

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN LEMPAR DADU DI PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI AISYIYAH KUBANG KECAMATAN BAYANG**

SKRIPSI

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



YECI SETIA NENTI

NIM : 1110575 / 2011

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

2014

ABSTRAK

YECI SETIA NENTI peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Masalah dalam penelitian ini adalah masih belum mampu anak mengenal konsep bilangan, Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan meningkatkan kualitas anak dalam belajar di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang melalui permainan lempar dadu angka.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi penelitian PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang dengan Analisis data pada kelompok B yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 8 orang anak laki laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih kurang maksimal dan di lanjutkan pada siklus II kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata tingkat ke berhasilan anak melebihi kriteria ke tuntasan minimum (KKM) yang telah di tetapkan.

Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, hasil dari penelitian ini bahwa melalui permainan lempar dadu dapat meningkatkan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang.

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Lempar Dadu Di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang

Nama : YECI SETIA NENTI

Nim : 2011/1110575

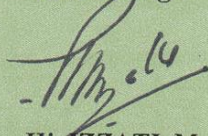
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 18 April 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. IZZATI, M. Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II



SERLI MARLINA, M. Pd
NIP. 19860416 2008123 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Hj. YULSYOFRIEND, M. Pd
NIP. 19622030 198832 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan

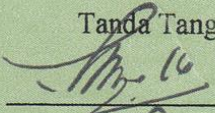
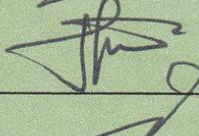
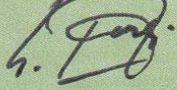
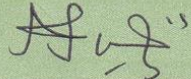
Lempar Dadu Di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah

Kubang Kecamatan Bayang

Nama : Yeci Setianenti
NIM : 1110575/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2014

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dra Hj. Izzati, M. Pd	1. 
Sekretaris : Serli Marlina, M.Pd	2. 
Anggota : Dr Dadan Suryana	3. 
Anggota : Dra Hj. Sri Hartati, M.Pd	4. 
Anggota : Nurhafizah, M. Pd	5. 

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : **“Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Media Permainan Lempar Dadu Di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Serli Marlina. M. Pd selaku pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan seluruh pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S, Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.

4. Bapak / Ibu Dosen Jurusan PG PAUD yang memberikan dorongan dan arahan kepada peneliti.
5. Kedua Orang tua, Bapak Asri Injas dan Ibu Salmiati yang telah memberikan dorongan moral maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Suami tercinta Akris dan Anak Anak tersayang 1) Moza Alifia, 2) Zifana Stefani Putri, yang menjadi motivasi dan pemacu semangat peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala sekolah, para guru dan anak didik PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman angkatan 2011 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
9. Anak didik TK Aisyiyah Kubang Kecamatan yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Sekali lagi peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada tim penguji yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya

Padang, Februari

2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik anak usia dini.....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian pendidikan anak usia dini.....	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	13
a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini.....	13
b. Tujuan Kognitif Anak Usia Dini.....	14
c. Karakteristik Kognitif Anak Usia Dini.....	15
d. Manfaat Perkembangan Kognitif AUD.....	17
4. Konsep Bilangan Anak Usia Dini.....	18
a. Pengertian konsep bilangan AUD.....	18
b. Kemampuan mengenal bilangan untuk AUD.....	19
c. Perkembangan konsep mengenal bilangan untuk AUD.....	20

5. Hakikat Bermain Ana Usia Dini.....	22
a. Pengertian Bermain.....	22
b. Tujuan Bermain.....	23
c. Karakteristik Bermain.....	24
d. Manfaat Bermain.....	26
6. Langkah langkah pengajaran dengan menggunakan media.....	30
a. Permainan lempar dadu angka.....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	33
D. Hipotesis Tindakan.....	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Subjek Penelitian.....	35
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Definisi Operasional.....	52
F. Instrumen Penelitian.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data.....	55
H. Teknik Analisis Data.....	55
I. Indikator Keberhasilan.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	58
B. Analisis Data.....	97
C. Pembahasan.....	116

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	120
B. Implikasi.....	121
C. Saran.....	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka berfikir.....	33
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Hasil observasi kemampuan konsep bilangan anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).	59
Tabel 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan pertama.	62
Tabel 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan kedua.	66
Tabel 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan ketiga.	70
Tabel 5	Rekapitulasi hasil peningkatan kemampuan konsep bilangan AUD melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3	74
Tabel 6	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan pertama	80
Tabel 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan kedua	84
Tabel 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan ketiga	88
Tabel 9	Rekapitulasi hasil peningkatan kemampuan konsep bilangan AUD melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3	92
Tabel 10	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua, ketiga (anak kategori baik)	99
Tabel 11	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua, ketiga (anak kategori cukup)	102
Tabel 12	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua, ketiga (anak kategori Kurang baik)	105
Tabel 13	Perbandingan siklus II pertemuan pertama, kedua, ketiga (anak kategori baik)	108
Tabel 14	Perbandingan siklus II pertemuan pertama, kedua, ketiga (anak kategori cukup)	111
Tabel 15	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga (anak kategori kurang baik)	114

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Hasil observasi kemampuan konsep bilangan anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).	60
Grafik 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan pertama.	64
Grafik 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan kedua.	68
Grafik 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan ketiga.	71
Grafik 5	Rekapitulasi hasil peningkatan kemampuan konsep bilangan AUD melalui permainan lempar dadu pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3	76
Grafik 6	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan pertama	82
Grafik 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan kedua	86
Grafik 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan ketiga	90
Grafik 9	Rekapitulasi hasil peningkatan kemampuan konsep bilangan AUD melalui permainan lempar dadu pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3	94
Grafik 10	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga pertemuan ketiga (anak kategori baik)	110
Grafik 11	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga pertemuan ketiga (anak kategori cukup)	103
Grafik 12	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga (anak kategori kurang baik)	106
Grafik 13	Perbandingan siklus II pertemuan pertama, kedua dan ketiga (anak kategori baik)	109
Grafik 14	Perbandingan siklus II pertemuan pertama, kedua dan ketiga (Anak kategori cukup)	112
Grafik 15	Perbandingan siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga (anak kategori kurang baik)	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian	126
Lampiran 2. Lembaran Penilaian	133
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	136
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian FIP	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak usia dini dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Seharusnya di pembelajaran berhitung ini anak bisa mengenal angka, tetapi kenyataannya menunjukkan bahwa pembelajaran ditingkat anak usia dini seringkali kurang menarik bagi anak.

Ada beberapa hal menyebabkan demikian diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang masih minim. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar guru dan anak didik kurang begitu bersemangat dan anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelkan pelajaran akibat proses kegiatan belajar mengajar terhambat dan kurang maksimal.

Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berumur 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Montessori berpendapat bahwa anak belajar melalui tangannya, karena itulah bila guru menjelaskan sebuah materi diharapkan anak mengenal yang konkret, semi abstrak. Montessori berprinsip pendidikan harus berpegang kepada keseimbangan, karena itulah dia menciptakan alat peraga yang berupa duplikasi untuk menjelaskan tentang pohon, guru tidak harus menebang pohon melainkan dengan alat peraga.

Pada pendidikan anak usia dini, anak dikelompokkan berdasarkan usianya. Pendidikan yang menampung anak untuk belajar sambil bermain dan bersama sama dalam satu kelas atau dalam satu ruangan. Penanaman karakter sangat ditekankan pada setiap pembelajaran.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang bertujuan untuk menanamkan karakter anak berupa keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan keterampilan matematika maupun kesiapan untuk pendidikan dasar. Kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung di PAUD dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep-konsep, transisi dan lambang yang terdapat di semua jalur matematika, yang meliputi pola, klasifikasi bilangan, urutan geometri dan statistik.

Kegiatan bermain sambil belajar pada PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang berjalan sesuai dengan faktor usianya. Usia anak 3 – 5 tahun tergolong pada kelompok bermain. Pada kondisi ini seharusnya salah satu perkembangan yang dikembangkan konsep bilangan adalah

membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda benda sampai pada usia 3 - 4 tahun tergolong kelompok bermain.

Fenomena tersebut di atas juga terjadi pada Anak Usia Dini Aisyiyah Kubang, Peneliti observasi masih banyak permasalahan-permasalahan di antaranya adalah: masih belum mampu mengenal konsep bilangan, rendahnya penguasaan anak dalam mnggenal konsep bilangan, belum bisa mengingat angka secara sederhana.

Perlu adanya suatu usaha yang harus dilakukan peneliti dalam rangka meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak melalui permainan lempar dadu di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang. Untuk mengatasi hal di atas bahwa permasalahan perlu di atasi dan di pecahkan serta di perlukan satu upaya yang efektif dalam meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan yaitu melalui permainan lempar dadu. Untuk itu maka peneliti berusaha untuk mencari dan menemukan solusi dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Media Permainan Lempar Dadu di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang’”.

Harapan saya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan lempar dadu di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang dapat ditingkatkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Anak masih belum mampu mengenal konsep bilangan.
2. Masih rendahnya penguasaan anak dalam menunjukan konsep bilangan AUD.
3. Belum bisa mengingat angka secara sederhana.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah tentang kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah. Masalah yang akan diteliti yaitu peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan konsep bilangan dan anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah Media Permainan Lempar Dadu Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di Kelas B Paud Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang”.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan di kelas B Paud Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi anak

Anak dapat mengenal angka dan meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

2. Bagi guru

Sebagai masukan untuk pembelajaran dikelas.

3. Bagi sekolah

Untuk menambah wawasan dalam proses belajar untuk perkembangan.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam pembuatan media.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep dasar anak usia dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihatnya, apalagi diajarkan. Proses pendidikan anak usia dini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuanya.

Menurut NAEFYC (*Nation Education For Young Children*) dalam Hartati (2007 : 10) menyatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun. Menurut define ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut.

Hurlock dalam Kamtini (2005 : 31) menyatakan bahwa masa kanak kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu dengan 3 alasan yaitu :

1. Anak senang mengulang ulang suatu aktifitas dengan senang hati sampai mereka terampil melakukan kegiatan.
2. Anak bersifat pemberani, tidak terhambat oleh rasa takut.
3. Anak mudah dan cepat belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa usia dini tumbuh dan berkembang sesuai kelompok usianya. Dimana anak usia antara 0 – 8 tahun merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan secara berkelanjutan, baik secara pertumbuhan, perkembangan fisik kognitif, sosial emosional, kreatifitas maupun bahasa secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Masitoh (2009:1 16) hakikat AUD terjadi dari anak yang bersifat unik. Anak mengekspresikan perilakunya secara aktif, spontan dan anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat.

Sebagai individu yang sedang berkembang, anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada padanya. Hal ini di dorong oleh rasa ingin mencoba sesuatu yang di minati, kadang muncul secara spontan kehidupan yang di rasakan anak tanpa beban menyebabkan anak selalu tampil riang.

sehingga sifat ini mendorong anak cenderung bermain dengan temannya, sering kali tampak bahwa dengan sifat riang, anak banyak anak bergerak dan beraktifitas. Dalam aktivitas ini anak mengabaikan apa yang dimiliki teman lain, akhirnya sifat untuk menunjukkan bahwa anak merupakan satu sosok individu yang komplet, memiliki perbedaan dengan yang lain.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa pemahaman karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya menjadi kunci dari pendidikan anak usia dini yang akan membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia,kebutuhan dan kondisi masing – masing.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini selanjutnya di singkat PAUD, saat ini telah berkembang dengan pesat dan telah merambah sampai ke pelosok – pelosok nagari, khusus di Sumatera Barat.

Menurut Suyanto (2005 : 3) “Pendidikan Anak Usia adalah investasi yang amat sangat besar bagi keluarga dan bangsa” .Anak – anak kita adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Betapa bahagianya orang tua yang membuat anak – anaknya berhasil,baik dalam pendidikan keluarga, masyarakat maupun karir.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Hasan (2009 : 1,5) adalah jenjang Pendidikan sebelum Pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut yang di selenggarakan pada jalur formal dan informal.

Berbagai bentuk Pendidikan Anak Usia Dini telah didirikan, baik berupa kelompok bermain, tempat penitipan anak maupun Taman Kanak –kanak. Hal ini terwujud berkat semakin pedulinya Pemerintah maupun masyarakat terhadap ke majuan dunia Pendidikan dan pentingnya investasi di bidang Pendidikan demi kamajuan bangsa nantinya. Suyanto (2005 : 3) menyatakan, “ Pendidikan Anak Usia Dini berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara maju karena mengembangkan Sumber Daya Manusia lebih mudah di lakukan sejak Usia Dini”.

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini memberikan kesempatan ke pada anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Usia Dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya. Anak Usia Dini tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak. Tetapi untuk mengoptimalkan perkembangan otak melalui pemberian rangsangan yang tepat Santoso (2008 : 2.17).

Secara umum menurut Suyanto (2005 : 5) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa. Sejumlah dengan Suyanto dan juga menurut Masitoh (2005 : 1 : 18) mengemukakan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Sementara menurut Santoso (2009 : 218) Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk menciptakan perkembangan anak sehat dan optimal serta di milikinya kesiapan dan berbagai perangkat ke terampilan hidup yang di perlukan untuk proses perkembangan dan Pendidikan Anak selanjutnya. Melalui program Program Pendidikan yang di rancang dengan baik, anak mampu mengembangkan segenap potensi yang di milikinya, dari aspek fisik, social, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membentuk anak-anak Indonesia berkualitas, yaitu anak-anak yang tumbuh kembangnya sesuai dengan perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki Pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, dan kesiapan belajar (Akademik) di sekolah.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.

Masitoh dalam Aisyah (2007:1-3) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran Anak Usia Dini mengutamakan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu secara lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan proses dari pada hasil. Selain itu bermain bagi anak dapat merupakan wahana untuk perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak.

Menurut Masitoh dkk (2009 : 6.9 – 6.12) 1) Anak belajar melalui bermain, 2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) Anak belajar secara alamiah, 4) Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek perkembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini adalah: pendidikan yang

di berikan kepada anak dengan cara bermain. Bermain di butuhkan anak untuk perkembangan berfikir.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu sarana untuk pelaksanaan tugas perkembangan dan tempat pembentukan karakter anak semenjak usia dini. Anak Usia Dini merupakan lingkungan sosial bagi perkembangan fisik motorik,kognitif maupun psikomotor anak belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Menurut Depdiknas (2003 : 1440) bahwa manfaat pendidikan Anak Usia Dini yaitu :

- a. Membantu anak lebih mengenal dirinya kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya.
- b. Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang di milikinya.
- c. Membantu anak untuk mengatasi kesulitan – kesulitan yang di hadapinya.
- d. Membantu menyiapkan perkembangan mental dan sosial untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya.
- e. Membantu orang tua agar mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu.
- f. Membantu orang tua dalam mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan situasi keluarga di rumah.

- g. Membantu orang tua mengambil keputusan memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf perkemampuan Kecerdasan, fisik dan inderanya.

Menurut kem entrian Pendidikan Nasional(2004 : 4)
Menyatakan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah Untuk membina menumbuh kembangkan seluruh Potensi Anak secara Optimal sehingga berbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki Pendidikan selanjutnya.

Dari kesimpulan di atas bahwa Pendidikan Anak UsiaDini bermanfaat membantu Anak didik agar dapat mengenal Pendidikan dan mengenal dirinya sendiri dalam bersosialisasi di kehidupan bermasyarakat.

3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah Proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Sedangkan Intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau perilaku.

Cattel dan Horn dalam Sujiono (2008: 16) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus

seperti pemecahan persoalan, mempertimbangkan persoalan-persoalan.

Menurut Sujiono (2006: 6) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti pemecahan persoalan, dan mempertimbangkan persoalan.

Dari kesimpulan di atas bahwa pengertian kognitif pada anak usia dini agar anak bisa berfikir untuk mengembangkan suatu bakat dan minatnya dalam belajar.

b. Tujuan kognitif anak usia dini

Kemampuan yang menentukan cepat tindakan atau terselesainya masalah yang dihadapi oleh seseorang melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seseorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau idiot). Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Masitoh dalam Aisyah (2007:12) pengembangan kognitif bertujuan: untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan macam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta

pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Terkadang kemampuan kognitif ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak.

Dogde dalam Gunarti (2008:2.26) mengemukakan tujuan kognitif untuk Anak Usia Dini termasuk di dalamnya anak 3 sampai 4 tahun adalah sebagai berikut:

1. Belajar dari pemecahan masalah
2. Berfikir logis
3. Berfikir menggunakan simbol

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pengembangan kognitif adalah membuat anak belajar dan memecahkan masalah berfikir secara logis dan berfikir menggunakan symbol, dimana dengan berkembangnya kognitif anak maka anak akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan yang di hadapi dan mendapatkan informasi tentang kejadian yang terjadi disekitarnya.

c. Karakteristik kognitif anak usia dini

Perkembangan kognitif pada usia 3 – 6 tahun anak mulai memasuki masa pra sekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya disekolah dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui paca indra masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan koognitif anak.

Amatruda dalam Sujiono (2005 : 2.6) mengemukakan bahwa pada usia 4 – 5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana misalnya menyebutkan bilangan berhitung, urutan bilangan dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda (Wasti Soemanto).

Menurut Freud dalam Sujiono (2008 : 2.8) karakter perkembangan kognitif anak yang berusia 5 – 6 pada masa anak pra sekolah adalah memahami konsep makna berlawanan (dimuka atau dibelakang) dengan objek nyata atau gambar, sengaja menumpuk kotak atau belum sesuai ukuran, mengelompokkan benda sesuai dengan persamaan warna, bentuk atau ukuran, mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, memasangkan dan menyebutkan benda yang sama misalnya apa pasangan sepatu, mencocokkan segitiga, dan persegi panjang, menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan, memahami konsep lambang atau cepat, sedikit atau banyak, tipis atau tebal, sempit atau luas dan lain-lain.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala simulasi yang diterimanya melalui panca indra.

d. Manfaat Perkembangan kognitif AUD

Manfaat perkembangan kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak yang belum dikenal menjadi yang sederhana dan menjadi lebih kompleks.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2011 : 122) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

1. Anak mampu mengembangkan daya presepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.
2. Anak mampu melatih terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya.
3. Anak mampu mengembangkan pikirannya dalam rangka pengembangan suatu peristiwa dengan peristiwa lain.
4. Anak memahami berbagai symbol yang tersebar didunia sekitarnya.
5. Anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi mealui proses alamiah ataupun melalui ilmiah.
6. Anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya dia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sedangkan menurut Vigotsky dalam Dhieni (2009:215) menyatakan bahwa manfaat kognitif anak AUD adalah : anak memiliki keterampilan menjalankan tugas tugasnya, anak dapat

bersosialisi dengan lingkungan tempat tinggalnya, anak dapat berkembang persepsinya dan mampu menyampaikan masalah melalui bahasa, anak dapat menyampaikan kebutuhan dan fikirannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat pengembangan kognitif bagi anak adalah menyiapkan seseorang anak untuk mengenal diri dengan lingkungannya serta mampu memecahkan persoalan hidupnya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya.

4. Konsep Bilangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini

Bilangan disebut angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan, dimanapun dan kapan pun.

Bilangan atau biasa disebut sebagai lambang bilangan menurut Ruslani Tajudin (2008 : 23) adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan.

Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, banyak anak tidak menyadari bahwa bilangan yang mereka lihat memiliki arti yang berbeda-beda. Seperti yang telah dikemukakan oleh Fatimah (2009 : 9) anak

anak akan belajar membedakan arti bilangan berdasarkan penggunaannya.

Konsep bilangan adalah suatu konsep matematika yang di gunakan untuk pencacahan dan pengaturan. Simbol atau pun lambang yang di gunakan untuk mewakili suatu konsep bilangan yang di sebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam matematika, konsep bilangan selama bertahun lamanya telah di perluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negative, bilangan rasional, dan bilangan kompleks (permen No 58 tahun 2009).

Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan dalam jangka waktu yang pendek, harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang konkret untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

b. Kemampuan Mengenal Bilangan Untuk Anak Usia Dini

Menurut Pakasi (Nurlaela, 20009:27) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur - unsur penting seperti nama, urutan, lambang dan jumlah.

Menurut Depdiknas (2007:10) kemampuan mengenal bilangan untuk anak usia 5 sampai 6 tahun (kelompok B), yaitu anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 20 secara urut, menunjukkan angka 1 sampai 20 secara acak, menyebutkan angka 1-20 secara acak, menunjukkan jumlah benda secara urut, mencari

angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda benda yang baru dilihatnya. Caufield (2000:393) mengemukakan bahwa“ *Bilangan Adalah Bagian Dari Pengalaman Anak Sehari Hari*”.

Sebagaimana yang telah dikemukakan bilangan dan operasi bilangan merupakan salah satu pembelajaran matematika yang diterapkan oleh NCTM (2000) mengemukakan lima kemampuan yang diajarkan dalam bilangan dan operasi bilangan yaitu : (1) *counting*, (2) *quantity*, (3) *change operations*, (4) *comparison* dan (5) *place value*. Adapun kemampuan kemampuan yang akan dibahas dalam pembelajaran kompetensi bilangan anak adalah : (1) *berhitung*, (2) *hubungan satu satu*, (3) *kuantitas* dan (4) *mengenal angka*. Counting atau berhitung merupakan kemampuan anak untuk menyebutkan urutan bilangan/membilang buta (*rote counting/rational counting*) atau kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenai angka dan jumlah. Misalnya berhitung 1-10 dengan menggunakan batu kerikil.

c. Perkembangan Konsep Mengenal Bilangan Untuk Anak Usia Dini

Pembelajaran mengenal bilangan penting diberikan kepada anak usia tiga, empat, dan lima tahun agar dapat belajar untuk menyukai berfikir dan bernalar secara matematika dan menanamkan didalam diri anak kecintaan terhadap matematika.

Menurut Coopley, (2000: 177) terdapat beberapa prinsip dan standar pembelajaran operasi dan kurikulum pembelajaran matematika dan standar pembelajaran operasi dan kurikulum pembelajaran matematika untuk Pra Taman Kanak Kanak hingga kelas sekolah dasar. Program pembelajaran ini menyebutkan bahwa anak diharapkan dapat memahami bilangan, cara cara menggambarkan bilangan hubungan hubungan antara bilangan dan sistem dan sistem bilangan sebagai berikut : *(a) Menghitung dengan pemahaman dan mengenali “ berapa banyak “ objek dalam himpunan benda. (b) Menggunakan berbagai model untuk mengembangkan pemahaman awal tentang nilai tempat dan sistem bilangan dasar 10. (c) Mengembangkan pemahaman posisi relative, besarnya bilangan - bilangan ordinal dan cardinal serta hubungannya. (d) Mengembangkan pemahaman bilangan dan menggunakannya dalam cara cara termasuk menghubungkan, menggabungkan dan menguraikan bilangan. (e) Menghubungkan bilangan dan angka angka dengan jumlah jumlah yang digambarkannya, dengan menggunakan berbagai model fisik dan representasi. (f) Memahami dan menggambarkan pecahan pecahan yang bisa digunakan.*

Penguasaan konsep jumlah merupakan dasar dimana anak sudah dapat memahami konsep bilangan dengan menggunakan

media konkret. Misalnya 3 buah kelereng, 2 buah tutup botol dan sebagainya.

Pemahaman konsep ini berkembang setelah anak menguasai konsep jumlah, anak telah memahami konsep jumlah tersebut. Pada tahap ini anak masih harus diberikan kegiatan pembelajaran agar anak dapat lebih mengerti dan memahami pemahaman konsep jumlah. Misalnya anak telah mengerti dan memahami bahwa 3 buah kelereng sama banyaknya dengan 3 ekor ayam.

Kegiatan menghitung merupakan kegiatan dimana anak telah memahami dan mengenali konsep bilangan, seperti apa yang telah dikemukakan Supartini (2009: 26) mengemukakan bahwa “menghitung merupakan salah satu cara belajar mengenai nama angka yang kemudian nama angka tersebut akan digunakan untuk mengidentifikasi jumlah benda”. Dapat disimpulkan bahwa anak akan dapat membedakan angka dengan menunjuk angka atau lambang bilangan tersebut.

5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini.

a. Pengertian Bermain

Pada masa ini anak-anak di sebut pada masa bebas bermain dan juga pada masa dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apa bila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna warni atau menirukan sesuatu yang di lihat. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir seperti mengingat kata-kata sebuah lagu, dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat. Menurut Montalalu (2005:1.2)

Sedangkan menurut Kamtini (2005:47) menyatakan bahwa : bermain merupakan suatu kegiatan yang di lakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat dapat di simpulkan bahwa melalui bermain, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan menimbulkan rasa senang pada anak.

b. Tujuan Bermain

Melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang untuk melakukan suatu kegiatan sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan serta pengetahuan anak pun bias berkembang sesuai harapan.

Menurut Masitoh (2008:9.12) tujuan kegiatan bermain adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek

perkembangan anak yaitu perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatif, bahasa, kreativitas, emosi atau social.

Bermain memiliki manfaat yang besar seperti yang di uraikan Moeslichatoen (dalam Mositoh,2008:9.4) bahwa melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Menurut para ahli diatas disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah melalui aktivitas bermain anak mendapatkan pengalaman pendidikan bermakna untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak.

c. Karakteristik Bermain

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi ke puasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan dan memberikan kepuasan bagi anaknya.

Menurut Montolalu (2005:2.4) karakteristik bermain anak:

a) Bermain adalah sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apa bila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.

b) Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi kegiatan bermain.

c) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Dikatakan bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-kanak.

d) Bermain adalah simbolik

Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Karakteristik bermain bagi anak usia dini menurut Hildayani (2008:4.3) adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan yang dilakukan berulang-ulang semata-mata demi kesenangan.
- 2) Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat.
- 3) Kegiatan yang dilakukan atas prakarsa anak, dipacu oleh anak dan mengikuti gaya anak.

Disimpulkan dalam kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat, dan anak dapat bermain dengan leluasan maka perlu disediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak.

d. Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2005:1.18) manfaat bermain bagi anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya.

Menurut Montolalu (2007:1.15) mengemukakan manfaat bermain yaitu:

1. Bermain memicu kreativitas yaitu aktivitas imajinatif yang di peroleh dari pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru.
2. Mencerdaskan otak yaitu bermain merupakan media yang sangat penting bagi proses berfikir anak.
3. Menanggulangi konflik yaitu dengan bermain anak akan mengarahkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan menjadi makhluk social.
4. Bermain untuk melatih empati.
5. Bermain mengasah panca indra.
6. Bermain sebagai media terapi untuk anak yang mempunyai kecemasan.
7. Bermain menemukan penemuan baru.

Dari kesimpulan di atas bahwa selain bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik, motorik, kognitif, social emosional, dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Menurut Kamtini dalam Tedjasaputra (2001:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain yaitu:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek social.
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Dari pendapat di simpulkan bahwa manfaat bermain bias memunculkan gagasan untuk dapat melakukan tentang cara-cara manfaat kegiatan bermain untuk bermain untuk mengembangkan perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, social, emosi, kepribadian, kognisi dan keterampilan.

e. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain Di PAUD

Guru di PAUD tidak hanya berperan sebagai pendidik. Menurut Montolalu (2005:12.5) guru juga harus berperan sebagai perencana, fasilitator, pengamat, model, motivator dan sebagai

teman dalam kegiatan bermain anak agar kegiatan bermain menjadi lebih optimal.

1) Guru sebagai fasilitator

Guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar murid-murid terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya.

Perencanaan yang di susun oleh guru meliputi hal-hal berikut:

- a) Tujuan atau sasaran yang ingin di capai.
- b) Bentuk kegiatan bermain yang akan di lakukan.
- c) Alat atau bahan yang di gunakan.
- d) Tempat permainan akan di laksanakan.
- e) Alokasi waktu, berapa lama waktu yang di gunakan.
- f) Penilaian dan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan atau sasaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut.

2) Guru sebagai Sebagai Fasilitator

Artinya guru harus mampu memfasilitasi seluruh ke butuhan anak pada saat kegiatan bermain dan belajar berlangsung. Guru harus berperan dengan aktif, kreatif dan dinamis

3) Guru Sebagai Pengamat

Disini guru mengobservasikan atau mengamati bagai mana anak dapat berinteraksi dengan anak lain juga dengan benda

atau mainan yang ada di sekitarnya, berapa lama anak melakukan suatu permainan, apakah ada anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dan apakah anak yang mengganggu atau terganggu ketika kegiatan bermain sedang berlangsung.

4) Guru Sebagai Model

Anak usia PAUD adalah masa meniru. Oleh karena itu, guru harus dapat menjadi model atau panutan yang baik bagi anak didiknya. Guru yang menghargai bermain akan selalu berusaha menjadi model dalam kegiatan bermain. Guru akan selalu berusaha mencari kesempatan untuk bergabung dalam kegiatan bermain anak lalu mencoba melakukan apa yang dilakukan anak.

5) Guru Sebagai Motivator

Artinya guru harus dapat menjadi pendorong bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain. Guru mendorong anak untuk lebih aktif ketika bermain, mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, melakukan kegiatan untuk mendapatkan penemuan dan mendorong anak untuk menyalurkan rasa ingin tahunya dan mencari jawaban atas rasa ingin tahunya tersebut, membangkitkan semangat dan membujuk anak yang tidak mau bermain.

6) Guru Sebagai Teman

Selain berperan sebagai pendidik guru juga harus dapat berperan sebagai teman atau sahabat bagi anak dalam bermain. Artinya guru harus bersedia terjun berpartisipasi bermain bersama anak-anak, dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak.

Dapat disimpulkan di atas bahwa guru PAUD yang baik adalah guru yang mampu memahami siapa dan apa kebutuhan dari peserta didiknya. Dan memahami apa saja kebutuhan dari peserta didiknya. Dan memahami apa saja yang menjadi tanggung saja.

6. Langkah Langkah Pengajaran Dengan Menggunakan Media

a. Permainan Lempar Dadu Angka

Dalam pembelajaran melalui media bermain lempar dadu angka ini terlebih dahulu diperkenalkan kepada anak, alat permainan yang akan kita pakai sebagai media pembelajaran, yakni dadu. Komentar apa yang diberikan anak tentang benda ini. Setelah anak memberikan pendapatnya tentang dadu, lalu kita jelaskan kepada anak informasi seputar dadu sesuai dengan tingkatan kemampuan berfikir anak.

Dijelaskan kepada anak, bahwa dadu memiliki 6 sisi, dadu yang sering kita lihat setiap sisinya terdapat lubang yang setiap sisinya berbeda jumlahnya satu sisi dengan sisi yang lain, dari satu lubang, dua lubang hingga enam lubang. Pada pembelajaran ini dadu setiap sisinya diberi simbol angka, masing masing sisi

terdapat satu simbol angka. Dadu dikelompokkan menjadi 2. Kelompok 1 adalah dadu dengan angka 1 sampai 6. Anak mengambil 1 kali dan melempar dadu dari kelompok angka sesuai pilihan anak. Anak disuruh mengamati dan menyebutkan angka apa yang muncul atau yang berada pada posisi atas.

Hal ini dilakukan untuk mengenal angka. Jika anak telah melakukan berkali-kali dan telah paham atau mampu membilang angka yang ada pada posisi atas. Dilanjutkan dengan mengambil dadu bergantian dari kelompok satu dan dua selama empat kali. Setelah empat kali lemparan anak memperhatikan dan membilang angka yang telah terkumpul dan tersusun.

B. Penelitian Yang Relevan

Andriyani (2009) pembelajaran matematika dengan menggunakan media dadu untuk mengembangkan kemampuan bilangan anak di TK Bunda Balita. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dadu untuk mengembangkan konsep bilangan di TK Bunda Balita, menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi: Tujuan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan konsep bilangan dengan memanipulasi mata dadu secara langsung. Proses pembelajaran dengan menggunakan media dadu di TK Bunda Balita secara umum memberikan kesempatan kepada anak menggunakan satu buah dadu, dengan melemparkannya dan melihat jumlah mata dadu yang

keluar untuk mengenal bilangan 1 – 6 secara berulang. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media dadu di TK Bunda Balita menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan bilangan anak berkembang.

Yanti (2011) upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui puzzle geometri di TK Perword Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam permainan melalui puzzle geometri setelah siklus II pada aspek pertama. Kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri anak yang mampu berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak yang berkembang berjumlah 1 orang dengan persentase 15%. Pada aspek-aspek mengenal bentuk dan menyebutkan geometri anak yang mampu berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak yang berkembang berjumlah 2 orang dengan persentase 11% dan anak yang perlu bimbingan berjumlah 1 orang dengan persentase 5%.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle geometri di TK Perword Padang diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini.

Perbedaan dari kedua hasil penelitian di atas adalah terletak pada media yang di gunakan yaitu Andriani (2009) Pembelajaran matematika dengan menggunakan media dadu untuk mengembangkan ke mampuan bilangan anak di TK Bunda Balita dan Yanti (2011) upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui Puzzle Geometri di TK Perword Padang. Persamaan dari kedua hasil penelitian tersebut adalah sama-sama terjadi peningkatan Kognitif Anak di setiap siklusnya.

Sedangkan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti lakukan sama-sama upaya peningkatan kemampuan berhitung anak, akan tetapi menggunakan Lempar Dadu Di Paud Aisyiyah Kubang.

C. Kerangka Konseptual

Salah satu startegi atau metoda yang diajarkan di PAUD adalah bermain yang menyenangkan melalui bermain lempar dadu, peneliti ini merupakan upaya yang dilakukan oleh guru anak usia dini agar meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Perkembangan berhitung anak harus di bimbing sejak dini, kemampuan berhitung anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari hari anak.Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan berhitung adalah permainan dadu.Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan berhitung anak adalah permainan dadu.

Dengan menggunakan permainan dadu angka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal huruf di PAUD Aisyiyah Kubang kecamatan bayang.



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “ Peningkatan kemampuan membilang angka Anak Usia Dini melalui media permainan lempar dadu di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang” dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian diatas untuk peningkatan kemampuan dalam berhitung dilakukan melalui permainan lempar dadu angka maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui permainan lempar dadu angka dapat meningkatkan pembelajaran anak dalam mengenal konsep bilangan.
2. Kegiatan berhitung melalui permainan lempar dadu angka melatih anak mengenal konsep lambang bilangan. pada kelompok B setelah permainan pengenalan angka dan berhitung anak menunjukkan hasil sangat tinggi pada siklus I masih sedikit, ternyata pada siklus II terjadi peningkatan melebihi.
3. Melalui permainan lempar dadu angka di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang KKM, berarti permainan lempar dadu angka anak sangat tinggi pada siklus I masih sedikit, ternyata pada siklus II terjadi peningkatan melebihi KKM, berarti permainan lempar dadu angka merupakan strategi yang paling tepat untuk meningkatkan berhitung anak sangat menentukan kecerdasan pada masa mendatang.
4. Setelah diadakan siklus II terhadap berhitung dalam mengenal konsep bilangan anak melalui permainan lempar dadu, terjadilah peningkatan dalam pembelajaran anak dalam mengenal konsep bilangan.

5. Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.
6. Permainan lempar dadu angka merupakan permainan menggunakan alat yang dibuat kotak sedemikian rupa dan kotak tersebut diberi warna warni lalu disetiap sisi ditulis angka angka sehingga dapat menarik. Angka yang disukai anak dan permainan lempar dadu dapat meningkatkan minat anak untuk belajar berhitung.
7. Melalui permainan lempar dadu dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan meningkatkan sosialisasi sesama teman.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan Pendidikan Anak Usia Dini dapat disimpulkan bahwa implikasinya sebagai berikut :

1. Selama ini angka dapat dimainkan dengan lingkungan keluarga, setelah permainan angka di modifikasi menjadi permainan lempar dadu angka, permainan ini dapat meningkatkan berhitung anak dalam pembelajaran.
2. Melalui permainan lempar dadu angka dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media yang digunakan belum pernah sebelumnya digunakan.

3. Aplikasi permainan lempar dadu angka dapat memudahkan guru dalam meningkatkan pembelajaran dalam pengenalan angka melalui permainan lempar dadu angka dapat mencerdaskan logika matematika, karena permainan angka sangat menarik bagi anak sehingga memudahkan guru dalam meningkatkan pengenalan angka.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini di ajukan saran saran yang membangun demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas pada masa akan datang.

1. Untuk merangsang dan meningkatkan berhitung anak usia dini dalam kreatif dan menyenangkan, sehubungan dengan permainan lempar dadu yang mengajar di pendidikan di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang merupakan kebutuhan anak.
2. Khususnya bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian, upaya pada masa yang akan datang untuk dapat mengekspresikan lebih mendalam tentang berhitung melalui permainan lempar dadu angka di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang.
3. Hendaknya guru menerapkan permainan lempar dadu angka ini di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang untuk meningkatkan berhitung anak.

4. Agar pihak paud memberikan motivasi kepada guru agar menciptakan pembelajaran berhitung di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang.
5. Bagi akademis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatifitas dan menyenangkan, sehubungan dengan permainan lempar dadu angka dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebaiknya guru yang mengajar di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang perlu memahami kebutuhan dari masalah anak belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Adriyani, 2009. Skripsi “Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Dadu Untuk Mengembangkan Kemampuan Bilangan Anak di TK Bunda Balita”. (*Skripsi*) .Padang : FIP UNP
- Depdiknas, 2003. *Undang - Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- _____, 2007. *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta : Depdiknas
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*
- Hartati, Sofia. 2007. *Seri Panduan Pendidikan AUD*. Jakarta : Enomedia.
- Hurlock, 1993. *Permainan Berhitung Anak Usia Dini*, Padang. FIP. UNP
- Kamtini, 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu di Taman Kanak Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Masitoh, Dkk. 2009. *Strategi pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Musfirah, 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen DIKH Depdiknas
- Prayitno, Irwan. 2003, *Anakku Penyejuk Hatiku*. Bekasi. Pustaka Tarbiatum
- Sadiman, Arif. Dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Gravindo Persada
- Salahuddin, 2002 . *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah IKIP*. Bandung : Dekdikbud