

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu : perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kognitif, sosio emosional dan bahasa. Sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendiknas no 58 tahun 2009.

Ada dua tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini yaitu :

Tujuan Utama : untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas ,yaitu anak yang tumbuh berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.

Tujuan Penyerta: Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapannya

di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat dijenjang pendidikan berikutnya.

Rentangan anak usia dini menurut pasal 28 UU Sisdiknas No. 20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas).

Ruang Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini , *Infant* (0-1 tahun) *toddler* (2-3 tahun) *Preschool / Kindergarten children* (3-6 tahun) dan *Early Primary School* (SD Awal kelas) (6- 8 Tahun).

2.2 Perkembangan Kognitif

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. hal ini penting, karena dalam proses kehidupannya, anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan.

Menurut Piaget dalam Sujipno,dkk (2006:3) perkembangan kognitif mempunyai 4 aspek yaitu: (a) kematangan merupakan pengembangan dari susunan syaraf, (b) pengalaman merupakan hubungan timbale balik antara organism dan lingkungan, (c) transmisi merupakan pengaruh yang diperoleh dalam hubungan dengan lingkungan sosial, (d) ekuilibrisasi kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus diperdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif tersebut.

2.3 Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Menurut coopley (2001: 47) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu.

Menurut Sriningsih (2009:48) Bilangan atau yang disebut dengan lambang bilangan adalah suatu alat bantu untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

2.3.1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika.

Menurut Ahmad (2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.

Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang

dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Depdiknas dalam Susanto (2011:100), kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut: (a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10), (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenallambang bilangan dengan baik dan optimal.

2.3.2. Pengenalan Lambang Bilangan

Menurut Ahmad (2011:115) pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan. Mengucapkan bilangan satu, dua, tiga, empat, lima,.....,sepuluh sesuai kemampuan siswa, menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya, membilang/menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, dua telinga, lima jari. Menghitung sejumlah benda mencocokkannya dengan benda-benda lain.
- b. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambing bilangan atau angka 1 sampai 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, pengelompokan dan mengkomunikasikan (menceritakan kembali).

2.3.3. Lambang Bilangan

Menurut Slamet (2005: 156) langkah pengenalan angka pada anak yaitu; anak harus dilatih terlebih dahulu memahami dengan bahasa simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal pula dengan istilah abstraksi empiris. Misalnya, ketika guru memberi anak uang logam, guru mengatakan koin. Kemudian anak dilatih berpikir simbolis lebih jauh,yang disebut abstraksi reflektif. Ketika guru menaruh koin, guru mengatakan “satu”, kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. Guru dapat menghitung koin sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” dan seterusnya.

Dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya. Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol/lambangnyanya. Misalnya, antara sebuah koin dengan kata “satu” dan angka 1. Dua buah koin dengan kata “dua” dan angka 2 dan seterusnya. Guru dapat menggunakan berbagai macam kegiatan untuk mengajari anak mengenal hal tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak dapat dimulai dari pengenalan bilangan kemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang bilangan atau angka. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam benda yang menarik yang ada disekitar anak dan melalui sebuah permainan untuk mendorong anak memahami lambang bilangan dengan baik.

2.4 Bermain dan Permainan

2.4.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini tetapi seringkali guru dan orang tua memperlakukan mereka sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit diterima anak karena banyak hal yang disukai orang tua sulit diterima anak karena banyak hal yang disukai oleh anak dilarang orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua, tetapi tidak disukai oleh anak.

Menurut Soegeng Santoso dalam Kamtini (2005:47) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada juga yang dapat dilakukan secara berkelompok.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan pula tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian.

Menurut Bergen dalam Kamtini (2005:47) bermain terdiri dari beberapa jenis, yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan arahan. Ada juga pembagian bermain ditinjau dari jumlah anak yang terlibat. Ada jenis yang bermain sendiri, berdua, atau beramai-ramai. Bentuk-bentuk bermain tersebut dapat diterapkan dalam pendidikan anak termasuk kegiatan pendidikan di TK sebagai kegiatan belajar.

Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang di ulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Selanjutnya menurut Bttel Leim, bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang

ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Sementara menurut Kartini Kartono bermain adalah kesibukan yang dipilih sendiri atau tanpa tujuan.

Jhonson et Al dalam Kamtini(2005:47) mengemukakan bahwa ada 116 definisi tentang bermain. Salah satu diantaranya mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Jadi apapun kegiatannya, apabila dilakukan dengan senang bias dikatakan bermain.

Dalam hal ini bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak, sendiri ataupun berkelompok baik menggunakan alat atau tidak dengan rasa senang atau gembira.

2.4.2 Ciri-ciri dan Jenis Bermain

a. Ciri-ciri Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri bermain yang selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembarakan. Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangian bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya. Jadi suatu kegiatan dapat dikategorikan bermain ketika anak-anak merasa senang melakukan kegiatan tersebut.

Garvery dalam Musfiroh (2006:87) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti, anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya. Karena memiliki motivasi intrinsik, anak dapat mengetahui dan memulai kegiatan bermain kapan pun mereka ingin dan karena motivasi intrinsik ini pulalah anak tidak mengharapkan balasan apapun dari orang lain.

Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh

anak. Ini berarti, saat bermain ditentukan seketika anak menginginkan dan dilakukan dengan suka hati tanpa ada keterpaksaan. Anak sendirilah yang menentukan suatu kegiatan itu akan dilakukan. Apabila ada unsure keterpaksaan atau ditentukan oleh orang lain, maka kegiatan tersebut cenderung menjadi bekerja. Karena ditentukan dan diputuskan sendiri, anak yang bermain menjadi bersemangat.

Garvey dalam Musfiroh (2006:90) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing. Oleh karena itulah, mimpi, walaupun menyenangkan tidak dapat dikategorikan sebagai bermain karena tidak ada keikutsertaan secara aktif.

Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realitas) sehari-hari. Pada saat bermain, anak-anak dapat menanggukkan realitas itu, dan dapat menggunakan kata-kata “ajaib” seperti “Hayo... kumakan kamu” untuk berpura-pura. Waktu tempat dan karakter dalam bermain dapat dikompromikan dan tidak terikat dengan realitas. Anak-anak mungkin berpura-pura dapat terbang, pura-pura menjadi makhluk luar angkasa, atau menjadi monster.

b. Jenis Bermain

Menurut Soegeng dalam Kamtini (2005:59) pada umumnya bermain ada tiga jenis yaitu bermain social, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatik.

1. Bermain Sosial

Bermain sosial dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain.

Bentuk ini dibedakan menjadi :

- a. Bermain sendiri. Disini anak bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak yang lain di ruangan yang sama.
- b. Bermain sebagai penonton. Anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu bermain sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain.
- c. Bermain paralel. Kegiatan ini dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri.
- d. Bermain asosiatif. Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri.
- e. Bermain kooperatif (bersama). Dalam permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehannya dan keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya.

2. Bermain Dengan Benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan kerja sama. Alat bermain yang ada dapat digunakan

sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu :

- a. Tidak berbahaya
- b. Mudah diperoleh
- c. Sebaiknya dibuat sendiri
- d. Berwarna dominan
- e. Tidak mudah rusak
- f. Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Setiap anak mempunyai pribadi yang berbeda. Maka semua persyaratan diatas pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, kematangan, kemampuan, kepekaan, dan keunikan anak.

3. Bermain Sosiodramatik

Sosiodramatik merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini, dan banyak diminati oleh para peneliti. Smilansky dalam Mulyasa (2012:181) bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura, bermain peran, persisten, interaksi, dan komunikasi verbal.

Bermain dengan melakukan imitasi adalah bermain pura-pura. Anak melakukan peran orang disekitarnya dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraan. Bermain pura-pura terhadap objek tertentu misalnya mobil, jadi anak yang bersangkutan menjadi mobil, ia lari sambil menderu-deru seperti suara mobil.

Bermain peran yaitu anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, kakek, nenek, tamu dan sebagainya. Parsisten adalah anak

melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit. Bermain interaksi adalah bermain antar teman dalam satu adengan paling sedikit dilakukan oleh dua orang. Bermain komunikasi verbal dilakukan antar anak dengan cara berkomunikasi, jadi terdapat interaksi verbal.

2.4.3 Tahapan Bermain

Jean Piaget dalam Kamtini (2005:63), mengemukakan tahapan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak, yaitu :

- a. *Sensory Motor Play* (usia 3 bulan – 2 tahun). Pada tahapan ini, anak lebih banyak bereksplorasi dengan kemampuan sensory motor yang dikuasainya untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Misalnya anak menarik mainan diatas tempat tidurnya, dan mainan itu bergerak atau berbunyi. Anak akan mengulang-ulang aktivitas ini dan menimbulkan rasa senang. Pada usia yang lebih tinggi, anak bukan semata-mata mengulang, namun sudah mulai muncul variasi kegiatan bermain. Baru pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak.
- b. *Symbolic (Make Believe Play)* usia 2 tahun – 7 tahun. Ditandai dengan bermain dan berkhayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaannya, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

- c. *Social Play Games With Rules* (Usia 8 tahun – 11 tahun). Dalam aktivitas ini, kegiatan bermain anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang mereka sepakati dengan teman-teman sebayanya.
- d. *Games With Rules & Sport* (usia 11 tahun ke atas). Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara lebih kaku dibandingkan permainan social tahapan sebelumnya. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Hurlock dalam Kamtini (2005) membagi tahapan bermain sebagai berikut :

1. *Exploratory Stage*. Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya.
2. *Toy Stage*. Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya mengamati alat permainannya. Mereka piker benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit, dan sebagainya. Anak bercakap-cakap dan bermain dengan bonekanya selayaknya teman bermain. Kadang anak suka meminta dibelikan mainan, hanya sekedar meminta saja tanpa mepedulikan kegunaannya.
3. *Play Stage*. Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak bertambah banyak, karena tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga, dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.
4. *Daydream Stage*. Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun dan berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalan mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa tidak dipahami orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain merupakan suatu kegiatan yang sederhana dan semakin lama semakin

kompleks (rumit) yang ditandai dengan penggunaan peraturan dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan.

2.4.4 Fungsi dan Manfaat Bermain

1. Fungsi Bermain

Bermain pasti menyenangkan bagi anak, dan sejak bayi pun anak sudah senang bermain. Kegiatan bermain sehari-hari anak, merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus memupuk dan mengembang sikap kerjasama, sportifitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsif, dan emosional. Namun apapun kegiatan yang dilakukan oleh anak apabila dapat menimbulkan kesenangan dapat dikatakan itu adalah bermain.

Santrock dalam Kamtini (2005: 33) bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya. Bermain memungkinkan anak menyalurkan energy fisiknya dan meredam ketegangannya.

fungsi bermain pada saat sekarang ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredam ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu. Kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Fungsi bermain pada anak begitu beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang ia miliki. Melalui permainan pula, seorang anak akan mampu mempelajari begitu banyak bermain. Dunia anak

adalah dunia bermain jadi jangan paksaan anak untuk terus belajar dan melakukan latihan banyak soal setiap harinya.

Piaget dalam Kamtini (2005:40) memandang bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada saat yang sama kemampuan kognitif juga akan mempengaruhi bagaimana cara anak bermain. Bermain memungkinkan anak melatih kompetensinya, dan memungkinkannya menguasai keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan. Piaget percaya bahwa struktur kognitif perlu diasah dan bermain merupakan sarana yang sempurna untuk itu.

2. Manfaat Bermain

Nakita dalam Kamtini (2005:54) merinci beberapa manfaat bermain meliputi tiga ranah yaitu:

- a. Fisik-motorik. Anak akan terlatih motorik kasar dan halus. Dengan bergerak, ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik
- b. Social-emosional. Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orangtua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orangtua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah
- c. Kognisi. Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar-halus, rasa asam, manis, dan asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbale balik.

Selain itu, Tedjasaputra dalam Kamtini (2005:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain seperti dibawah ini:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan.

- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus usia sekitar 4 atau 5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometric misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contoh, bias diamati pada anak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek social dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya saja, bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian bagi anak Bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya, dan sudah terberi secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seorang anak

dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari. Sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan rileks. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serata daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia pra sekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ia sudah banyak belajar.

f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.

Pada anak prasekolah, ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran sangat perlu untuk dikembangkan karena akan membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis dikemudian hari.

- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga, dan menari. Manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus. Kedua aspek perkembangan tersebut penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga serta menari.

2.4.5. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Menurut James dalam Achroni (2012:5) permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu berbentuk tradisional dan diwarisi

secara turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.

Manfaat permainan tradisional yaitu dapat dijadikan media pembelajaran nilai-nilai moral, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, melatih kreativitas anak, melatih kecerdasan kinestetik, menyehatkan fisik, melatih bekerjasama dan kekompakan, mendekatkan anak-anak pada alam, dan melatih ketelitian, kejujuran dan kemampuan berhitung.

Macam-macam permainan tradisional salah satunya adalah sebagai berikut:

a. Boi-boian.

Permainan Boi-boian adalah suatu permainan tradisioanal yang terdiri dari lima orang bahkan lebih. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, pecehan genting, balok ataupun media lainnya. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua, setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola sebelumnya sampai permainan selesai.

b. Engklek.

Suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Sebutan engklek sendiri berasal dari bahasa jawa, dan beberapa daerah namanya juga bermacam-macam seperti teklek, ingkling, ciplak gunung, sundamanda, jlong jling, lempeng, dampu, gedrik, gejing dan lain-lain tergantung daerahnya.

c. Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang bahkan lebih. Permainan ini menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14x7) buah biji yang dinamakan biji congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan. Papan congklak terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya.

2.5 Kerangka Pikir Penelitian

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan terhadap anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Pembelajaran yang dilakukan di beberapa TK saat ini, pengenalan lambang bilangan telah diperkenalkan ketika anak berada di Kelompok A (usia 4-5 tahun). Namun, ternyata anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Kesulitan dalam mengenal lambang bilangan ini dapat dilihat saat anak melaksanakan perintah guru yaitu menunjuk lambang bilangan yang diminta oleh guru anak terlihat masih mengalami kebingungan. Anak sulit membedakan antara lambang bilangan satu dengan lambang bilangan lainnya. Anak juga mengalami kesulitan dalam memasangkan lambang bilangan, hal tersebut terlihat bahwa anak masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyelesaikan kegiatan.

Selama ini proses pembelajaran aktivitas belajar siswa tampak pasif dan anak sulit untuk dikondisikan hal tersebut dikarenakan media yang kurang menarik dan metode pembelajaran yang monoton yang digunakan dalam proses pembelajaran belum digunakan secara optimal sehingga anak sulit untuk memusatkan perhatian, anak kurang mendapat motivasi, pemahaman tentang lambang bilangan pun tidak dapat tercapai dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pengenalan lambang bilangan pada anak TK usia 4-5 tahun adalah melalui permainan tradisional . Permainan

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah di uraikan diatas diajukan hipotesis tindakan adalah Melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Islam Az Zahra Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.