

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut golden age. Anak usia dini sedang dalam perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Menurut sujiono (2007:4) “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehiduapan selanjutnya”.

Pada masa ini anak memerlukan rangsangan stimulus guna mengembangkan segala aspek yang berkaitan dengan perkembangannya. Rangsangan stimulus bisa diperoleh dari orang tua, guru maupun dari masyarakat sekitar anak. Bagi guru PAUD sangat penting untuk memahami bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat dianalisis bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentan usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan yang pesat dan fundamental.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010:1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain:

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia dini sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada usia 3-4 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mula gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

b. Merupakan pribadi yang unik.

Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetik dan juga lingkungan. Untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam menangani anak usia dini.

c. Suka berfantasi dan berimajinasi.

Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Bahkan terkadang mereka dapat menciptakan adanya teman imajiner. Teman imajiner itu bisa berupa orang, benda, atau pun hewan.

d. Masa paling potensial untuk belajar.

Masa itu sering juga disebut sebagai “golden age” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetapi mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

e. Menunjukkan sikap egosentris.

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya. Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan hal ini.

g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya. Ia mulai belajar bagaimana caranya agar ia bisa diterima lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini anak mulai belajar untuk berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena ia mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

3. Pembelajaran Anak Usi Dini

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan pengembangan kurikulum yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Berdasarkan kurikulum atau standar PAUD yaitu peraturan pemerintah no 58 tahun 2009, perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting bagianak usia dini. Standar tingkat pencapaian perkembangan berisi tentang perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Tingkat perkembangan merupakan semua aspek perkembangan yang dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangan.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif yaitu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengetahui konsep banyak dan sedikit. Kemampuan membilang merupakan salahsatu kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif

anak. Kemampuan membilang sangat penting karena akan membantu anak mdalam memecahkan masalah.

B. Teori Belajar

Teori belajar dapat diartikan dan diuraikan dalam beberapa butir pemikiran yang dilihat dari berbagai sudut pandang atau aliran yang berbeda, diantaranya:

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi [aliran psikologi](#) belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan [pembelajaran](#) yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

[Teori behavioristik](#) dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan [metode](#) pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Menurut Muhammad Fadlillah (2012: 110) istilah teori ini diambil dari kata *behavior* yang memiliki makna perilaku. Maksudnya adalah dalam teori ini tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan dari lingkungan”.

Dari pendapat diatas dapat dianalisis bahwa belajar behavioristik adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon atau dengan kata lain belajar adalah perubahan yang dialami oleh anak dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru dan perubahan tingkah laku merupakan hasil dari pengalamannya.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Menurut Andriyani (2007:33) “Teori belajar kognitif adalah proses internal yang tidak tampak secara langsung. Adapun perubahan tingkah laku yang tampak sesungguhnya adalah refleksi dari perubahan interaksi persepsi dirinya terhadap sesuatu yang diamati dan dipikirkan”.

Dari pendapat diatas dapat dianalisis bahwa teori ini adalah ilmu pengetahuan yang dibangun dalam diri seseorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan dengan sendirinya atau terpisah – pisah. Tetapi proses ini suatu rangkaian yang saling terkait.

C. Aktivitas Bermain

1. Pengertian Aktivitas Bermain

Anak usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini dikarenakan aktivitas yang dilakukan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menumbuhkan kembangkan potensi yang dimiliki anak. Menurut Djamarah (2008: 38) “aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia Tara (2005:2) “aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar”.

Selanjutnya mengenai pengertian bermain. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Menurut mayesty dalam Sujiono (2010:44) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Dengan kata lain bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam membantu mencapai tumbuh kembang anak.

Sedangkan menurut Piaget dalam Sujiono (2010:44) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, serta bermain merupakan aktivitas yang menggembirakan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupannya.

2. Tahapan Bermain

Bermain, sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Terutama kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitifnya. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak, maka perlu untuk diketahui tahapan-tahapan anak dalam bermain.

Adapun tahapan-tahapan bermain menurut para ahli anak usia dini yaitu Mildred Parten. Mildred Parten dalam Tedjasaputra (2001:21) mengklasifikasikan tahapan-tahapan bermain anak, yakni:

1. ***Unoccupied Play (permainan tidak kentara)***
di mana Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak.
2. ***Solitary Play (Bermain Sendiri)***
Anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya.
3. ***Onlooker Play (Pengamatan)***

Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut.

4. *Paralel Play (Bermain Paralel)*

Bermain dengan melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Anak belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain.

5. *Associative Play (Bermain Asosiatif)*

Adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil berwarna, saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, namun sebenarnya kegiatan menggambar dilakukan sendiri-sendiri

6. *Cooperative Play (Bermain bersama)*

Adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

3. Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, Menurut Tedjasaputra (2001 :30-45) ada beberapa manfaat bermain antara lain:

1. Untuk perkembangan aspek fisik.

kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan.

2. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jemari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, Anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus

3. Untuk perkembangan aspek sosial.

Dari sini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya.

4. **Untuk perkembangan aspek emosi.**
atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu,
5. **Untuk perkembangan aspek kognisi.**
Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain,
6. **Untuk mengasah ketajaman penginderaan.**
Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya,
7. **Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.**
Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari. Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan.

D. Mengenal Konsep Bilangan

Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda kongkrit yang dapat dihitung dan diurutkan. Hal ini sesuai dengan tahapan kognitif dari Piaget, bahwa anak usia dini berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun). Tahapan praoperasional ini ditandai dengan oleh pembentukan konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan menalar, egosentrisme mulai menguat dan kemudian melemah serta terbentuknya gagasan-gagasan yang sifatnya imajinatif.

Konsep bilangan banyak ditemui dalam kehidupan. Namun demikian, konsep bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda. Mengerti atau paham dalam pembelajaran matematika anak usia dini datang dari membangun atau mengenali hubungan. Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak.

Oleh karena itu cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini dimana pemikiran anak usia dini berdasarkan pada pengalaman kongkret. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak dilakukan dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkret untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

1. Hakikat Bilangan

Bilangan pada hakikatnya tanda atau lambang-simbol yang dinyatakan dengan angka. Angka-angka itu bersifat abstrak jika dibandingkan dengan benda kongkret. Menurut Marhijanto dalam Tajudin, 2008:30 bahwa bilangan adalah “banyaknya benda, Jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak”. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak usia dini memahami secara langsung”. Sedangkan menurut Ruslani dalam Tajudin, (2008:23) “bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian”.

Bilangan-bilangan ini mewakili suatu Jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah simbol atau lambang yang dinyatakan dengan angka yang bersifat abstrak sebagai alat pembantu yang mengandung suatu pengertian dan menunjukkan besarnya kumpulan benda.

2. Pengenalan Konsep Bilangan

Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak selain itu dapat juga dengan menggunakan metode yang bervariasi. Meningkatkan kemampuan tersebut, seorang guru harus mengerti cara berfikir anak, menghargai pengalaman dan memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalannya. Dengan demikian guru hendaknya menyediakan dan memberikan materi sesuai taraf perkembangan anak agar dapat membantu cara berfikir dalam membentuk pengetahuan, serta menggunakan metode dan media yang bervariasi untuk mengembangkan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya.

Seorang guru anak usia dini dalam memberikan kegiatan pembelajaran harus memperhatikan tahap perkembangan anak mulai dari alat permainan yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangannya, metode yang digunakan, serta waktu, tempat dan teman bermain anak. Kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini sebagai berikut:

- a. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
- b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10
- c. Mengkelompokkan dan menggolongkan bilangan dengan lambang bilangannya.
- d. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10
- e. Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya.
- f. Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda

Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak Taman Kanak-kanak dimana pemikiran anak Taman Kanak-kanak berdasarkan pada pengalaman kongkret. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak-anak Taman Kanak-kanak tidak dilakukann dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

Dunia anak adalah dunia yang identik dengan bermain, terutama di usia dini. Pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk, warna, cara berhitung, menyusun benda dan sebagainya. Melalui permainan, anak dapat meningkatkan aspek kognitif mengenai konsep bilangan. Permainan konsep bilangan merupakan bagian dari matematika. Hal ini diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari .

Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan Sekolah Dasar. Permainan konsep bilangan melatih anak untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak putus asa dan pantang menyerah.

Melalui permainan, anak tidak hanya senang bermain tetapi dapat mengenal konsep bilangan tanpa adanya paksaan misalnya: melompat sesuai dengan angka yang didapat, menyusun benda sesuai urutan, mengambil benda sesuai angka dan lain-lain. Selain melalui permainan tersebut diatas, maka anak juga perlu diberi beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu antara lain :

- a. Latihan membilang / menyebut urutan bilangan 1-10
- b. Latihan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda
- c. Latihan menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10

- d. Latihan membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya
- e. Latihan menyebut hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Azhar Arsyad, (2005:3) Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan". Sedangkan menurut

“Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2005:3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

2. Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2003: 16-17) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat
- d. Mengatasi sikap pasif anak didik.
- e. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- f. Menyamakan pengalaman.
- g. Menimbulkan persepsi yang sama.

3. Media Permainan Pohon Angka

Pohon angka adalah mainan edukasi untuk mengenalkan bilangan kepada anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi (APE) untuk kelompok pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut kamus Bahasa Indonesia Dekdibud (2009)

“pohon angka yaitu suatu alat permainan menggunakan sebatang pohon yang telah dibentuk semenarik mungkin serta menggunakan buah-buah angka, sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi dan kecerdasan, kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan anak”.

Mainan ini berbahan kayu. Papan bergambar pohon mangga. Buah mangga dari papan yang dibuat terpisah yang berfungsi sebagai kartu buah. Bilangan angka dari 1 sampai 10 yang berfungsi sebagai kartu angka.

Cara edukasinya:

- a. Pasang sejumlah buah di papan bergambar pohon,
- b. Gantungkan pada paku kecil yang sudah dipasang di gambar dahan. Misalnya, jumlah buah 10, maka buah mangga yang menggantung di pohon berjumlah 10 buah. Nah dari sini anak disuruh menghitung berapa jumlah buahnya.
- c. Setelah itu, anak diperintahkan untuk mengambil lambang angka 10 dan menempatkannya di batang pohon, yang sudah ada paku kecilnya, di situlah angka 10 digantungkan.

Permainan yang penulis rancang ini, aktivitas penggunaan media permainan pohon angka, dapat dengan mudah mengenalkan anak bilangan secara menyenangkan, dengan itu anak dapat, menyebutkan, menunjukkan, membilang, memasang buah dan angka ke pohon sesuai jumlahnya, anak mengenal bilangan yang ada pada gambar, serta menyelesaikan kegiatan permainan dengan gembira. Dan melalui permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Alat permainan juga dapat membuat anak lebih aktif dan kreatif sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung menyenangkan secara efektif dan efisien.

a. Keuntungan Penggunaan Permainan Pohon Angka

Keuntungan dari penggunaan permainan pohon angka ini yaitu:

1. guru dapat mudah menjelaskan konsep bilangan kepada anak melalui permainan gambar dengan benda konkret.

2. guru dapat mengembangkan 5 aspek perkembangan yaitu aspek moral agama, kognitif, bahasa, social emosional, dan fisik motoric.
3. dengan menggunakan media pohon angka guru dapat mengadakan variasi permainan yang berbeda-beda.
4. dapat melatih kreatifitas, motorik halus dan emosi anak.

b. Kekurangan Penggunaan Permainan Pohon Angka

Kekurangan dari penggunaan permainan pohon angka ini yaitu:

1. Menggunakan medianya berulang-ulang sehingga membuat anak bosan
2. Terbatasnya menggunakan permainannya, anak harus bergantian, sedangkan anak berebut ingin maju.
3. Tidak dapat dipakai dalam waktu yang panjang, harus bertema yang sesuai.

F. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Menurut Mayke Sugianto (2005:116) “Alat Permainan Edukatif (APE), adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan

pendidikan”. Sedangkan menurut Depdiknas (2007) “alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah alat permainan yang sengaja dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

2. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Badru Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ditujukan untuk anak usia dini.
- b. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat-multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dapat mendorong aktivitas dan kerativitas anak.

3. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Pembuatan APE yang baik mampu mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kebagusannya, tetapi karena aspek kreatifitasnya, sehingga mampu menjadi sarana bermain yang aktif, menarik, menyenangkan dan bermanfaat. Beberapa fungsi APE antara lain :

- a. Mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima anak.
- b. Melatih konsentrasi anak.
- c. Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat.

- d. Membangkitkan emosi.
- e. Menambah daya ingat.

G. Penelitian Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca diantaranya :

- A. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurtini (2013) Bandung FKIP di Universitas Terbuka dengan Judul penelitian ini adalah :” Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Paud Cahaya Hati Serange”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka. Metode penelitian yang digunakan deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 27 anak. Hasil analisa data bahwa : 1) perencanaan pembelajaran seperti menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, mengembangkan dan mengorganisasikan media pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, dan menyiapkan alat penilaian rencana pembelajaran. 2) langkah pembelajaran antara lain : melakukan pembelajaran, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar, 3) peningkatan kemampuan dengan indikator : menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10, dan mengurutkan angka 1-10 dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan media kartu angka di PAUD Cahaya Hati Serange yaitu anak mengenal angka 1-10 mencapai 93%.

B. Penelitian yang telah dilakukan oleh Dita Habsari (2013) Judul penelitian ini adalah “Metode Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok Umur 4-5 Tahun Di TK”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok umur 4-5 tahun di TK LKIA I, Pontianak. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Bentuk penelitian ini adalah studi fenomenologis. Data penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pengenalan konsep bilangan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi guru, kepala sekolah, dan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru dalam mengenalkan konsepbilangan adalah metode bercerita, bermain, karyawisata, demonstrasi, bercakap-cakap, dan pemberian tugas. Persentase tingkat anak mengenal konsep bilangan dari 1-10 adalah 100% anak telah bisa menghitung bilangan, 37,5% anak belummengenal lambang bilangan dan 62,5% anak sudah mengenal lambang bilangan. Faktor pendukung adalah alat main lengkap, buku cerita yang banyak, dukungan dari orang tua dan pihak-pihak yang terkait dengan pembelajaran. Faktor penghambatnya adalah daya tangkap anak yang berbeda serta daya konsentrasi anak pendek.

H. Kerangka Pikir

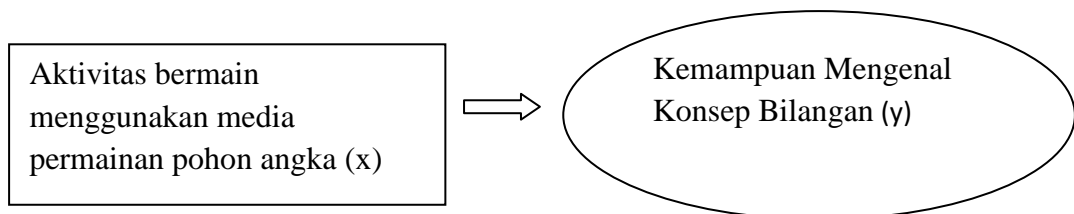
Anak usia dini merupakan usia yang sangat efektif untuk megembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak salah satunya yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dalam mengembangkan kemampuan

mengenal konsep bilangan pada anak, dapat dilakukan dalam berbagai cara termasuk dengan menggunakan permainan pohon angka.

Dengan menggunakan media permainan pohon angka diharapkan mampu mengembangkan kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak, karena konsep bilangan merupakan hal yang sangat penting yang harus dikembangkan karena dengan berkembangnya kemampuan kecerdasan logika matematis anak (kemampuan konsep bilangan) mampu menunjang berkembang kecerdasan-kecerdasan lainnya.

Pada konsep bilangan itu sendiri melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah dan banyaknya benda termasuk menghitung dalam menjumlahkan satu atau dua dan seterusnya.

Secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

I. Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono (2010: 64) menjelaskan Hipotesis Penelitian sebagai berikut:

“hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan

baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.”

Berdasarkan dari kajian pustaka diatas maka diajukan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh aktivitas penggunaan permainan pohon angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di Tk Al-Azhar 16 Bandar Lampung.