

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosio-emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan

terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Menurut Berg, rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini (Hibama S Rahman, 2002: 43-44) adalah sebagai berikut.

a. Usia 0–1 tahun

Perkembangan fisik pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut: 1) keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan, 2) keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut, 3) komunikasi sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

b. Anak Usia 2–3 tahun

Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain: 1) anak sangat aktif untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif, 2) anak

mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berceloteh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran, 3) anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan.

c. Anak usia 4–6 tahun

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 4-6 tahun adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya, 4) bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

d. Anak usia 7–8 tahun

Karakteristik anak usia 7-8 tahun adalah: 1) dalam perkembangan kognitif, anak mampu berpikir secara analisis dan sintesis, deduktif dan induktif (mampu berpikir bagian per bagian), 2) perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari orangtuanya. Anak sering bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebayanya, 3) anak mulai menyukai permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling

berinteraksi, 4) perkembangan emosi anak mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak.

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Richard D.Kellough (Kuntjojo, 2010) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki *curiosity* yang tinggi, c) makhluk sosial, d) *the unique person*, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial.

Egosentris adalah salah satu sifat seorang anak dalam melihat dan memahami sesuatu cenderung dari sudut pandang dan kepentingan diri sendiri. Anak mengira bahwa semuanya penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Melalui interaksi dengan orang lain anak membangun konsep diri sehingga anak dikatakan sebagai makhluk sosial. Anak memiliki daya imajinasi yang berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Anak juga memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang bersifat menyenangkan bagi anak. Berbagai perbedaan yang dimiliki anak penanganan yang berbeda mendorong pada setiap anak. Pada masa belajar yang potensial ini, anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat.

Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Menurut Piaget (Slamet Suyanto,

2003: 56-72), anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas).

Dalam tahap sensori motorik (0-2 tahun), anak mengembangkan kemampuannya untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan dengan gerakan dan tindakan fisik. Anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Pada perkembangan pra operasional, proses berpikir anak mulai lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Pada tahap operasional konkrit, anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit dan dapat memahami suatu pernyataan, mengklasifikasikan serta mengurutkan. Pada tahap operasional formal, pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian di depan matanya. Pikiran anak terbebas dari kejadian langsung.

Dilihat dari perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berfikir ini berada saat anak sedang bermain.

3. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp dan Coople (Siti Aisyah dkk, 2010: 1.17-1.23), beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Anak menunjukkan cara

belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

B. Kemampuan Membilang Bilangan pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Bilangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia I, bilangan adalah banyaknya benda, jumlah. Sedangkan bilangan (Sudaryanti, 2006: 1) adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Macam-macam bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1-4) adalah sebagai berikut: a) bilangan kardinal, b) bilangan ordinal, c) bilangan asli, d) bilangan komposit (positif), e) bilangan sempurna, f) bilangan cacah, g) bilangan bulat, h) bilangan pecahan.

Bilangan kardinal adalah bilangan yang digunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan, misalnya Ibu membeli 2 keranjang buah jeruk. Sedangkan bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking (tingkat), contohnya pada lomba mewarnai Ani juara ke-2. Bilangan komposit (positif) merupakan bilangan tersusun yang didefinisikan dengan bilangan asli yang memiliki lebih dari 2 faktor yaitu 4,6,8,10,... Bilangan yang digunakan untuk membilang (menghitung mulai dari 1, satu-satu secara berurutan) merupakan bilangan asli. Bilangan asli yang jumlah faktornya (kecuali faktor yang sama dengan dirinya) sama dengan bilangan tersebut, misalnya 6 disebut bilangan sempurna, karena faktornya 1,2, dan 3 jumlahnya 6 merupakan bilangan sempurna. Sedang himpunan bilangan asli ditambah bilangan nol (0) yaitu 0,1,2,3,4,... yaitu bilangan cacah. Bilangan bulat adalah gabungan antara himpunan semua bilangan asli, nol, dan himpunan semua lawan bilangan asli (...,-2,-1,0,1,2,...). Bilangan pecahan itu adalah bilangan yang dibagi menjadi 2 yaitu bilangan biasa dan bilangan desimal.

Dari berbagai uraian, peneliti menyimpulkan bahwa bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika yang bersifat abstrak. Bilangan menunjukkan besarnya jumlah kumpulan benda. Bilangan merupakan bagian dari pengalaman anak sehari-hari, karena anak usia dini belajar mengenai nama lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnyanya. Anak dapat menyebutkan angka

satu tetapi anak tidak mengerti seperti apa angka satu atau apa yang dikatakannya.

2. Pengertian Kemampuan Membilang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002: 126), kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan; kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan (Wikipedia) kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Sedangkan membilang yaitu menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002: 150). Membilang merupakan tindakan matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada.

Dari berbagai uraian, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan membilang adalah kapasitas seorang individu dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan jumlah benda yang ada secara urut. Membilang di TK digunakan untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka, bilangan dan nomor. Kemampuan membilang dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menghitung jumlah benda yang ada secara urut.

3. Pembelajaran untuk Pengembangan Kemampuan Membilang

Seorang guru di Taman Kanak-kanak dalam memberikan kegiatan pembelajaran harus memperhatikan tahap perkembangan anak didik, alat peraga/ alat permainan, metode yang digunakan, serta waktu, tempat dan teman bermain anak. Kegiatan pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak (Wahyudi CHA dan Dwi Retno Damayanti, 2005: 110-117) adalah sebagai berikut: a) mencocokkan, b) angka dan hitungan, c) mengelompokkan dan menggolongkan, d) perbandingan, e) bentuk, f) ruang, g) pembelajaran tentang pola, h) pengukuran, i) lambang bilangan.

Dalam memberikan kegiatan pembelajaran, anak diberi pengertian dan pemahaman tentang beberapa hal misal, kegiatan dalam mencocokkan warna, ukuran, angka, seni dan objek. Dalam hal menghitung dan memberi angka sebuah objek, anak diajak berhitung saat menaiki/menuruni tangga, menghitung sejumlah benda, mengenali tulisan angka dan lainnya. Untuk mengelompokkan dan menggolongkan, anak diberi pengertian dan pemahaman tentang beberapa hal yang dikumpulkan bersama dan akan menjadi suatu kelompok. Guru menyiapkan berbagai benda dalam sebuah kotak, kemudian anak diajak untuk mengelompokkan benda tersebut. Anak diberi kegiatan dalam membandingkan antara dua buah benda atau orang dengan berbagai karakteristik misalnya perbandingan ukuran (besar-kecil, dekat-jauh, gemuk-kurus dan lainnya), perbandingan angka (genap-ganjil, lebih-kurang, sedikit-banyak), perbandingan berat (berat-ringan) dan sebagainya. Anak diberi pemahaman tentang bentuk dasar (bentuk-

bentuk geometris). Kegiatannya dapat berupa menggolongkan sesuai dengan bentuknya, menghubungkan bentuk dengan namanya dan lainnya. Untuk pengertian ruang, anak perlu pengalaman untuk mengembangkan konsep hubungan suatu posisi (konsep di bawah-di atas), jarak (jauh-dekat), pengaturan yaitu mengatur suatu benda sesuai yang diinginkan (mengatur balok-balok di atas rak). Mengelompokkan dan menata obyek-obyek tertentu ke dalam tempat yang disediakan secara rapi dan teratur merupakan pembelajaran tentang pola. Dalam kegiatan pengukuran, anak dapat mengembangkan konsep ukuran dengan membuat perbandingan antara lebih besar dan lebih kecil, lebih berat dan lebih ringan, lebih panas dan lebih dingin. Sedangkan mengenai lambang bilangan, anak dapat melihat banyak angka di sekitarnya, maka anak diberi pemahaman dalam pengenalan lambang bilangan, urutan nomor bilangan dan kemampuan untuk menggabungkan nomor dengan kumpulan (angka 1 untuk satu benda/obyek). Pembelajaran membilang di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan dengan berbagai cara salah satunya melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut buku pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2007: 52-54) antara lain: a) mengenal angka 1-10 secara bertahap, b) menghitung benda 1 sampai 10, c) mengenal hitungan melalui lagu, d) membandingkan besar-kecilnya nilai angka, e) menyalin dan menebalkan angka, f) operasi

hitungan 1-5, g) menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1.

Guru mengenalkan angka 1-10 secara bertahap dengan memperlihatkan gambar yang jumlahnya sama dengan tulisan angka di bawahnya. Kemudian guru mengajak anak untuk menghitung jumlah gambar tersebut dan menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Kemudian anak diajak menghitung 1-10 sambil menunjuk benda/gambar. Ajak anak untuk mengulangi apabila masih salah. Jika anak sudah bisa, jumlah benda boleh ditingkatkan. Guru dapat mengenalkan hitungan melalui lagu yaitu dengan mengajak anak menyanyikan lagu yang ada bilangan sambil memperagakannya. Untuk membandingkan besar kecilnya nilai angka, guru memperlihatkan kedua gambar yang masing-masing jumlahnya berbeda. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang jumlah gambar tersebut. Kegiatan ini diulangi beberapa kali agar anak memahami perbedaan nilai angka tersebut. Anak diajak untuk menyambung titik-titik yang berbentuk angka. Kemudian diajak untuk menulis lambang bilangan dari jumlah benda yang ditunjuk, kegiatan ini dilakukan untuk pembelajaran dalam menyalin dan menebalkan angka. Anak juga diajak untuk mengenal operasi hitungan 1-5 melalui kegiatan pembelajaran dalam penjumlahan dan pengurangan 1-5 dengan menggunakan benda, gambar atau jari tangan. Untuk menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1, anak diajak menyebut angka 1,2,3,4,5 atau kebalikannya 5,4,3,2,1.

Kegiatan pembelajaran mengenal hitungan dan angka merupakan kegiatan persiapan untuk belajar berhitung. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Pada usia dini/anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung, karena usia TK sangat peka terhadap stimulasi yang diterima dari lingkungan.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Kegiatan Membilang

Anak usia dini belum mampu memahami bilangan. Anak hanya menirukan orang di sekitarnya. Misalnya, anak dalam menghitung benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada. Langkah-langkah pembelajaran kemampuan membilang anak TK (Sudaryanti, 2006: 5-17) dapat dilakukan dengan cara: a) menghitung dengan jari, b) menghitung benda-benda, c) berhitung sambil berolahraga, d) berhitung sambil bernyanyi, e) menghitung diatas sepuluh, f) menulis angka, g) memasang angka, h) membandingkan angka.

Proses membilang dengan jari tangan dapat dilatih sejak anak usia dini. Menghitung permulaan dengan jari tangan dianggap paling mudah dan efektif, karena menggunakan jari konsep bilangan lebih mudah dipahami dan anak dapat melakukan sendiri. Anak juga dapat dilatih membilang dengan benda-benda yang ada di sekitar anak, misalnya anak diajak menghitung banyaknya teman perempuan dan laki-laki, jumlah jendela yang ada di kelas dan menghitung benda-benda yang ada di sekitar

anak. Pembelajaran membilang dapat dilakukan sambil berolahraga, misal anak diminta untuk membilang 1-5 secara bergantian sambil membuat lingkaran. Anak berkelompok sesuai nomor angka yang disebut oleh guru, misal guru menyebut angka 1 kemudian anak yang bernomor 1 berkelompok membuat lingkaran kecil ditengah. Guru juga dapat mengenalkan konsep bilangan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan, misalnya lagu balonku. Sedangkan menghitung diatas sepuluh untuk bilangan 12-19 pada prinsipnya sama yaitu angka ditambah dengan kata “belas” seperti dua-belas, tiga-belas,... tetapi untuk “se-belas” kata satu diganti se yang artinya satu. Guru perlu mengenalkan pola tersebut pada anak, supaya anak akan tahu dalam menghitung sendiri. Menulis angka pada anak dapat dilakukan dengan cara menebalkan angka dan mencontoh angka. Anak dikenalkan bilangan dengan menggunakan contoh benda yang mirip, misalnya angka 1 dengan gambar tongkat, angka 2 dengan gambar angsa, angka 3 dengan gambar burung, angka 4 dengan gambar orang hormat, dan seterusnya. Guru dapat memberi contoh dengan peragaan gambar dengan cara memasang angka sesuai dengan gambar jari tangan dan banyaknya (jumlah) gambar. Untuk membandingkan angka anak harus sudah dapat memahami lebih besar, lebih kecil dan sama dengan. Guru memberi contoh dengan bantuan benda –benda konkrit yang ada di sekitar anak, misalnya membandingkan jumlah kedua kelompok anak, jumlah gambar benda dengan memberi tanda X/V.

Membilang dengan menggunakan jari-jari sering dipakai oleh anak TK untuk mempermudah membilang dan operasi matematika sederhana. Pembelajaran membilang juga dapat menggunakan benda-benda konkrit, gambar-gambar, atau angka yang ada di sekitar anak. Langkah-langkah pembelajaran kegiatan membilang dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membilang menggunakan benda-benda. Anak diajak membilang dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak.

C. Kegiatan Bermain dengan Benda-Benda Konkrit

1. Pengertian Bermain

Para tokoh teori kognitif yaitu Jean Piaget, Lev Vyotsky, Jeremi Bruner (A.Martuti, 2008: 9-15) memberikan pandangan mengenai bermain, yaitu:

Menurut Piaget, anak menjalani tahapan perkembangan kognitif sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Anak tidak belajar sesuatu yang baru tetapi mereka belajar mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Vygotsky menyakini bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak. Seorang anak tidak mampu berpikir secara abstrak tanpa melihat benda yang sebenarnya karena makna dan objek berbaur menjadi satu. Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas

dan fleksibilitas serta yang paling penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya.

Bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan potensi/kemampuan anak didik. Anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar maupun motorik halus, memahami lingkungan, mengembangkan imajinasinya, dan dapat mengikuti tata tertib ataupun disiplin.

Dari berbagai pendapat, peneliti menyimpulkan bahwa bermain adalah cara belajar anak yang bersifat alami. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, berhitung dan sebagainya. Bermain merupakan pengalaman penting dalam dunia anak. Sebab bermain berfungsi sebagai sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak.

2. Karakteristik Bermain

Beberapa karakteristik bermain (Sofia Hartati, 2005: 30-34), antara lain: a) bermain dilakukan dengan sukarela, b) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan, c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, d) bermain lebih mengutamakan aktivitas/kegiatan daripada tujuan. Tujuan bermain adalah

aktivitas itu sendiri, e) bermain menuntut partisipasi aktif baik fisik maupun psikis, f) kegiatan bermain yang bebas. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya, g) bermain sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu, h) makna dan kesenangan bermain ditentukan oleh anak itu sendiri yang sedang bermain.

Bermain harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggemirakan, dipenuhi rasa suka dan ceria. Karakteristik bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan. Dalam bermain, permainan yang dilakukan anak sesuai dengan kehendak hati dan sesuai harapan mendatangkan kegembiraan dan keceriaan anak.

Lima tingkat perkembangan bermain menurut Parten (Slamet Suyanto, 2003: 138-139) yaitu: Tingkat pertama, bermain sendiri. Anak bermain sendiri karena sifat egosentris yang dimilikinya. Anak asyik dengan permainannya sendiri dan tidak memperdulikan dengan apa yang dimainkan oleh teman yang berada di sekitarnya. Tingkat kedua, bermain dengan melihat cara temannya bermain yaitu anak yang tadinya bermain sendiri mulai melihat apa dan bagaimana temannya bermain. Anak kadang berhenti bermain dan mengamati bagaimana temannya bermain lalu ia menirunya. Tingkat ketiga, bermain secara paralel dengan temannya yaitu anak bermain secara berdampingan/berdekatan, mereka menggunakan permainan yang sama tetapi tiap anak bermain sendiri-sendiri. Kadang mereka saling melihat, saling memberi komentar ataupun bercakap-cakap. Tingkat keempat, bermain secara bersama-sama. Pada tahap ini anak

mulai bermain secara bersama-sama dan beramai-ramai. Tingkat kelima, bermain dengan aturan yaitu anak bermain bersama temannya dalam bentuk kelompok. Mereka menentukan jenis permainan, menentukan aturan, pembagian peran dan siapa yang akan main lebih dahulu. Untuk anak TK sebaiknya tidak terlalu banyak aturan. Anak akan sulit untuk memahami aturan yang kompleks.

Bermain merupakan bagian terpenting dalam kehidupan anak karena melalui bermain anak-anak tumbuh dan berkembang. Anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan keterampilan yang lebih tinggi dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

3. Manfaat Bermain

Bermain merupakan sarana belajar bagi anak yang menyenangkan dan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak (A.Martuti, 2008: 37-56), antara lain: bermain untuk perkembangan aspek motorik, kognitif, fisik, sosial, kepribadian dan emosi serta untuk mengasah ketajaman penginderaan dan mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Seorang anak dapat menyalurkan tekanan, dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan yang nyata, misalnya anak bisa memukul-mukul boneka miliknya yang dimainkan sebagai orang yang mengganggu dirinya. Kegiatan bermain secara bersama-sama dapat membantu membentuk konsep diri yang positif. Anak akan belajar cara

bersikap agar dapat bekerjasama dengan teman-temannya. Anak akan merasa senang dan itu merupakan bentuk pembelajaran. Bermain juga dapat mengembangkan kreativitas dan daya cipta. Melalui bermain anak belajar pengalaman dalam membina hubungan antara sesama teman. Anak melakukan kegiatan secara bersama-sama, belajar bergantian menggunakan mainan, serta mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya, misalnya dengan membuat aturan sebelum bermain. Pengenalan konsep-konsep tentang warna, bentuk, ukuran dan lainnya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Ketajaman penginderaan anak yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan perlu diasah karena akan menjadikan anak aktif dan kreatif. Dengan melihat, mendengar, meraba, mencium dan merasakan perbedaan benda-benda di sekitar maka akan membantu anak belajar pada alam (lingkungan sekitar). Keterampilan melakukan kegiatan akan menjadikan anak lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan yang lebih sulit.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak tanpa atau dengan alat yang memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, sosial, perkembangan moral serta perkembangan bahasa dalam berkomunikasi dan lain sebagainya. Manfaat bermain dalam penelitian ini supaya anak dapat

mengembangkan berbagai kemampuan perkembangannya terutama kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan anak dalam membilang.

4. Pengertian Benda-benda Konkrit

Dalam Kamus Bahasa Indonesia 1 (Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, 1983: 240), benda adalah segala sesuatu yang ada di alam yang berwujud/berjasad (bukan roh); zat (misal bola, kayu, air, minyak). Konkrit dalam buku pedoman permainan berhitung permulaan (Depdiknas, 2007: 7) adalah material yang nyata untuk disentuh, dilihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak. Sedangkan konkrit (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002: 130) adalah nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba dan sebagainya).

Dari berbagai uraian, peneliti mengambil kesimpulan bahwa benda-benda konkrit adalah segala sesuatu yang benar-benar ada di alam, berwujud, dapat dilihat, diraba dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak. Benda-benda konkrit yang dimaksud dalam penelitian ini adalah benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak yang dapat untuk kegiatan pembelajaran. Benda-benda konkrit tersebut antara lain telur puyuh, daun-daun kering, bunga dan ikan kecil.

5. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung Permulaan

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu cara untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Permainan

berhitung terkait dengan kemampuan kognitif. Adapun prinsip-prinsip permainan berhitung permulaan (Depdiknas, 2007: 4) adalah sebagai berikut: a) permainan berhitung diawali dengan menghitung benda-benda konkrit melalui pengamatan yang diberikan secara bertahap, b) pengetahuan dan keterampilan diberikan secara bertahap, dari mudah ke sukar, c) anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, d) suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak, e) bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung menggunakan bahasa yang sederhana dapat dimengerti anak, f) dalam permainan anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan anak, g) dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Permainan berhitung diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari. Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan matematika dan kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Dalam penelitian ini, maka prinsip-prinsip permainan berhitung permulaan yang digunakan peneliti di dalam kegiatan membilang adalah pembelajaran menggunakan benda-benda konkrit, bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang sederhana atau yang dapat dimengerti anak, serta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman.

6. Langkah-langkah Bermain dengan Benda-benda Konkrit

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak di Taman Kanak-kanak. Dalam memberikan pembelajaran harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga melalui kegiatan bermain, anak-anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan anak tidak merasa bahwa ia telah belajar sesuatu dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman adalah sebagai berikut:

- a. Pengelolaan kelas meliputi penataan ruangan yang sesuai dengan kebutuhan dan pembelajaran yang direncanakan.
- b. Langkah-langkah kegiatan, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
- c. Penilaian merupakan catatan guru terhadap perkembangan peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, maka langkah-langkah pembelajaran kegiatan bermain dengan benda-benda konkrit yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Pengelolaan kelas

Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membilang dengan benda-benda konkrit yaitu telur puyuh, ikan, daun kering dan bunga.

b. Langkah-langkah kegiatan

1). Kegiatan Awal

a). Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan benda-benda konkrit.

b). Guru melakukan bercakap-cakap kepada anak tentang materi pembelajaran yang akan digunakan.

2). Kegiatan Inti

Anak dengan bimbingan guru melakukan kegiatan membilang dengan menggunakan benda-benda konkrit yang telah disediakan.

3). Kegiatan Akhir

Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang sudah dikerjakan

c. Penilaian

Guru mengevaluasi (menilai) perkembangan anak.

D. Kerangka Pikir

Berdasarkan kurikulum atau standar PAUD, perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Standar tingkat pencapaian perkembangan berisi tentang perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini sejak lahir sampai dengan

usia enam tahun. Tingkat perkembangan merupakan semua aspek perkembangan yang dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangan. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif yaitu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengetahui konsep banyak dan sedikit. Kemampuan membilang merupakan salah satu kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kemampuan membilang sangat penting karena akan membantu anak dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di TK Lembaga Tama III Sutran Sabdodadi Bantul masih monoton dan kurang bervariasi dan anak masih kesulitan dalam pembelajaran kegiatan membilang. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan membilang masih terbatas (minim) yaitu guru dalam kegiatan membilang langsung memberikan lembar kerja siswa. Metode yang digunakan oleh guru masih belum menarik perhatian anak, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di kelas terasa membosankan bagi anak. Akibatnya kemampuan anak kelompok A TK Lembaga Tama III dalam membilang masih rendah (belum optimal). Kemampuan membilang yang dimiliki anak belum mencapai tahap pada umumnya membilang 1-10.

Proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membilang 1-10 yang masih rendah perlu ditingkatkan dengan pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan benda-benda konkrit,

sehingga kemampuan anak dalam membilang 1-10 dapat meningkat optimal. Dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, guru sebaiknya memperhatikan dan memahami berbagai kebutuhan belajar untuk anak usia dini. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak supaya anak mengikuti kegiatan pembelajaran dan kemampuan anak dalam membilang meningkat. Pemilihan metode yang tepat dan media pembelajaran yang menarik bagi anak dan harus sesuai dengan materi yang digunakan. Metode yang digunakan dalam kegiatan membilang 1-10 yaitu metode bermain. Sedangkan media pembelajarannya menggunakan benda-benda konkrit. Hal ini akan berpengaruh pada suasana kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang.

Pemanfaatan benda-benda konkrit di lingkungan sekitar anak sebagai media pembelajaran dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membilang 1-10 sesuai dengan perkembangan anak dimana pada anak usia dini berada pada tahap perkembangan pra operasional konkrit. Media pembelajaran yang terbaik untuk anak adalah yang menggunakan benda-benda konkrit. Melalui bermain dengan benda-benda konkrit anak-anak mempunyai kesempatan untuk melihat/mengamati benda, memegang benda dan membilang (menghitung) benda tersebut secara langsung. Anak dapat belajar mengingat benda, jumlah benda, dan ciri-cirinya meskipun benda tersebut sudah tidak ada. Penggunaan benda-benda konkrit merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat

meningkatkan kemampuan anak dalam membilang. Dengan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan benda-benda konkrit/nyata diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membilang di kelompok A TK Lembaga Tama III Sutran Sabdodadi Bantul tahun pelajaran 2011/2012.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang dapat diajukan adalah bahwa pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan benda-benda konkrit dapat mengembangkan kemampuan membilang kelompok A di Taman Kanak-kanak Lembaga Tama III, Sutran Sabdodadi Bantul.