa depan karena dalam aktivitas hidup manusia tidak terlepas dari kegiatan berhitung.

c. Karakteristik Berhitung Anak Usia Dini

Husni (2013) menjelaskan ciri-ciri perilaku berhitung :

- 1) Berfikir lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.
- 2) Berfikir luwes yaitu menghasilkan gagasan yang beragam mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- 3) Berfikir orisional yaitu memberi jawaban yang tidak lazim yang jarang diberikan oleh orang lain.
- 4) Berfikir terperinci yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Depdiknas (2007:12) mengemukakan beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan dalam berhitung: 1) secara spontan sudah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung, 2) anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, 3) anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan, 4) anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya, 5) anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan lembaran kerja tetapi melalui berbagai aktivitas permainan, dengan berbagai media, agar tujuan berhitung pada anak dapat dicapai dengan baik.

d. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2007:1) secara umum pembelajaran berhitung atau membilang bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada nantinya anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:161) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran berhitung untuk anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung pada anak usia dini adalah agar anak dapat berfikir logis,

sistematis, memiliki keterampilan berhitung, konsentrasi, abstrak, dan apresiasi yang tinggi serta dapat membangun daya kreatifitas dan imajinasi sehingga anak lebih siap untuk mengikuti pembelajaran berhitung lebih lanjut.

e. Manfaat Berhitung

Menurut Depdiknas (2007:7) manfaat berhitung anak usia TK adalah sebagai berikut:

a) Anak mampu berpikir dari yang konkrit ke yang abstrak, b) berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, dan benda-benda yang didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

Sedangkan Susanto (2011:107) berpendapat manfaat berhitung bagi anak usia dini yaitu memperkenalkan anak dalam menggunakan hitungan seperti membilang, menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang sampai 10, membuat urutan bilangan 1-1- dengan benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya dan lebih banyak, menyebutkan penambahan dan pengurangan dengan benda 1-10.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung bagi anak usia dini adalah agar anak mampu berpikir dari yang konkrit ke yang abstrak dan intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, dan benda-benda yang didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

f. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Susanto (2011:107) mengemukakan faktor yang mempengaruhi perkembangan berhitung pada anak:

1. Faktor kesehatan
Kesehatan fisik dan psikis yang baik akan menerima pembelajaran dengan baik.
2. Faktor Lingkungan
Intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan.
3. Faktor Permainan
Melalui permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelajaran yang dilakukan.
4. Faktor Status Sosial
Menyangkut dengan kepercayaan diri anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Sujiono (2005:11.5) mengemukakan faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak :

1. lingkungan yang baik dan mendukung
2. tersedianya bahan-bahan atau alat yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan berhitung
3. terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah faktor internal yaitu diri anak sendiri serta eksternal yaitu lingkungan sekitar yang sangat berpengaruh kepada perkembangan kemampuan anak.

5. Konsep Angka Anak Usia Dini

a. Pengertian Konsep Angka

Unglaud dalam Yusriani (2015) anak – anak usia 3-5 tahun telah berfikir mengenai simbol/ lambang yang membuat mereka mengerti bahwa hal – hal abstrak misalnya, angka mewakili banyak

benda. Sehingga sangatlah memungkinkan dalam mengenalkan lambang bilangan sejak dini.

Menurut Nurmainis (2012:2) konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengetahuan. Konsep angka ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan.

Pengenalan konsep angka tidak terlepas dari pemikiran tentang berapa jumlah suatu benda atau banyak benda. Pengenalan konsep angka pada akhirnya akan memberikan bekal awal untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

Dalam pengenalan angka kemampuan anak mengalami beberapa tahapan. Sriningsih (2008:35) menyatakan bahwa anak dalam belajar matematika termasuk dalam mengenal konsep angka melalui tiga tahap : (1) Tahap enactive yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek konkrit, (2) Tahap eonic yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar, (3) Tahap simbolik yaitu tahap belajar matematika melalui manipulasi lambang dan bilangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konsep angka dapat dikenalkan dengan cara bermain baik dengan angka maupun benda-benda menarik, sehingga lebih tertanam dan terkonsep dalam diri anak.

b. Tujuan Pengenalan Konsep Angka

Menurut Piaget dalam Nurmainis (2012:3) tujuan pembelajaran mengenal konsep angka anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Sehingga bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Pengenalan konsep angka tidak terlepas dari pemikiran tentang berapa jumlah suatu benda atau banyak benda. Pengenalan konsep angka pada akhirnya akan memberikan bekal awal untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan. Pemahaman mengenal bilangan atau angka juga membantu anak membentuk pemahaman atas dunia mereka diluar sekolah dan membantu mereka membangun sebuah dasar yang kokoh untuk kesuksesan didalam sekolah

Menurut Depdiknas (2007:10) tujuan dari pengenalan konsep angka pada anak usia dini adalah:

Anak dapat menyebutkan angka 1-5 secara urut, menunjukkan angka 1-5 secara acak, menunjukk jumlah benda secara urut, mencari angka sesuai jumlah benda yang jumlahnya sama, lebih banyak, dan sedikit, serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan tujuan dari pengenalan konsep angka pada anak usia dini adalah cara pengenalan dari benda yang konkrit dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih faham dan mengerti

angka dan pada akhirnya akan memberikan bekal awal untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

c. Manfaat Pengenalan Konsep Angka

Pembelajaran angka bersifat hierakis, dengan demikian kegiatan pengembangan kemampuan konsep angka di TK juga perlu dilakukan secara bertahap. Hal ini menoba menunjukkan pentingnya konsep angka ini mulai diperkenalkan pada anak usia 4-5 tahun. Pengembangan ini yang biasanya yang disebut sebagai stimulasi konsep angka permulaan di TK. Menurut Mutiah dalam Nurmainis (2012:4) Manfaat pengenalan angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka. Sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain”.

Mengingat betapa pentingnya mengenal bilangan atau angka dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran mengenal angka atau bilangan perlu diajarka sedini mungkin. Depdiknas (2007:1) mengemukakan bahwa “bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pengenalan konsep angka pada anak usia dini membantu anak membentuk pemahaman atas dunia mereka sendiri diluar sekolah dan membantu mereka membangun sebuah dasar yang kokoh untuk kesuksesan didalam sekolah.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Pengenalan Konsep Angka

Menurut Fadillah (2012:107) faktor yang mempengaruhi anak dalam kemampuan mengenal konsep angka adalah faktor lingkungan internal dan faktor lingkungan eksternal.

Sedangkan Sujiono (2005:11.5) mengemukakan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal konsep angka pada anak yaitu :

1. lingkungan yang baik dan mendukung
2. tersedianya bahan-bahan atau alat yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan berhitung
3. terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal konsep angka yaitu kemampuan atau potensi diri anak itu sendiri dan lingkungan sekitar yang memberikan pengalaman pada anak dalam mengenal konsep angka.

6. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Latif, dkk (2013:151) media adalah manusia, materi,

atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Sedangkan menurut Latif, dkk (2013:152) “jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (soft-ware) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap”.

Menurut *The Association For Educational Communication And Technology* (AECT) dalam Arsyad (2011: 4) menyatakan bahwa “Media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi”.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan atau menyampaikan informasi kepada seseorang.

b. **Karakteristik Media Pembelajaran**

Media yang digunakan dalam pembelajaran di TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya, menyenangkan, dan bisa membantu guru menghubungkan satu hal dengan yang lainnya. Menurut Latif, dkk (2013:158) dalam pembuatan media pembelajaran ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan:

1. Media pembelajaran hendaknya multiguna.
- 2) Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas atau sisa.
- 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
- 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan

bereksperimen dan bereksplorasi. 5) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, klasikal. 7) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Menurut Latif, dkk (2013:155) dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya:

1. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa, dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- 3) Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga.
- 4) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- 5) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif, dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak, serta kelengkapan yang lainnya.
- 6) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memperhatikan keseimbangan koleksi, termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat, dan keterampilan yang terkait.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari media pembelajaran yaitu berpusat pada anak dan dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak dengan cara yang menyenangkan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya, dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Menurut Latif, dkk (2013:152) jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran di antaranya: 1. Media visual / media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat, 2. Media audio yaitu berkaitan dengan indera pendengaran, 3. Media proyeksi dia (audio visual) mempunyai persamaan dengan media grafis tetapi menyajikan rangsangan-rangsangan visual.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Menurut Asyhar (2011:44-45) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- a) media *visual* adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, b) media *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik, c) media *audiovisual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, d) *multimedia* adalah media yang melibatkan beberapa

jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pendidikan terbagi 3, yaitu media *visual* (dilihat), media *audio* (didengar), dan media *audiovisual* (dilihat dan didengar).

d. Tujuan Media Pembelajaran

Daryanto (2010:5) berpendapat bahwa media pembelajaran bertujuan untuk :

(1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Sedangkan Kustandi dkk, (2011:23) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk :

(1) agar penyampaian pesan tidak kaku, (2) agar pembelajaran lebih menarik, (3) agar pembelajaran lebih interaktif, (4) lama waktu pembelajaran bisa dipersingkat, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja, (7) agar peran guru dapat berubah ke arah yang lebih baik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh anak dengan cara yang menyenangkan dan dapat meningkatkan potensi yang ada pada anak.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Latif, dkk (2013:166) mengemukakan beberapa manfaat media yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peranan guru ke arah yang positif.

Menurut Latif, dkk (2013:165) banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu :

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret, dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis ataupun lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yaitu memahami materi yang disajikan oleh guru.

7. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Piaget dalam Sujiono (2009:144) mengemukakan bahwa bermain suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan menurut Mayesty dalam Sujiono (2009:134) bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Sedangkan bermain menurut Andriani (2012:126) adalah suatu aktifitas yang lansung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa bermain adalah aktifitas yang spontan dilakukan oleh anak menggunakan seluruh anggota tubuhnya serta sangat menyenangkan bagi anak dan dapat mengembangkan segala aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

b. Tujuan Bermain

Menurut Sujiono (2009:145) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terinteraksi dengan lingkungan bermain anak. Adapun tujuan bermain menurut Diana Mutiah (2010:146) ditinjau dari aspek perkembangan dapat dioptimalkan antara lain :

- a. **Bermain untuk Pengembangan Kognisi Anak.**
Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain, bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif.
- b. **Bermain Untuk Pengembangan Sosial-Emosional.**
Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain, bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- c. **Bermain untuk mengembangkan motorik.**
Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar anak, bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata puzzle, memaku paku ke papan, mengecat.
- d. **Bermain untuk Pengembangan Bahasa / Komunikasi.**
Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul, bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada

anak usia dini dengan cara yang menyenangkan bagi anak serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Jeffree, Mc Conkey, dan Hewson dalam Sujiono (2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
4. Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil.
5. Bermain harus didominasi pada pemain.
6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Sedangkan Musfiroh (2008:4) menjelaskan bahwa kegiatan bermain memiliki ciri atau karakteristik :

- (1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak-anak menikmati kegiatan bermain tersebut, tampak riang dan senang, (2) Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain, (3) Anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan, (4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing, (5) Anak berlaku pura-pura marah atau pura-pura menangis, (6) Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, aturan main dipatuhi oleh semua peserta bermain. (7) Anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan dan tidak sekedar melihat, (8) Anak bebas memilih maun bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, tidak mengikat anak pada aturan serta memberikan anak akan rasa puas dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

d. Manfaat Bermain

Menurut Cosby dan Sawyer dalam Sujiono (2009:145) menyatakan manfaat bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya, permainan memberikan kebebasan anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan untuk berkreaitivitas.

Vygotsky dalam Mutiah (2010:146) mengemukakan manfaat bermain yaitu dapat memengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara yaitu bermain dapat menciptakan suatu kemampuan yang potensial pada anak kepada kemampuan yang aktual, memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi, dan mengembangkan penguasaan diri.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu dapat mempengaruhi segala aspek perkembangan yang ada pada diri anak serta memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya.

8. Media *Finger Painting*

a. Pengertian Media *Finger Painting*

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Finger painting* adalah salah satu

bentuk kegiatan menggambar yang merupakan ekspresi yang timbul secara spontan. *Finger painting* sendiri terdiri dari dua kata yaitu *finger* dan *painting*. Menurut Kamus Besar Bahasa Inggris *finger* berarti jari, sedangkan *painting* berarti lukisan. *Finger painting* merupakan salah satu bentuk kegiatan yang cocok untuk anak TK karena kegiatan ini lebih memberi keleluasaan pada anak untuk menggerakkan jari serta seluruh tangan disaat mengadakan manipulasi goresan.

Menurut Sumanto dalam Yusriani (2015:3) *Finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas kertas gambar. Jari disini adalah semua jari tangan bahkan sampai pergelangan tangan.

Pengertian *finger painting* Menurut Solahudin (2008:10) *finger painting* adalah “teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari jemari atau telapak tangan”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah suatu seni melukis dengan jari yang menggunakan cat dan memberi ransangan pada jari-jari anak dalam membentuk sebuah konsep, dan peneliti memanfaatkan media seni ini untuk pengenalan konsep angka.

b. Tujuan Media *Finger Painting*

Setiap pembelajaran di taman kanak-kanak memiliki tujuan yang hendak dicapai, begitu juga dengan *finger painting*. Menurut Montolalu (2009:3.18) tujuan *finger painting* adalah :

(1) Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan; (2) Mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot-otot tangan atau jari, koordinasi otot tangan dan mata; (3) Melatih kecakapan mengkombinasikan warna; (4) Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan; dan (5) Memupuk perasaan keindahan .

Sedangkan Rachmawati dan Kurniati (2010:84) mengungkapkan bahwa tujuan dari kegiatan *finger painting* yaitu:

Untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, dengan *finger painting* juga untuk mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai – nilai estetika dengan menggambar karya – karya kreatif. Hal ini dikarenakan dengan *finger painting* anak dapat lebih leluasa berkreasi dengan mengungkapkan fikiran dan ekspresi diri mereka yang akan menghasilkan karya – karya yang indah dengan nilai estetika tinggi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari media *finger painting* adalah mengembangkan segala potensi yang ada pada diri anak dengan melatih otot-otot jari tangan anak agar menjadi lentur, melatih koordinasi mata dan pikiran sehingga anak menjadi terampil dalam kegiatan yang dilakukan.

c. Manfaat Media *Finger Painting*

Bermain coretan sangat digemari anak apalagi jika menggunakan jari-jari mereka. Menurut Moeslichatoen (2004:42)

menggambar dengan jari mempunyai nilai terapeutis yang dapat meredakan kegelisahan anak. Selain itu kegiatan kognitif anak berkembang dengan memperoleh pengalaman dalam membuat campuran warna dan membuat angka.

Menurut Sofyan dalam Risanti (2013:4) Manfaat *finger painting* adalah memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerakan. Membuat huruf, angka, disamping itu kegiatan *finger painting* juga mengenalkan konsep warna (merah, kuning dan biru), mengenalkan konsep percampuran warna dan mengembangkan bakat seni.

Menurut Kurniati (2010:84) manfaat *finger painting* yaitu meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif dan melatih otot-otot jari. Hal senada juga dinyatakan oleh Pamadhi (2009:310) yang menyatakan bahwa, beberapa manfaat melukis dengan jari ialah:

- (1) Sebagai media untuk mencurahkan perasaan,
- (2) Sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk),
- (3) Berfungsi sebagai alat bermain,
- (4) Dapat melatih ingatan,
- (5) Melukis dapat melatih berpikir komprehensif (menyeluruh),
- (6) Dapat melatih keseimbangan,
- (7) Dapat melatih kreativitas, dan
- (8) Mengembangkan rasa kesetiakawanan yang tinggi dan dapat melatih koordinasi antara mata tangan.
- (9) Dapat meluweskan jari jemari anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan manfaat dari media *finger painting* adalah membantu anak mengembangkan potensi yang

dimilikinya seperti motorik halus, kognitif, bahasa dan sosial dan emosional. Apabila semua kemampuan yang dimiliki anak dikembangkan sebagaimana mestinya maka akan berguna bagi kehidupan anak dimasa mendatang.

d. Kelebihan Media *Finger Painting*

Banyak orang tua kurang suka dengan kegiatan *finger painting* ini, karena mereka beranggapan *finger painting* ini hanya akan mengotorkan baju. Pada kenyataannya *finger painting* ini sangat berguna dan perlu dilakukan, karena melalui kegiatan *finger painting* anak diarahkan pada pengembangan kreativitas dan keterampilan anak, serta pembentukkan kepribadian anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.

B. Penelitian Yang Relevan

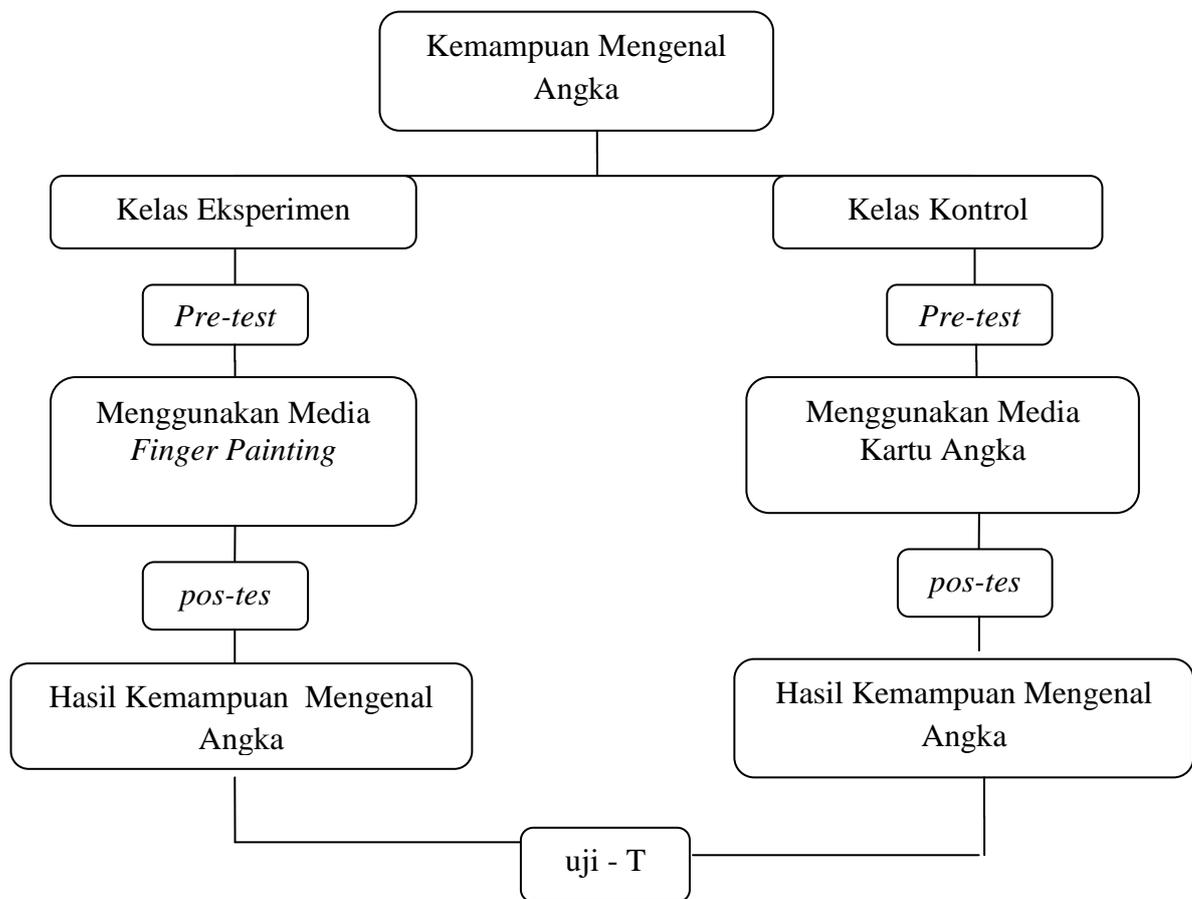
Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka peneliti melakukan studi pustaka sebelumnya sebagai berikut :

1. Maryuliati (2007), dalam penelitiannya yang berjudul "upaya meningkatkan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman". Dari penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan yang peneliti lakukan yaitu sama bertujuan untuk meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak, dan perbedaan dengan yang peneliti lakukan yaitu Maryuliati (2007) menggunakan media lambang bilangan dan gambar sedangkan peneliti menggunakan media *finger painting* di TK YLPI Gaung Padang.

2. Warmansyah (2014) dalam penelitiannya berjudul “Efektifitas Media Power Point Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di TK Assyofa Padang”. Persamaanya dengan yang peneliti rencanakan yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, sedangkan perbedaanya dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada kemampuan berhitung saja sedangkan yang peneliti rencanakan selain dapat meningkatkan kemampuan berhitung juga dapat mengembangkan aspek motorik dan seninya.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir dalam menggambarkan pengaruh penggunaan media *finger painting* terhadap kemampuan pengenalan konsep angka. Kerangka konseptual dapat dilihat dari bagan 1 berikut:



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan (Irianto, 2010:97-98). Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis:

1. Hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *finger painting* terhadap kemampuan pengenalan konsep angka pada anak di TK YLPI Gaung Padang 0,05.

2. Hipotesis kerja (H_1) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *finger painting* terhadap kemampuan pengenalan konsep angka pada anak di TK YLPI Gaung Padang pada taraf nyata 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil kemampuan mengenal konsep angka anak di TK YLPI Gaung Padang yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B3). Hal ini membuktikan bahwa melalui kegiatan *finger painting* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal konsep angka pada anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (82,22) dibandingkan kelas kontrol (72,95).
2. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,426 > 2,024$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan mengenal konsep angka anak di kelas eksperimen melalui kegiatan *finger painting* dengan kelas kontrol yang menggunakan kartu angka.
3. Dengan demikian melalui kegiatan *finger painting* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak di TK YLPI Gaung Padang.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Tk YLPI maka hasil temuan tentang pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap pengenalan konsep angka di Tk YLPI mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya, implikasi dalam penelitian ini adalah kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengajar TK YLPI Gaung Padang

Pelaksanaan kegiatan *finger painting* di harapkan dapat diterapkan seterusnya dalam pembelajaran, dan guru akan lebih mampu lagi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Kepala TK

Diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta alat atau media pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan mengenal konsep angka.

4. Penelitian lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.