

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOGNITIF DALAM MENGENAL
KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI
PERMAINAN PLAYDOUGH DARI BAHAN ALAM
DI PAUD SIGER EMAS BATUPUTU
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

SULASTRI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN PLAYDOUGH DARI BAHAN ALAM DI PAUD SIGER EMAS BATUPUTU BANDAR LAMPUNG

Oleh

SULASTRI

Masalah di PAUD Siger Emas Batuputu adalah rendahnya kemampuan kognitif pada anak, khususnya konsep bilangan dan lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan playdough pada anak kelompok A PAUD Siger emas yang berjumlah 20 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari peningkatan data dari setiap siklusnya. dari semua indikator yang ditetapkan seperti menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak jumlahnya berkembang sangat baik, menunjukkan benda yang lebih sedikit jumlahnya berkembang sangat baik, menghubungkan gambar dengan bilangan dengan benar dan tepat, membilang/menyebut urutan angka 1-10 tanpa terbolak balik, menunjukkan urutan benda berkembang sangat baik, mengklasifikasikan benda sesuai dengan jumlahnya tanpa terbolak balik. Berdasarkan penelitian tersebut dapat direkomendasikan bahwa melalui media permainan playdough adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Kata Kunci : Konsep Bilangan, Lambang Bilangan, Playdough

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOGNITIF DALAM MENGENAL
KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI
PERMAINAN PLAYDOUGH DARI BAHAN ALAM
DI PAUD SIGER EMAS BATUPUTU
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

SULASTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

**Judul Skripsi : MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP
BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN
1-10 MELALUI PERMAINAN PLAYDOUGH
DARI BAHAN ALAM DI PAUD SIGER EMAS
BATUPUTU BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Sulastri

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113254017

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Pembimbing

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

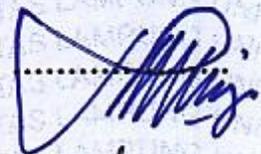
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

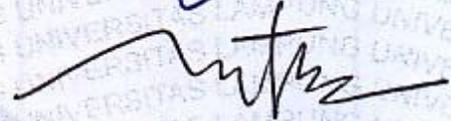
Ketua

: Dr. Riswanti Rini, M.Si.



Penguji

Bukan Pembimbing : Dr. M. Thoha BS Jaya, M.S.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Agustus 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sulastri

NPM : 1113254017

Program Studi : SI PG-PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Lokasi Penelitian : PAUD SIGER EMAS BATUPUTU, Bandar Lampung

Judul Skripsi : **MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN PLAYDOUGH DARI BAHAN ALAM DI PAUD SIGER EMAS BATUPUTU BANDAR LAMPUNG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Melalui Permainan Playdough dari bahan alam di Kelompok A PAUD Siger Emas Batuputu Bandar Lampung” adalah hasil penelitian saya adapun bagian-bagian tertentu yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah

Demikian pernyataan ini saya buat, Pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar Lampung, Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



SULASTRI
NPM 1113254017

RIWAYAT HIDUP



Penulis, Sulastri dilahirkan di Sidoarjo pada tanggal 25 Juli 1978, sebagai anak ketiga dari enam bersaudara, pasangan Bapak Sukijan dan ibu Puryanti (Almarhum). Pendidikan awal penulis adalah masuk Sekolah Dasar (SD) diselesaikan pada tahun 1991, Sekolah di SDN Wonocolo II Taman Sidoarjo, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP YPM (Yayasan Pendidikan Maarif) Taman Sidoarjo tamat pada tahun 1994, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Dharma Wanita 4 Taman Sidoarjo. Tamat pada tahun 1997. Pada tahun 2011 pendidik melaksanakan kuliah sebagai mahasiswa konversi S1 PG-PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di Universitas Lampung dan di selesaikan pada tahun 2016, pada tahun 2006 Peneliti mengajar di PAUD Siger Emas Batuputu selama 5 tahun, dan tahun 2011 menjadi tenaga kontrak di Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung sampai sekarang. peneliti membagi waktu antara PAUD Siger Emas dan bekerja sebagai tenaga honorer.

MOTO

*Berangkat dengan penuh keyakinan. Berjalan dengan penuh
keikhlasan . istiqomah dalam menghadapi cobaan.*

YAKIN, IKLAS, ISTIQOMAH.

*Jangan kau Tanya apa yang di berikan bangsamu kepadamu
tapi tanyalah dirimu apa yang kau bisa berikan kepada*

bangsamu

(Sulastrí)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan dengan ketulusan hati kepada:

1. Almamater Tercinta, Universitas Lampung dan Kelompok Bermain Siger Emas Bandar Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya dapat terselesaikan skripsi ini yang berjudul "Meningkatkan keterampilan kognitif dalam mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 melalui permainan playdough dari bahan alam". Shalawat teriring salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan umat manusia.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hj. Riswanti Rini, M.Si., selaku pembimbing dan Bapak Dr. Hi. Muhammad Thoha B. Sampurna Jaya, M.S., selaku pembahas yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, nasihat dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, tak ada yang dapat penulis berikan kepada beliau selain do'a agar selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT serta diberikan kelancaran di dalam segala hal.

Penulis menyadari terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Bp. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini M.Si, selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, sekaligus dosen pembimbing yang sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan saran, masukan, kritikan dalam pembuatan skripsi ini
3. Bp. Dr. M.Thoha BS Jaya, M.S, selaku pembahas yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberi masukan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Ari Sofia S.Psi. M.A.Psi, selaku Ketua Program Studi SI PG-PAUD
5. Bapak dan Ibu dosen program studi PG-PAUD yang telah memberikan motivasi kepada penulis
6. Bapak yang sangat aku sayangi yang senantiasa mendoakanku setiap waktu, serta memberikan dukungan untukku.
7. Suami yang aku cintai dan kusayangi yang telah memotivasiku, memfasiltasiku, dan selalu mendoakanku.
8. Putriku Tasya Laylia Azmi dan Putraku M. Aliyan Anugrah Chandra yang aku cintai dan kusayangi yang menjadi penyemangat hidupku.

9. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Konversi.
10. Kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini semoga bermanfaat, terutama bagi penulis, rekan sejawat dan pemerhati Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis berharap kiranya Allah swt senantiasa memberikan hidayah-Nya kepada kita semua dan semoga skripsi ini berguna bagi kita semua, aamiin.

Bandar Lampung, Agustus 2016
Penulis

SULASTRI
NPM 1113254017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBARAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	4
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah dan Permasalahan	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Teori Belajar.....	7
1. Teori Belajar Konstruktivisme	8
2. Teori Belajar Kognitivisme.....	8
B. Pendidikan Anak Usia Dini	9
1. Pengertian Anak Usia Dini	9
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
3. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
4. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini.....	14

C. Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan	16
1. Pengertian Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan	17
2. Pengenalan Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan	19
3. Perkembangan Konsep Bilangan	21
D. Pengertian Bermain	22
1. Pengertian Bermain	22
2. Tahapan Perkembangan Bermain	24
3. Fungsi Bermain	25
2. Jenis-jenis bermain	26
E. Media Pembelajaran	28
1. Pengertian Media Pembelajaran	28
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	30
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	31
F. Bermain Playdough	32
1. Pengertian Playdough	32
2. Manfaat bermain Playdough	33
3. Cara Bermain Playdough	34
4. Kelebihan dan Kekurangan bermain Playdough	34
G. Hasil Penelitian yang Relevan	37
H. Kerangka Pikir	39
III. METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Subjek Penelitian	42
C. Waktu dan Tempat Penelitian	42
D. Prosedur Penelitian	42
1. Perencanaan	42
2. Pelaksanaan	43
3. Pengamatan	44
4. Refleksi	44
E. Tehnik Pengumpulan Data	46
F. Tehnik Analisis Data	47
G. Indikator Keberhasilan	48
H. Definisi Konseptual	49
K. Dfinisi Operasional	49
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	50
B. Diskripsi Hasil Penelitian	51
1. Siklus 1	51
a. Tahapan Perencanaan	51
b. Tahapan Pelaksanaan	51
c. Tahapan Observasi	52
d. Tahapan Refleksi	56

2. Siklus 2.....	56
a. Tahapan Perencanaan.....	57
b. Tahapan Pelaksanaan.....	57
c. Tahapan Observasi.....	58
d. Tahapan Refleksi.....	61
3. Siklus 3.....	62
a. Tahapan Perencanaan.....	62
b. Tahapan Pelaksanaan.....	62
c. Tahapan Observasi.....	63
d. Tahapan Refleksi.....	66
B. Pembahasan.....	69
V. KESIMPULAN.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Peningkatan Keterampilan Mengenal Konsep Bilangan Siklus I.....	54
4.2 Peningkatan Keterampilan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I.....	55
4.3 Peningkatan Keterampilan Mengenal Konsep Bilangan Siklus II.....	59
4.4 Peningkatan Keterampilan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II.....	60
4.5 Peningkatan Keterampilan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Siklus III	64
4.6 Peningkatan Keterampilan Mengenal Lambang Bilangan Siklus III	65
4.7 Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Siklus1, Siklus II, Siklus III	67
4.8 Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I, Siklus II, Siklus III	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Desain Siklus Penelitian.....	40
3.1 Sketsa Penelitian Tindakan Kelas	45

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak.

Berdasarkan Undang undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1 tentang sisdiknas bahwa :

Setiap manusia dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia seutuhnya melalui proses pendidikan, karena setiap manusia dikaruniai Allah SWT, bermacam - macam potensi sejak lahir, untuk itu dibutuhkan pendidikan ,dalam mengembangkan semua potensi yang ada di dalam setiap diri manusia.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini tertuang dalam UU No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa ada lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak yang meliputi perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Salah satu aspek yang perlu

dikembangkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Siger Emas kelompok A adalah perkembangan kognitif. Pengenalan kognitif khususnya konsep bilangan kepada anak diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di PAUD tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, disebutkan bahwa : enam standar tingkat pencapaian perkembangan anak yakni nilai agama dan moral, motorik anak, kognitif, bahasa dan sosial-emosional dan seni anak usia dini, dan tiga tingkat pencapaian perkembangan pada ranah kognitif yakni pengetahuan umum dan sains, bentuk, ukuran dan pola serta mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Dari ketiga ranah kognitif tersebut peneliti akan meneliti pada pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan, yang mana dalam pedoman pembelajaran permainan konsep bilangan permulaan di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di PAUD Siger Emas Batu Putu kecamatan Teluk Betung Barat kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, di antaranya adalah pembelajaran masih menggunakan

buku paket, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga edukasi yang sangat minim. Sehingga dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pendidik dan anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelkan pembelajaran akibatnya proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) terhambat dan kurang maksimal. Minimnya alat peraga di PAUD Siger Emas Batu Putu Kecamatan Teluk Betung Barat kegiatan belajar berhitung hanya menggunakan media papan tulis dan buku cetak. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran mengenal bilangan. Mengingat permasalahan tersebut perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenali konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10, di kelompok Bermain Siger Emas Batu Putu Kecamatan Telukbetung Barat.

Mengingat adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi di PAUD Siger Emas maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui apakah anak-anak di PAUD Siger Emas mampu meningkatkan keterampilan kognitif dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 melalui permainan playdough.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Anak belum mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10
- 2) Aktivitas anak sangat kurang dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
- 3) Alat Permainan Edukatif masih sangat terbatas
- 4) Kegiatan permainan kurang kreatif dan tidak bervariasi

C. Rumusan Masalah dan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan Identifikasi masalah tersebut, diajukan rumusan masalah sebagai berikut: sebagian anak belum berkembang dalam mengenal angka 1-10, dan aktivitas anak kurang dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10. di Kelompok Bermain Siger Emas Batuputu Kecamatan Telukbetung Barat, Bandar Lampung. Maka permasalahan penelitian adalah :
“Apakah dengan memanfaatkan permainan playdough dapat meningkatkan keterampilan kognitif dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 di kelompok bermain Siger Emas ? “

Dengan demikian Judul PTK ini adalah “meningkatkan keterampilan kognitif dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 melalui permainan playdough dari bahan alam di kelompok Bermain Siger Emas, Batu Putu kecamatan Teluk Betung Barat”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah: untuk mengetahui peningkatan keterampilan kognitif dalam

mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan playdough pada kelompok bermain di Siger Emas.

E. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menggambarkan secara jelas tentang bagaimana peningkatan keterampilan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain dengan media playdough pada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dan tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah lebih lanjut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu di bidang pendidikan luar sekolah (PLS) khususnya konsentrasi pendidikan anak usia dini (PAUD).

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam pembelajaran untuk anak usia PAUD dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dengan media playdough.

b. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai salah satu usaha-usaha peningkatan kualitas pendidikan nonformal bagi masyarakat, yang pada hakekatnya dapat meningkatkan mutu pendidikan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-Teori Belajar

Menurut Hamzah (2003:26) menyatakan bahwa teori merupakan seperangkat preposisi yang didalamnya memuat tentang ide, konsep, prosedur dan prinsip yang terdiri dari satu atau lebih variable yang saling berhubungan satu sama lainnya dan dapat dipelajari, dianalisis dan diuji serta dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan dari dua pendapat diatas teori adalah seperangkat azas tentang kejadian-kejadian yang di dalamnya memuat ide, konsep, prosedur dan prinsip yang dapat dipelajari, dianalisis dan diuji kebenarannya. Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas.

Ada tiga teori belajar yaitu: teori belajar konstruktivisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar behaviorisme. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme.

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dengan teori konstruktivisme anak dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. anak akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu anak terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

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.

B. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Menurut Jamilah (2012:1) Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan spiritual. Muhammad (2012: 19) menjelaskan bahwa: Anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Menurut Yuliani (2012:17) bahwa “Pemberian rangsangan melalui pendidikan anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya”.

Menurut Hibana (2005:33) berbagai kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.

1. Anak Usia 2 – 3 tahun.

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui

Karakteristik anak usia 2-3 tahun antara lain :

- 1) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
- 2) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
- 3) Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditemukan oleh bawaan namun lebih banyak pada lingkungan.

b. Karakteristik anak usia 4 – 6 tahun antara lain :

- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.
- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.

2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah (Sujiono, 2009: 42 – 43):

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.

- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

3. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip-prinsip Rahman (2005:70) sebagai berikut :

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional.

2) Belajar melalui bermain

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.

3) Menggunakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

4) Menggunakan pembelajaran terpadu

Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta memiliki disiplin diri.

6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik /guru.

4. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Fadlillah (2012:161) metode pembelajaran dapat pula diartikan sebagai suatu cara yang sistematis untuk melakukan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang tujuannya mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa metode pembelajaran untuk anak usia dini sangat diperlukan sehingga anak tidak merasa jenuh dengan sistem belajar yang diberikan. Anak akan merasa nyaman bila dalam belajar memenuhi beberapa unsur yang menunjang dan relevan dengan usia mereka.

Guru mengembangkan kreativitas anak, metode - metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi.

Adapun metode yang digunakan pada pembelajaran anak usia dini sebagai berikut:

1) Metode bermain

Dockett dan fleer dalam Yuliani (2012:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat khas dan sangat berbeda dari

aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

2) Metode bercerita

Metode bercerita adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.

3) Metode karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya.

4) Metode Proyek

Metode proyek yaitu cara mengajar dengan jalan memberikan kegiatan belajar kepada siswa, dengan memberikan kepada siswa untuk memilih, merancang dan memimpin pikiran serta pekerjaannya. Anak-anak dilatih agar berencana di dalam tugas-tugasnya. Metode ini merupakan cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok.

5) Metode bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak. Bercakap-cakap dapat dilaksanakan.

6) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode yang dilakukan dengan cara menunjukkan cara atau memperagakan suatu cara atau suatu ketrampilan. Tujuannya agar anak dapat memahami dan dapat melakukan dengan benar.

7) Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat two way traffic sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab.

8) Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberikan perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya .

9) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang disiapkan oleh guru.

C. Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

1. Pengertian konsep bilangan dan Lambang Bilangan

Pengertian Konsep Bilangan Menurut Bandi (2009:4) “Pengertian konsep atau concepts mengacu pada penanaman dasar. Peserta didik mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan/mengelompokkan benda-benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa konsep bilangan merupakan pondasi matematika.

Sedangkan lambang bilangan Menurut Sudaryanti (2006:1) adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan, maka diperlukan adanya simbol atau lambang untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan berkenaan dengan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Harjanto (2011:11-18) dalam eksperimennya menyatakan bahwa:

a. Angka

Angka adalah simbol yang mewakili jumlah, untuk dapat menguasainya maka anak harus mengingat bentuk dari masing-masing simbol. Hanya ada sepuluh simbol dasar, yaitu : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 0

b. Bilangan

Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda/peristiwa saat dihitung, untuk dapat menguasainya maka anak harus memahami konsep dari masing-masing jumlah. Mulai dari memahami gambar 1 simbol bintang = satu

simbol bintang 2 = 2 bintang, gambar simbol 3 bintang = tiga bintang, dan seterusnya.

Menurut Lestari (dalam Kemendiknas 2011:18) “Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3-6 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung”.

Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 3-6 tahun dapat dilakukan melalui 3 tahap yaitu :

- a. Menghitung, tahapan awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang.
- b. Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan.
- c. Menjumlah, membandingkan dan simbol angka

Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan atau jumlah.

Menurut Rahmawati (2013 :116) bahwa “anak melihat banyak angka-angka disekitarnya. Mereka mengembangkan pemikiran-pemikiran mengenai arti angka-angka tersebut dan mereka berusaha untuk menggunakannya”. Dalam pedoman pembelajaran permainan lambang bilangan permulaan di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa lambang bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung

yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Yusuf (2003 : 128) menjelaskan “bahwa berhitung sebagai sarana komunikasi untuk mengatasi berbagai masalah kehidupan sehari-hari. Tidak ada perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang tidak memerlukan kemampuan berhitung atau membilang”.

Glen Doman dalam Munawir Yusuf (2003:153) juga menyarankan agar penyiapan belajar berhitung atau membilang dimulai sejak anak masih kecil. Penyiapan belajar berhitung ini merupakan suatu kegiatan belajar yang tujuannya memberikan landasan yang kokoh bagi anak dalam belajar berhitung

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan dan lambang bilangan adalah sangat penting dikenalkan dalam sehari-hari, karena dengan mengenalkan konsep bilangan artinya kita mengenalkan matematika kepada anak sejak dini agar anak memiliki kesiapan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

2. Pengenalan Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

Berbagai macam bentuk pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan untuk pengajaran matematika menurut Rahmawati (2013:110) meliputi :

a. Angka dan hitungan

Angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dua adalah dua, dan seterusnya. Anak pra sekolah memiliki kesulitan dalam memikirkan angka karena memiliki nilai-nilai khusus. Dalam beberapa kesempatan, mereka bisa berhitung dan memberi angka pada sebuah obyek.

b. Mencocokkan

Mencocokkan adalah suatu keahlian penting dalam perkembangan kognitif. Hal ini juga memberikan kesempatan yang bagus untuk membantu perkembangan perbedaan secara visual. Beberapa kegiatan mencocokkan antara lain adalah : sama dan berbeda, warna, ukuran, angka, obyek dan bahan.

c. Kelompok Angka

Kelompok angka satu, kelompok angka dua, kelompok angka tiga dan angka empat, dan seterusnya, berhitung dan pengenalan perseptual pada kenyataan bahwa empat itu lebih banyak daripada dua atau tiga, Mengelompokkan dan Menggolongkan, Anak-anak memiliki konsep kelompok, penggolongan pemilahan dan penggabungan, Perbandingan : Membandingkan melibatkan penemuan beberapa hubungan tertentu dari beberapa karakteristik khusus atau atribut antara dua buah benda. Atribut-atribut tersebut bisa jadi ukuran informal, perbandingan jumlah, atau perbandingan berat, warna, ukuran bentuk dan lain sebagainya.

d. Bentuk

Anak dalam usia ini harus memulai berusaha untuk memahami beberapa bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang.

- 1) Pengenalan bentuk dasar : lingkaran, persegi, segitiga.
- 2) Membedakan bentuk.
- 3) Memberi nama-menghubungkan bentuk namanya.
- 4) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya.
- 5) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.

3. Perkembangan konsep Bilangan

Menurut Rahmawati (2013:10) menegaskan bahwa : Pada anak usi dini, anak sudah dapat di ajarkan konsep matematika sederhana misalnya membilang dan mengenal lambang bilangan, karena anak usia dini belum dapat dituntut untuk berfikir secara logis, maka proses pembelajarannya dilakukan dengan cara bermain menggunakan peraga atau benda-benda disekitarnya. Sebelum anak memasuki tingkat pengenalan bilangan selanjutnya seperti yang telah dikemukakan oleh Fatimah (2009:10) tentang perkembangan konsep bilangan pada anak dan kegiatannya.

Konsep-bilangan.:

a. Pengenalan Kuantitas

Anak-anak mengitung sejumlah benda yang dilakukan secara bertahap.

b. Menghafal urutan nama bilangan

Menyebutkan nama bilangan dalam urutan yang benar.

c. Menghitung secara rasional

Menghitung benda sambil menyebutkan urutan nama bilangan.

d. Menghitung maju

Menghitung dua kelompok benda yang digabungkan dengan cara:

menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir,

menghitung melanjutkan.

e. Menghitung mundur

Berhitung mundur dapat dilakukan dalam operasi pengurangan, namun efektif

bila pengurangan angka kecil saja.

f. Berhitung melompat

Menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan beda bilangan

tertentu yang sama, yang akan dijadikan sebagai dasar konsep perkalian.

D. Pengertian Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan (Nurani, 2009 :144).

Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Piaget dalam Nurani (2009:144) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi seseorang. Sedangkan

Parten dalam Nurani (2009:144) memandang “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan”. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta tempat dimana ia hidup.

Selanjutnya dockett dan fleern dalam Nurani (2004:41-42) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Bermain merupakan belajar yang aktif yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Sampai usia 9 tahun, anak-anak belajar secara optimal ketika mereka terlibat secara total didalam kegiatan. Bermain mengekspresikan dan mengeluarkan aspek-aspek emosional dari pengalaman sehari-hari (Thompson dalam Musfiroh (2005:58). Oleh karena itu kegiatan bermain anak sangat bervariasi, dan setiap kegiatan bermain itu menstimulasi sebagai bagian otak, maka tidak berlebihan jika permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak. Meskipun tujuan utama bermain adalah untuk bersenang-senang, stimulasi kecerdasan tetaplah menjadi efek positif dari kegiatan tersebut amstrong dalam Musfiroh (2005:58).

2. Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Jean Piaget (1962) dalam Tedjasaputra (2001:24) tahapan perkembangan bermain anak usia dini adalah sebagai berikut :

1). *Sensory Motor Play* ($\pm \frac{3}{4}$ bulan $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya, dan Piaget menamakannya *reproductive assimilation*. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Misalnya anak melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak melakukan terus dengan berbagai variasinya. Pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Contohnya anak yang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, secara tidak sengaja memukul kaleng dari sisi yang berbeda. Ternyata menimbulkan suara berbeda, sehingga dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan baru.

2). *Symbolic atau Make Believe Play* ($\pm 2-7$ tahun)

Symbolic atau *Make Believe Play* merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Misalnya menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak.

3). *Social Play Games with Rules* (\pm 8 tahun-11 tahun)

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rulers. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

4). *Games With Rules & Sports* (11 tahun keatas)

Olah raga adalah kegiatan bermain yang menyenangkan dan dinikmati anak-anak, walaupun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu. Karena bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang Fungsi Bermain Sigmund Freud sudah mengemukakan bahwa kegiatan bermain memungkinkan tersalurkan dorongan-dorongan instingtual anak dalam meringankan anak pada beban mental. Kegiatan bermain merupakan sarana yang aman yang dapat digunakan untuk mengulang-ulang pelaksanaan dorongan-dorongan itu dan juga reaksi-reaksi mental yang mendasarinya.

3. Fungsi Bermain

Fungsi Bermain antara lain:

- (a) Berfungsi untuk mencerdaskan otot pikiran.
- (b) Berfungsi untuk mengasah panca indra.
- (c) Berfungsi sebagai media terapi.
- (d) Berfungsi untuk memacu kreatifitas.

- (e) Berfungsi untuk melatih intelektual.
- (f) Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru.
- (g) Berfungsi untuk melatih empati.

4. Jenis - jenis Bermain

Yuliani (2012:147) Mildred Parten adalah ahli yang mempopulerkan teori perilaku bermain sosial. Dalam studinya, Parten mengidentifikasi 6 tahapan perkembangan bermain anak atau yang lebih dikenal sebagai Parten's Classic Study of Play, yaitu sebagai berikut:

1) Unoccupied play

Pada tahapan ini, anak terlihat tidak bermain seperti yang umumnya dipahami sebagai kegiatan bermain. Anak hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatiannya. Apabila tidak ada hal yang menarik, maka anak akan menyibukkan dirinya sendiri. Ia mungkin hanya berdiri di suatu sudut, melihat ke sekeliling ruangan, atau melakukan beberapa gerakan tanpa tujuan tertentu. Jenis bermain semacam ini hanya dilakukan oleh bayi. Jenis bermain ini belum menunjukkan minat anak pada aktivitas atau objek lainnya. Tahapan bermain ini biasanya hanya dilakukan oleh bayi.

2) Solitary play (Bermain Sendiri)

Pada tahapan ini, anak bermain sendiri dan tidak berhubungan dengan permainan teman-temannya. Ia tidak memperhatikan hal lain yang terjadi. Untuk anak-anak, bermain tidak selalu seperti aktivitas bermain yang dipahami oleh orang dewasa. Ketika ia merasa antusias dan tertarik akan sesuatu, saat

itulah anak disebut bermain, walaupun mungkin anak hanya sekedar menggoyangkan badan, menggerakkan jari-jarinya. Pada tahapan ini, anak belum menunjukkan antusiasmenya kepada lingkungan sekitar, khususnya orang lain. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak usia bayi sampai umur 2 tahun dan menurun di masa-masa selanjutnya.

3) *Onlooker play* (Pengamat)

Pada tahapan ini, anak melihat atau memperhatikan anak lain yang sedang bermain. Anak-anak mulai memperhatikan lingkungannya. Di sinilah anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan. Walaupun anak sudah mulai tertarik dengan aktivitas lain yang diamatinya, anak belum memutuskan untuk bergabung. Dalam tahapan ini Anak biasanya cenderung mempertimbangkan apakah ia akan bergabung atau tidak.

4) *Parrarel play* (Bermain Paralel)

Pada tahapan ini, anak bermain terpisah dengan teman-temannya namun menggunakan jenis mainan yang sama ataupun melakukan perilaku yang sama dengan temannya. Anak bahkan sudah berada dalam suatu kelompok walaupun memang tidak ada interaksi diantara mereka. Biasanya mereka mulai tertarik satu sama lain, namun belum merasa nyaman untuk bermain bersama sehingga belum ada satu tujuan yang ingin dicapai bersama. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak di masa awal sekolah.

5) *Associative play* (Bermain Asosiatif)

Pada tahapan ini, anak terlibat dalam interaksi sosial dengan sedikit atau bahkan tanpa peraturan. Anak sudah mulai melakukan interaksi yang intens dan bekerja sama. Sudah ada kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama namun biasanya belum ada peraturan. Misalnya anak melakukan permainan kejar-kejaran, namun seringkali tidak tampak jelas siapa yang mengejar siapa. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh sebagian besar masa anak-anak prasekolah.

6) *Cooperative play* (Bermain Bersama)

Pada tahapan ini, anak memiliki interaksi sosial yang teratur. Kerjasama atau pembagian tugas/peran dalam permainan sudah mulai diterapkan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya, bermain sekolah-sekolahan, membangun rumah-rumahan. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pada masa sekolah dasar, namun sudah dapat dimainkan oleh anak-anak usia dini bentuk sederhana.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Zaman, (2008 : 4.13) menerangkan, bahwa media berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi

pelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message atau software).

Adapun nilai-nilai media pembelajaran, di antaranya:

1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.

Pendidik dapat menjelaskan kepada anak PAUD konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya, untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin dan sebagainya, bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.

2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya

Pendidik dapat menjelaskan kepada anak PAUD dengan menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya, menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas.

3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil.

Pendidik melalui media dapat menyampaikan gambaran mengenai objek-objek yang terlalu besar, seperti: sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depan kelas. Demikian halnya objek yang terlalu kecil, seperti : bakteri, virus, semut, nyamuk, dan sebagainya.

- 4) Memperhatikan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat.

Pendidik bisa memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat kepada anak PAUD dengan menggunakan media film (slow motion) seperti : lintasan kembang api, melesatnya anak panah, atau proses suatu ledakan. Demikian halnya gerakan yang terlalu lambat, seperti : pertumbuhan kecambah dan mekarnya bunga (Zaman,2008:4.11-4.12). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wahana dari pesan yang oleh oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak).

2. Manfaat dan Fungsi Media

Dalam pemanfaatan media pembelajaran di PAUD (Zaman, 2008:4.13). selanjutnya menjelaskan banyak hal, di antaranya menyebutkan tentang fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 3) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. Dengan

demikian jelaslah bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran di PAUD ada tiga jenis, yaitu :

1. Media Visual

Media visual yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas :

a) Media yang diproyeksikan (projected visual).

Media yang diproyeksikan (projected visual) yaitu merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (proyektor) untuk menayangkan gambar atau tulisan yang akan tampak pada layar (screen). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam (gambar diam) atau media proyeksi gerak (gambar gerak).

b) Media yang tidak diproyeksikan (non-projected visual).

Media ini terdiri atas :

- a. Media gambar diam/mati, yaitu gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, atau objek lain.
- b. Media grafis, yaitu media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran.
- c. Media model, yaitu media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata.

- d. Media realita, yaitu alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak (Zaman, 2008 : 4.19-4.20).

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema (Zaman, 2008 : 4.20).

3. Media Audiovisual.

Media ini merupakan kombinasi dari media visual dan media audio atau biasa disebut media pandang-dengar. dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal (Zaman, 2008: 4.21).

F. Bermain Playdough

1. Pengertian Playdough

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Permainan playdough adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain playdough, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan

perkembangan otaknya. Anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau dengan kreatifitasnya masing-masing.

Permainan matematika yang bisa dilakukan dengan mainan playdough ini, antara lain:

- 1) Anak memilih playdough menjadi bentuk ular-ularan panjang lalu anak diajak membuat simbol bilangan (bentuk angka 0 sampai 9).
- 2) Anak membuat bentuk bebas kemudian menghitung jumlah benda yang di buat.
- 3) Membuat berbagai bentuk geometris sederhana dan mengenalkan namanya pada anak, dan menghitung dan mengelompokan benda yang sudah di bentuk.
- 4) Anak mencocokkan angka yang dibuat dari playdough kepapan yang telah disediakan sesuai dengan urutan angkanya.

2. Manfaat Bermain Playdough

Manfaat bermain playdough yakni :

- 1) Berkreasi dengan playdough dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikirr logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
- 2) Kelenturan dan kelembutan bahan playdough melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
- 4) Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

3. Cara Bermain dengan Media Playdough

Cara bermain dengan media Playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan :

- 1) Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan.
- 2) Buatlah rencana/sekenario.
- 3) Sediakan media, alat yang diperlukan.
- 4) Guru memberikan instruksi pada anak untuk membuat angka 0-9.
- 5) Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat bentuk lain
- 6) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengurutkan angka yang dibuat.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada anak menghitung bentuk benda yang dibuat.
- 8) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengelompokkan benda, dan mencocokkan bilangan pada papan bilangan.

4. Kelebihan dan Kekurangan dari *Playdough*

Menurut Moedjiono (1992) dalam Dwijunianto mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan - kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Menurut Rachmawati, (2013) bahwa bermain playdough sangat menyenangkan. Balita bisa meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka.

Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

5. Cara Membuat Playdough

Cara membuat playdough (playdough-plastisin-mainan-yang-aman-buat-si-anak) :

Bahan :

1. 2 cup tepung terigu
2. 1 cup garam
3. 2 sdm minyak goreng
4. 1 cup air
5. pewarna makanan berbagai macam

Alat :

1. Berbagai cetakan
2. Pisau plastik
3. Baskom
4. cotton buds

Cara membuat :

1. Campurkan terigu dan garam dapur dalam sebuah baskom yang cukup besar, Aduk dengan tangan atau menggunakan centong kayu/plastik sampai tercampur rata.
2. Beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk di adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
3. Beri minyak goreng, lalu adonan diolah lagi sehingga didapatkan adonan yang benar-benar lembut.

4. Bagi adonan menjadi enam bagian (atau sesuai jumlah warna yang diinginkan).
5. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap lima bagian lainnya dengan warna yang berbeda.
6. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat. Playdough siap digunakan untuk membuat berbagai kreasi.

Aspek yang diukur dengan permainan playdough :

1. Mengenal konsep bilangan.
2. Mengenal lambang bilangan.
3. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
5. Membandingkan konsep banyak, sedikit, sama.
6. Kaitan Kemampuan Mengenal Konsep bilangan dan Lambang Bilangan dengan Metode Bermain dengan Media Playdough.

Kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sangatlah penting bagi anak usia dini karena sesungguhnya matematika telah ada sejak anak masih berada di usia bayi (0-1 tahun). Anak usia dini memperlihatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yang ia miliki biasanya dengan keingintahuannya yang tinggi, kemampuan mental yang mengalami perkembangan yang pesat, senang mengelompokan benda

berdasarkan bentuk dan ukuran, dan mulai mengenal angka. Oleh karena itu kita sebagai orang tua harus memperhatikan keperluan yang diinginkan oleh seorang anak atau menjadi fasilitator dan pembimbing bagi anak, agar potensi yang ada di diri anak dapat berkembang sesuai perkembangannya. Sebagai seorang guru, kita perlu hal baru untuk meningkatkan berbagai kemampuan yang telah ada pada anak, dengan memperkenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain dengan media playdough, dengan metode bermain dengan media playdough ini diharapkan anak menjadi lebih tertarik untuk mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan karena dengan metode bermain ini dapat menarik perhatian anak, membiarkan anak untuk berkreaitivitas, memberikan pengalaman langsung pada anak dan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dapat meningkat.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

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

1. Komalasari (2014) peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan stik bergambar pada anak usia 3-4 tahun di ppt melati dukuh pakis surabaya diajukan kepada Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA, Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak di PPT Melati

belum memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan dengan baik. Hal itu disebabkan karena cara mengajar dan media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui Permainan Stik Bergambar pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis Surabaya. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 data yang diperoleh dalam kemampuan mengenal konsep bilangan melalui Permainan Stik Bergambar 45%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil karena kriteria pencapaian tingkat perkembangan anak minimal 75%, maka penelitian berlanjut pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan kemampuan mengenal konsep anak mencapai 79%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Permainan Stik Bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PPT Melati Dukuh Pakis

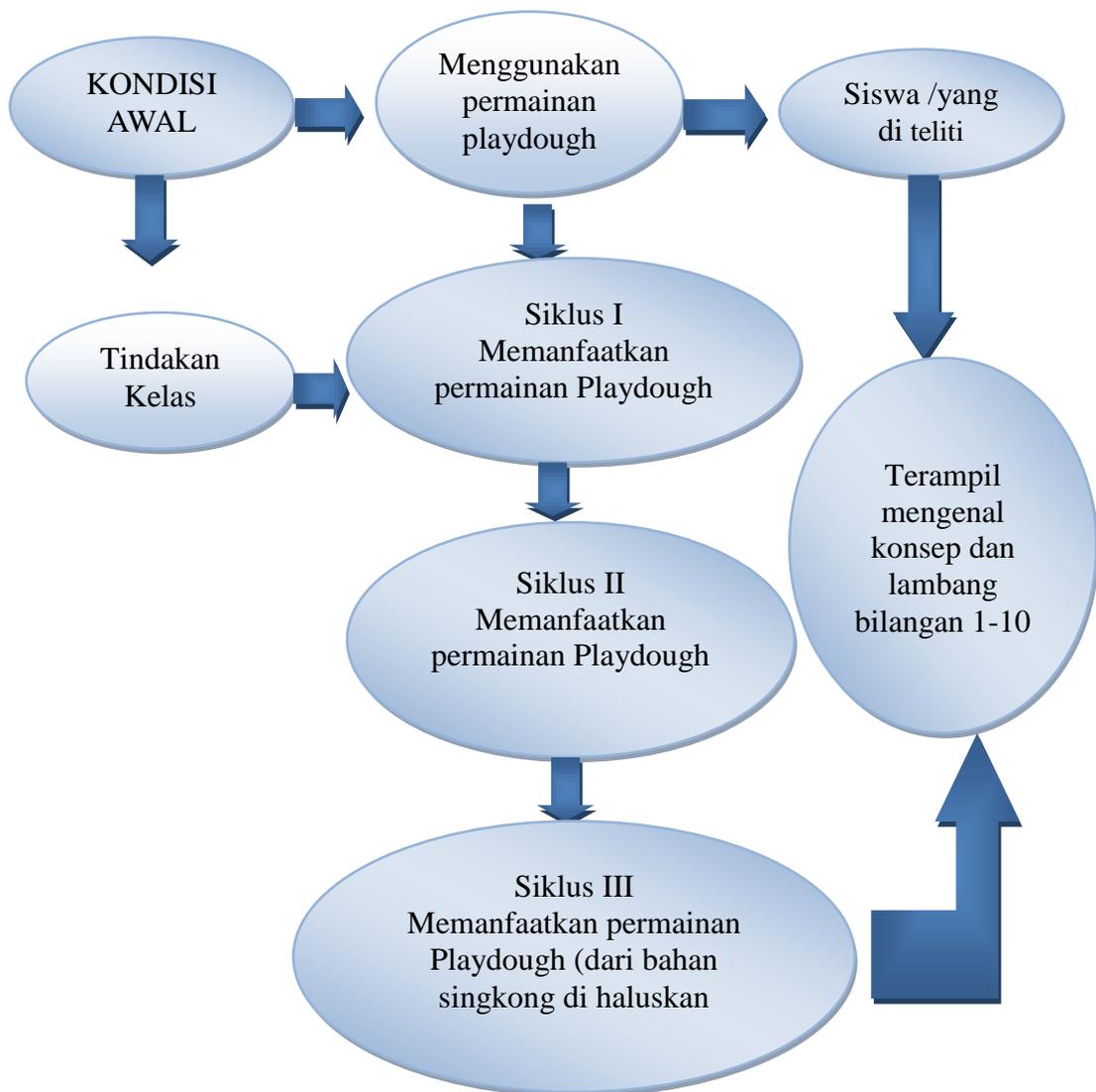
2. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Utaminingsih (2014) di Kelompok A TK Tarbiyatul Athfal Tubanan, dengan hasil penelitian:

berdasarkan hasil observasi menunjukkan kriteria keberhasilan yang dicapai anak-anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media playdough : metode bermain melalui permainan ini dapat mengembangkan pemahaman anak dalam konsep bilangan yang terlihat dari hasil observasi I yang menunjukkan kemampuan anak dengan kategori optimal sebanyak 10 anak dapat mengenal konsep banyak sedikit dan sama tidak sama, 12 anak dapat membilang urutan bilangan 1-10, 12 anak dapat membilang dengan menunjuk benda yang ada, 10 anak dapat menunjuk lambang bilangan dan huruf. Setelah ada perbaikan sistem pembelajaran diperoleh hasil penilaian pada observasi kedua yang menunjukkan kemampuan anak dengan kategori sangat optimal meningkat cukup banyak yaitu 18 anak dapat mengenal konsep banyak sedikit dan sama tidak sama, 17 anak dapat membilang urutann bilangan minial 1-10, 17 anak dapat membilang dengan menunjukkan benda yang ada, dan 18 anak dapat menunjukkan lambang bilangan dan huruf.

H. Kerangka Pikir Penelitian

Kondisi awal di PAUD Siger Emas batuputu para guru atau peneliti belum memanfaatkan media permainan yang menyenangkan sehingga ketrampilan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan masih rendah. Kemudian dlakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memanfaatkan model pembelajaran melalui permainan playdough. Dilakukan kegiatan pada pembelajaran melalui tahapan, pada siklus I menggunakan playdough dari tepung,

Siklus II dari tanah liat, Siklus III dari singkong yg sudah dihaluskan. Diharapkan melalui pemanfaatan media playdough dapat meningkatkan ketrampilan kognitif dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10. Secara skematis kerangka pikir penelitian digambarkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. 1. Kerangka Pikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), Suharsimi dalam Ermalinda (2013:09) penelitian tindakan kelas terdiri dari tingkatan yang memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan merupakan sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas merupakan sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Jadi dengan menggabungkan batasan pengertian diatas maka Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini di PAUD Kelompok Bermain Siger Emas Batu Putu Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak, laki-laki 12 dan perempuan 8. Dengan menerapkan permainan playdough sebagai upaya meningkatkan belajar mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Selama pengumpulan data dilapangan, baik dengan cara berdialog maupun dengan melakukan pengamatan secara langsung, peneliti juga melakukan studi dokumentasi untuk mendapatkan data tertulis.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Siger Emas Batu Putu Bandar Lampung, tahun pelajaran 2015/2016, dengan jumlah pertemuan sebanyak 3 (tiga) siklus.

D. Prosedur Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010:16) mengemukakan bahwa PTK ini dilaksanakan dengan 3 siklus , setiap siklus memiliki 4 tahap sebagai berikut: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi.

Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain:

1. Perencanaan

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (apabila dilaksanakan secara

kolaboratif). Cara ini dikatakan ideal, karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Apabila dilaksanakan sendiri oleh guru sebagai peneliti, maka instrumen pengamatan harus disiapkan disertai lembar catatan lapangan. Pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanya kurang teliti dibanding dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada di luar diri, karena adanya unsur subjektivitas yang berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya.

Langkah-langkah perencanaan dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. RPPH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pengamatan pengenalan lambang bilangan anak.
- c. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan menyimak.

2. Pelaksanaan

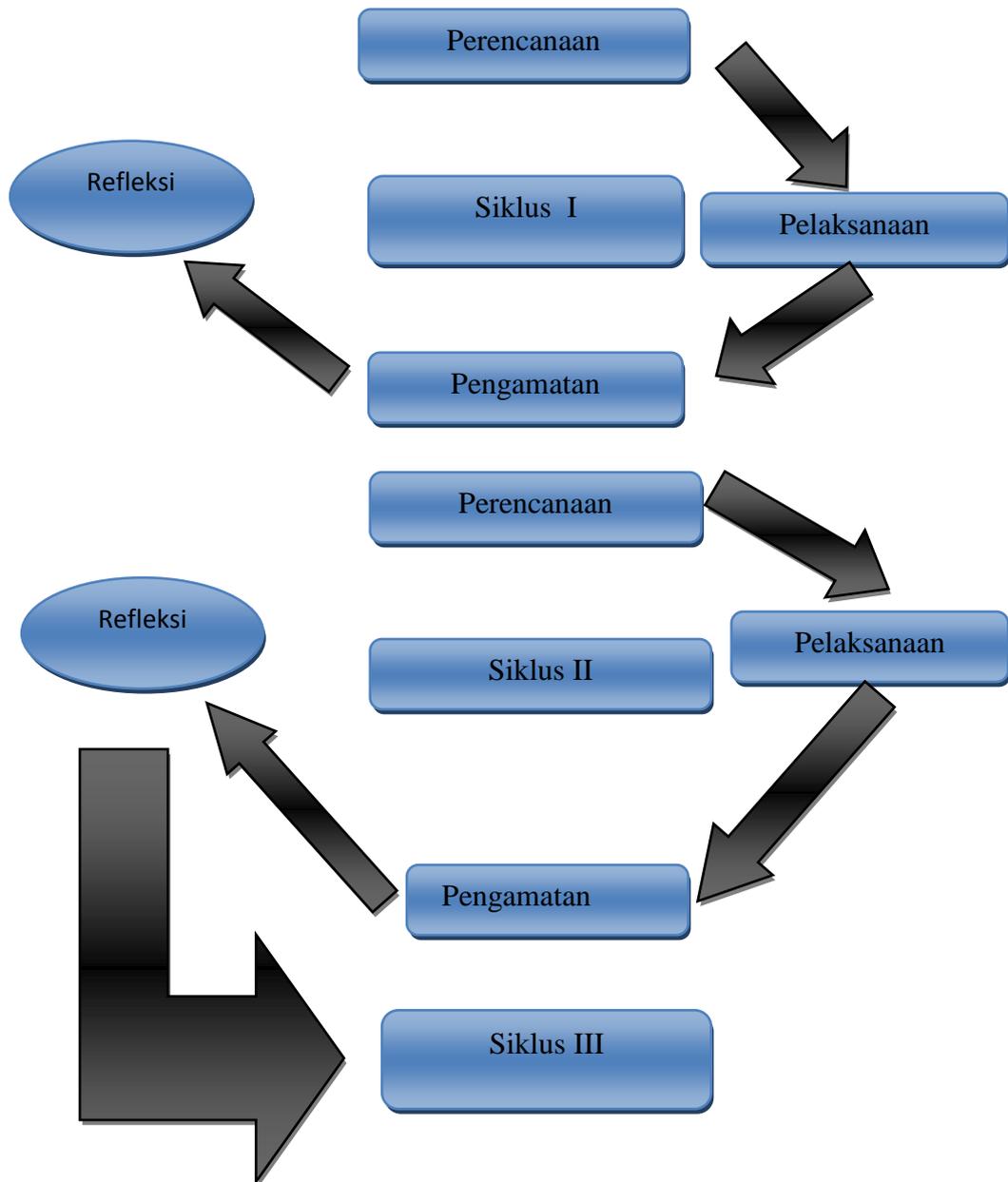
Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ini guru harus berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak kaku, dan tidak dibuat-buat.

3. Pengamatan

Observasi dilakukan pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Tindakan ini dilakukan untuk melihat kekurangan maupun kelebihan yang kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan Siklus selanjutnya. Keempat tahap dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk sebuah Siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama teman sejawat, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus selanjutnya. Skematik dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Sketsa Penelitian Tindakan Kelas

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan (pedoman penilaian di taman kanak-kanak ; 2010 :8).

Ermalinda (2013:113) Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengamati dari dekat dalam upaya mencari dan menggali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti. Observasi dilakukan pada saat guru mengajar dikelas PAUD Siger Emas Batu Putu Bandar Lampung. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi anak dan lembar observasi guru kelas yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, observasi terhadap anak ini bertujuan untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas atau kegiatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui metode bermain dengan media *playdough*.

2. Dokumentasi

Mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku dan sebagainya. Ermalinda (2013:135) menyatakan bahwa “dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data dapat dimanfaatkan

untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan”. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi daftar nama-nama peserta didik, foto tentang berjalannya kegiatan penelitian dan data-data yang mendukung lainnya. Data yang diperoleh dari dokumen ini bisa digunakan untuk melengkapi bahkan untuk memperkuat data dari hasil observasi

3. Skala penilaian deskripsi

Skala penilaian deskripsi adalah paduan dari pengamatan kuantitatif dan pengamatan kualitatif yang dijabarkan dalam bentuk skala.

Adapun dalam penelitian ini skala deskripsi digunakan untuk menilai lembar observasi dengan skala kriteria: belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data hasil observasi perkembangan anak. Analisis kuantitatif akan digunakan untuk mendeskripsikan hasil perkembangan anak. Data kualitatif diperoleh dari data non-tes yaitu lembar observasi.

Pembelajaran dianalisis dengan menentukan nilai rata-rata yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

- I = Interval
- NT = Nilai Tinggi
- NR = Nilai Rendah
- K = Kategori

1. Kemampuan konsep bilangan dan lambang bilangan

Data berbentuk kuantitatif dianalisis secara deskriptif yaitu dengan membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, yaitu dari siklus 1 sampai siklus ke 3.

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila tingkat keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sesuai dengan kategori penilaian proses dan produk belajar anak dengan menghitung keseluruhan dengan melihat indikator dan mencapai pada kriteria penilaian yang mencapai hasil BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan kriteria di atas maka indikator yang mendukung agar kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan berhasil sebagai berikut :

1. Anak dapat mengenal konsep dan lambang bilangan.
2. Anak sudah dapat menyebutkan konsep dan lambang bilangan.
3. Anak sudah dapat menuliskan beberapa konsep dan lambang bilangan.
4. Anak dapat menghubungkan benda dengan lambang bilangan.

H. Definisi Konseptual

Menurut Pakasi (1970:23) bilangan merupakan suatu konsep tentang konsep bilangan dan lambang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti, nama, urutan, lambang, dan jumlah.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi dari variable penelitian yang dapat dioperasionalkan atau dapat menjadi arahan untuk pelaksanaan di dalam penelitian. Kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan adalah :nilai yang diperoleh berdasarkan hasil observasi atau pengamatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak. Adapun indikator kemampuan mengenal konsep bilangan dalam penelitian ini adalah :

- a. Menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak jumlahnya
- b. Menunjukkan benda yang lebih sedikit
- c. Menghubungkan gambar dengan bilangan

Sedangkan indikator kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: lambang bilangan dalam penelitian ini adalah :

- a. Membilang/ menyebut urutan angka 1-10
- b. Menunjukkan urutan benda
- c. Mengklasifikasikan benda sesuai dengan jumlahnya

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media permainan playdough dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak Kelompok A di PAUD Siger Emas Batuputu, Kota Bandar Lampung. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan setiap siklusnya yaitu dari siklus I hingga siklus III, dari kemampuan mengenal konsep bilangan semua indikator yang ditetapkan yakni indikator menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak jumlahnya, menunjukkan benda yang lebih sedikit, menghubungkan gambar dengan bilangan menunjukkan sudah berkembang sangat baik, begitu juga dengan kemampuan mengenal lambang bilangan yang meliputi indikator membilang/menyebut urutan angka 1-10, menunjukkan urutan benda, mengklasifikasikan benda sesuai dengan jumlahnya sudah berkembang sangat baik.

Adanya peningkatan-peningkatan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak disebabkan adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh pendidik di setiap siklusnya, baik dari metode, strategi, media maupun motivasi dari pendidik terhadap peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti memberikan saran bagi Sekolah, Guru dan peneliti lain sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah melakukan refleksi secara berkelanjutan sehingga dapat mengetahui permasalahan-permasalahan di Lembaga PAUD, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dengan baik, dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas sekolah khususnya dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru selalu memprogramkan kegiatan yang lebih menarik, sehingga anak selalu termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal, dan guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, serta menambah pengetahuan terkait dengan tehnik, metode, atau strategi yang tepat sesuai dengan perkembangan Anak Usia Dini.

3. Bagi Peneliti lain

Diharapkan menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjutan baik berhubungan dengan pengembangan kognitif maupun penerapan pembelajaran melalui permainan playdough.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, Arsyad, Jakarta.
- Bandi. 2009. *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Klaten: PT Intan Sejati
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No 20 Tahun 2003 dan Undang-undang Guru dan Dosen UU RI Nomor 14 Tahun 2015*. Jakarta.
- Ermalinda. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. ALFABETA, Bandung
- Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. AR- RUZZ MEDIA, Jogjakarta
- Fatimah. 2009. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Balok*. Bandung FIP: UPI.
- Hibana, Rahman. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PGTKI Press
- Harjanto. 2011. *Agar Anak Tidak Takut Matematika*. Yogyakarta: Manika Book
- Hamzah. 2003. *Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Negeri di Bandung Melalui Pendekatan Pengajaran Masalah*. Disertasi Doktor pada PPS UPI: tidak dipublikasikan.
- Jamilah, Martinis, Yamin. 2012. *Panduan PAUD*. Gaung Persada. Press Group. Jakarta
- Komalasari, Dewi. 2012. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang*

bilangan Melalui Musik Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 6. No 2. Diterbitkan. Jakarta : PRODI PAUD Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

Lestari. 2011. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah kecerdasan.* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Moedjiono, Dimiyati. 1992. *Strategi Belajar Mengajar .* Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan

Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD.* AR - RUZZ MEDIA, Jogjakarta

Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* PT indeks. Jakarta.

Nurani, Yuliani. 2004. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Permendikbud Republik Indonesia. 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Nomor 146. Pendidikan Anak Usia Dini Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta. Permendikbud Republik Indonesia.

Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.*

Pakasi. 1970. *Didaktik Berhitung I.* Jakarta: Bharatara.

Rahmawati, Dwi. 2013. *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-10.* Jakarta: Papas Sinar Sinanti.

Rahmawati, Dwi. 2013. *Permainan kreatif mengenal Angka 1-10.* Jakarta. Papas Sinar Sinanti.

Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini.* PT Indeks. Jakarta.

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini.* Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan.* PT Grasindo, Jakarta.

- Utaminingsih, Sulistyas. 2014. *Upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan playdough anak Kelompok A TK Tarbiyyatul Athfal Tubanan*. Skripsi. PRODI PAUD Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
- Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Permata Putri Media, Jakarta
- Yusuf, Munawir. 2003. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Tiga Serangkai, Solo.
- Zaman, Badru. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka