

BAB II

KAJIAN TEORITIS, PENELITIAN YANG RELEVAN DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kajian Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia.¹

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat di artikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motoric (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), 6.

spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini itu sendiri.²

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada usia 4-6 tahun. Masa ini disebut pula masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat pesat dalam berbagai aspek perkembangan meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif dan sosial emosional untuk itu sebaiknya orang tua dan oaring dewasa dapat memberikan stimulasi-stimulasi yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak dan memberikan Pendidikan yang tepat sesuai perkembangan anak.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Masa anak-anak merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Sehingga pengalaman yang diperoleh dari lingkungan akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa mendatang.

Periode perkembangan yang merentang dari akhir masa bayi hingga usia 5 atau 6 tahun, periode ini kadang-kadang disebut juga tahun-tahun

² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 22.

prasekolah. Selama masa ini, anak belajar untuk menjadi lebih mandiri dan memperhatikan dirinya. Mereka mengembangkan kesiapan sekolah (seperti mengikuti perintah dan mengenal huruf) dan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain dengan teman sebayanya.³

Jika anak menyenangi hubungan dengan orang lain meskipun hanya kadang-kadang saja. Maka sikap terhadap kontak sosial mendatangkan lebih baik dari pada hubungan sosial yang sering tetapi sifat hubungannya kurang baik. Anak yang menyukai lebih interaksi dengan manusia dari pada benda akan lebih mengembangkan kecakapan sosial sehingga mereka lebih populer dari pada anak yang interaksi sosialnya terbatas.

Manfaat yang diperoleh anak dengan diberikannya kesempatan untuk berhubungan dengan sosial akan sangat dipengaruhi oleh tingkat kesenangan hubungan sosial sebelumnya yang umumnya terjadi dalam periode ini adalah bahwa anak lebih menyukai kontak sosial sejenis dari hubungan sosial dengan kelompok jenis kelamin yang berlawanan.

Setiap anak memiliki karakteristik tersendiri dan perkembangan setiap anak berbeda-beda baik dalam kualitas maupun tempo perkembangannya. Ciri khas anak masa kanak-kanak sebagai berikut:

³ Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Raja Grafindho Persada, 2006), 12.

- a) Bersifat egosentris naif. Seorang anak yang egosentris naif dunia luar dari pandagannya sendiri, dibatasi oleh persaan dan pikirannya yang masih sempit.
- b) Relasi sosial yang primitive. Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentris yang naif, ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antar keadaan dirinya dengan keadaan lingkungan sosial sekitarnya.
- c) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan dunia lahiriah dan batiniah anak belum dapat membedakan keduanya. Istilah lahiriah dan batiniah anak belum dapat dipisahkan, anak belum dapat membedakan keduanya, isilahiriah dan bathiniah merupakan satu kesatuan yang utuh, penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun bahasanya.
- d) Sikap hidup yang fisiognomis. Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut/sifat lahiriah atau sifat konkrit nyata terhadap apa yang dihayatinya. Anak belum dapat membedakan benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu memiliki jiwa sehingga anak usia ini sering bercakap-cakap dengan binatang, boneka dan sebagainya.⁴

⁴ Saodih Ernawulan, *Perilaku Sosial Anak* (Bandung: Universitas Indonesia Pendidikan, 2005), 13.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan belum dapat membedakan antara benda hidup maupun benda mati, sehingga apa yang dilihatnya menurutnya bisa diajak bicara.

Anak-anak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar berbicara merupakan sarana pokok dalam sosialisasi, anak-anak yang mudah berkomunikasi dengan teman sebaya akan lebih mudah mengadakan kontak sosial dan lebih mudah diterima sebagai anggota kelompok dari pada anak yang kemampuannya terbatas.

3. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun

a. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir seorang individu. kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir.⁵ Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berfikir otak, bagian yang digunakan itu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari kehari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya seperti: (1) belajar tentang orang (2) belajar tentang sesuatu (3) belajar tentang kemampuan kemampuan baru (4) memperoleh banyak ingatan (5)

⁵ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 27.

menambahkan banyak pengalaman. Sepanjang perkembangan pemikiran anak maka anak menjadi lebih cerdas.⁶

Perkembangan kognitif adalah suatu perkembangan yang menekankan proses belajar yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Perkembangan kognitif menggambarkan suatu proses berkembang pola pikir mengenai mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.⁷

Berdasarkan dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak dapat mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, melihat yang ada disekelilingnya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2011), 52.

⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Rosdakarya, 2012), 103.

b. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak antara lain:

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas dan nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2) Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabularasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan

yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor Kebebasan

Keleluasan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.⁸

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Faktorkematangan berkaitan dengan fisik atau psikis seseorang dalam melaksanakan fungsinya dalam kehidupan. Selain itu, terdapat faktor lingkungan dalam hal ini pengalaan-pengalaman yang didapat dari lingkungan sekitar kehidupana anak.

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada, Media Group, 2011), 59

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif anak merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang diperlihatkan melalui kemampuan mengingat, mengenal dan memahami berbagai objek. Anak usia 4-5 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama konsep bilangan. Anak menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep bilangan.

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun: (a) Memahami konsep berlawanan. (b) Menunjukkan pemahaman di depan/di belakang. (c) Mampu membedakan bentuk geometri. (d) Mengelompokkan benda yang sama. (e) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya. (f) Menyentuh dan menghitung 4-7 benda. (g) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayuran. (h) Mengenali dan menghitung angka sampai dengan 10.⁹

Kemampuan membilang pada anak usia TK adalah anak bias memahami dan mengenal bilangan dengan lancer dan bail. Adapun ciri-ciri kemampuan membilang adalah:

- 1) Anak mampu menghitung benda yang ada disekitarnya misalnya dengan menggunakan jari, karena anak akan dengan mudah mempunyai konsep bilangan yang mudah dipahami anak.

⁹ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta : PT Indeks 2009)*, 2.9.

- 2) Anak mampu membilang benda-benda. Hal ini dilakukan untuk memberi pemahaman pada anak bahwa semua benda yang ada disekitar anak bias dihitug.
- 3) Anak mampu membilang sambil beraktivitas misalnya dengan menyanyi, hal ini dapat dikenalkan pada anak dengan memlalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan pada anak.

Tabel 2.1 Indikator aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun kelompok A mengenai konsep bilangan, lambang bilangan.

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1. Mengenal konsep bilangan	Mengenal konsep bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda dari 1-10 2. Membilang dengan menunjuk satu per satu benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) dari 1-10. 3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda 4. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis)
2. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.	Mengetahui konsep banyak dan sedikit.	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mengenal banyak-sedikit, sama tidak sama. 6. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah

¹⁰ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 64.

pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan dari beberapa karakteristik tersebut anak mulai mengenal angka, berhitung, mengetahui konsep banyak dan sedikit (perbandingan), membilang benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan dapat menghubungkan lambang bilangan sesuai banyak nya benda.

4. Hakikat Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun

a. Pengertian Bilangan

Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Jadi bilangan dikatakan abstrak jika tidak ada benda karena bilangan merupakan tanda atau simbol yang menerangkan suatu benda.

Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung. Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan melalui 3 tahap yaitu:

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

d) Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan.¹¹

Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah. Pembelajaran masing-masing kelompok tersebut selalu melihat 3 tingkat penekanan yaitu:

1) Tahap konsep

Anak akan paham jika anak bermain dengan menggunakan benda-benda kongkrit, dengan menggunakan benda anak akan memperoleh pengalaman tentang konsep matematika.

2) Masa Transisi

Yaitu masa peralihan dari konsep ke lambang bilangan. Contoh, anak dapat memasangkan jumlah suatu benda dengan lambang bilangannya.

3) Tahap transisi dari kongkrit ke abstrak

Dimana anak harus sudah menguasai dua tahap sebelumnya baru kemudian berlanjut ke tahap transisi dari kongkrit ke abstrak.

b. Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 tahun

Perkembangan kognitif mencakup kemampuan untuk mengenal simbol-simbol dan konsep. Bilangan juga mengandung unsur simbol yang berupa lambang bilangan untuk mengkongkritkan bilangan tersebut yang bersifat

¹¹ Lestari KW, *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2011), 18.

abstrak yaitu berupa lambang serta konsep bilangan yang berguna untuk mengetahui jumlah suatu benda dalam suatu hitungan.¹²

Penguasaan masing-masing kelompok matematika dalam membilang pada anak selalu melalui tiga tingkat penekanan tahapan yaitu:

- 1) Tingkat pemahaman konsep, anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda kongkrit.
- 2) Tingkat menghubungkan konsep kongkrit dengan lambang bilangan, setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang bilangan.
- 3) Kejelasan hubungan antara konsep kongkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting.
- 4) Tingkat lambang bilangan, anak diberi kesempatan untuk menuliskan lambang bilangan atas konsep kongkrit yang telah dipahami oleh anak.¹³

Anak TK pada usia 4-5 tahun sebagian besar telah mampu menyebutkan bilangan secara urut dari satu sampai dengan sepuluh. Namun, anak belum memahami nilai dari bilangan tersebut, anak cenderung masih menghafal.

¹² Sri Haryuni, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga", *Jurnal Spektrum PLS*, Vol. 1, No. 1, (2017), 107.

¹³ Sudono Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2006), 22.

c. Cara Mengenalkan Bilangan Pada Anak

Cara mengenalkan bilangan pada anak usia dini dengan suatu permainan sederhana seperti menghitung jari kaki maupun jari tangannya. Manfaatkan segala sesuatu yang ada dilingkungan anak, seperti menghitung tangga, jumlah botol yang ada dikantong besar tukang susu keliling, pepohonan di sepanjang blok perumahan ataupun bunga yang sedang berkembang di halaman rumah. Hal ini akan merangsang kesadaran anak dalam hal bilangan.

Pengenalan lambang bilangan dalam pembelajaran di TK bisa dilakukan apabila di sesuaikan dengan perkembangan anak dan disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini metode pembelajaran yang tepat digunakan adalah metode bermain. Bermain merupakan prinsip dasar Pendidikan anak usia dini, sehingga wajar apabila bermain menjadi salah satu metode yang wajib dilakukan guru dalam pembelajaran anak usia dini. Penggunaan metode bermain pada aspek perkembangan kognitif akan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar mengenal lambing bilangan.

5. Pengertian Bermain

a. Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. bermain adalah kodrat anak. Pada intinya, bermain dapat dipandang

sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.

Kegiatan yang bersifat volunter karena bermain dilakukan atas dasar keinginan dan kemauan anak sendiri. Ketika anak merasa ingin bermain, maka ia pun dapat bermain sesuai keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain.

Kegiatan bermain dikatakan spontan karena kegiatan bermain dapat terjadi tanpa ada perencanaan sebelumnya. Selain itu, bermain juga mengarah pada proses. Hal ini mengandung arti bahwa yang menjadi penekanan adalah kegiatan bermain itu sendiri dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut.¹⁴

Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai oleh semua orang bahkan bukan hanya oleh manusia, tetapi juga oleh binatang. Bermain sebenarnya bukan hanya dunia anak, tetapi dunia kita semua tidak tua, tidak muda semua suka bermain. Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain.

b. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain juga memiliki fungsi antara lain yaitu:

1. Mempertahankan keseimbangan

¹⁴ Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta: Universitas Terbuka. 2011), 9.3.

2. Bermain membantu anak dalam menyalurkan kelebihan tenaga. Setelah kegiatan bermain usai anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan yang membutuhkan tenaga dengan yang membutuhkan ketenangan.
3. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari.
4. Kegiatan bermain seringkali pada penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-sehari.
5. Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang.
6. Ketika anak bermain dengan memrankan tokoh orangtua, secara tidak disadari hal itu merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.
7. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari.
8. Anak Usia Dini merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Sejalan dengan pertumbuhan geraknya, mereka selalu berusaha untuk menggunakan kekuatan tubuhnya. Contoh, keterampilan bersepeda. Semakin usia mereka bertambah, semakin mantap keterampilan mereka menaiki sepeda tersebut.
9. Selain keterampilan gerak yang dimantapkan, bermain juga ikut memantapkan interaksi sosial. Contoh, anak usia dini mulai bisa memilih teman yang disukainya, atau mengatur peran dalam permainan yang diikutinya.

10. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah.
11. Masalah yang dihadapi oleh anak sehari-hari dapat bersifat masalah emosional, sosial, maupun intelektual.
12. Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya seperti bagaimana caranya memasak air, mengapa pohon layu apabila tidak diberi air, mengapa es mencair di udara terbuka, dan sebagainya.
13. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.
14. Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, berbagi kesempatan, menuntut hak dengan cara yang dapat diterima, mengomunikasikan keinginan, dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta kebutuhannya.¹⁵

c. Pentingnya Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan. Bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama dan menunjang tinggi sportivitas.

¹⁵ Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2011), 9.7.

Disamping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, keterampilan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran sangat penting.

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yang secara berangsur-angsur perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermainnya lebih dominan) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih dominan). Dengan demikian, dalam bermain, harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain.¹⁶

d. Bermain dengan Benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan/ mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai permainan,

¹⁶ H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2016), 167.

sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain.¹⁷

e. Alat Permainan Balok *Cuisenaire*

Penggunaan alat permainan dalam proses pembelajaran anak usia dini sangat diperlukan, sehingga pada usia ini anak mampu menyerap pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata serta pemahaman yang diberikan melalui benda-benda nyata/konkret. Alat permainan yang digunakan bukan sekedar alat pendukung dalam proses pembelajaran. Namun membuat pembelajaran yang lebih menarik bagi anak sehingga anak akan mudah memahami pembelajaran yang diberikan guru. Anak menjadi aktif serta merasa tidak terbebani dengan pembelajaran karena kegiatan belajar yang disampaikan dengan menggunakan alat pembelajaran edukatif yang menarik dilakukan sambil bermain, sehingga tanpa sadar anak memperoleh pengetahuan tanpa harus memaksa anak untuk mengerti. Salah satunya alat permainan Balok *Cuisenaire*.

Balok *Cuisenaire* yaitu balok sepuluh tingkat, dari tingkat satu hingga sepuluh. Balok *Cuisenaire* diciptakan oleh George *Cuisenaire* dari Belgia, karena ia mengamati sulitnya pemahaman matematika pada

¹⁷ H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2016), 169.

anak. Balok *Cuisenaire* ini banyak dipergunakan diberbagai Negara Eropa dan dibeberapa Negara Australia.

Mengemukakan bahwa George *Cuisenaire* menciptakan Balok *Cuisenaire* untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan, dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Balok *Cuisenaire* merupakan balok yang terdiri atas balok-balok yang dengan ukuran sebagai berikut: 1 x 1 x 1 cm berwarna kayu asli; 2 x 1 x 1 cm berwarna merah; 3 x 1 x 1 cm berwarna hijau muda; 4 x 1 x 1 cm berwarna merah muda; 5 x 1 x 1 cm berwarna kuning; 6 x 1 x 1 cm berwarna hijau tua; 7 x 1 x 1 cm berwarna hitam; 8 x 1 x 1 cm berwarna coklat; 9 x 1 x 1 cm berwarna biru tua; 10 x 1 x 1 cm berwarna jingga.¹⁸

Balok *Cuisenaire* diciptakan salah satu jenis Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini walaupun ukuran dan warna telah dimodifikasi dengan warna yang berbeda dan ukuran yang lebih besar.

Dari teori-teori yang diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan balok *cuisenaire* merupakan alat permainan yang menyenangkan bagi anak yang terbuat dari balok. Balok *Cuisenaire* merupakan balok bertingkat dari tingkat 1-10, setiap tingkatnya memiliki warna dan

¹⁸ Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 5.26.

ukuran yang berbeda. Setiap warna dan ukuran tersebut memiliki lambing bilangan 1-10, misalnya balok yang berwarna kayu asli sebanyak satu balok dengan ukuran 1 x 3 cm x 3 cm sehingga dilambangkan dengan angka 1, balok berwarna hijau dengan ukuran 2 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 2, balok berwarna kuning dengan ukuran 3 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 3, balok berwarna biru dengan ukuran 4 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 4, balok berwarna orange dengan ukuran 5 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 5, balok berwarna coklat dengan ukuran 6 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 6, balok berwarna pink dengan ukuran 7 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 7, balok berwarna ungu dengan ukuran 8 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 8, balok berwarna hitam dengan ukuran 9 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 9, balok berwarna merah dengan ukuran 10 x 3 cm x 3 cm dilambangkan dengan angka 10. Keaneka ragaman warna dan ukuran yang bervariasi pada alat permainan edukatif balok *Cuisenaire* dapat memberikan kesenangan dan daya tarik tersendiri pada anak, serta mampu untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak bernalar.

f. Nilai dan Manfaat Balok *Cuisenaire*

Balok *Cuisenaire* koleksi 10 warna untuk mengembangkan kecakapan matematika. Setiap balok berwarna dibuat dengan Panjang yang berbeda. Balok yang terpendek adalah balok berwarna kayu asli atau berukuran 1 cm dan yang terpanjang berwarna jingga berukuran 10 cm. ketika balok di susun berdasarkan panjangnya, akan membentuk sebuah pola yang biasa disebut tangga rumah dan setiap balok masing-masing berukuran 1 cm. Hal ini dapat membantu guru dan orangtua untuk menentukan nilai sebuah balok, kemudian menentukan nilai sebuah balok kemudian menentukan nilai-nilai balok lain berdasarkan hubungan antara balok-balok tersebut.¹⁹

Balok *Cuisenaire* dapat merangsang kemampuan berfikir anak, anak lebih kreatif, percaya diri, dan mandiri dalam mengerjakan tugas anak yang kreatif perkembangan kognitifnya akan berkembang lebih cepat dibanding anak yang kurang kreatif. Media balok *Cuisenaire* dapat mempermudah anak untuk mengenal dan mengingat lambing bilangan 1-10.²⁰

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa nilai dan manfaat dari media balok *Cuisenaire* ini dapat merangsang kemampuan berfikir anak, untuk menjadi lebih kreatif, percaya diri dan mandiri dalam mengerjakan tugas anak yang kreatif perkembangan kognitifnya akan

¹⁹ Anggi Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2006), 20.

²⁰ Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 7.17.

berkembang lebih cepat dibanding anak yang kurang kreatif. Media balok *Cuisenaire* dapat mempermudah anak untuk mengenal dan mengingat lambing bilangan 1-10.

g. Langkah-Langkah Penggunaan Balok *Cuisenaire* dalam kegiatan membilang

Beberapa metode untuk lebih memahami konsep balok *Cuisenaire* dimulai dengan: (1) menghitung 1-10 tanpa mengerti, asal urutannya sesuai. (2) menghitung dan memadukan satu-satu. (3) menghitung dengan menggunakan syair-syair yang sederhana yang di dalamnya terdapat bilangan. (4) menggunakan balok *Cuisenaire* secara bebas dengan menggunakan bahasa. (5) di tingkat Tamn Kanak-Kanak, anak membuat karpet berbentuk segi empat yang kemudian digunakan untuk mengungkapkan beberapa istilah matematis. Hal ini sangat membantu wawasan berfikir dan penguasaan bahasa anak.²¹

Langkah-langkah penggunaan balok *Cuisenaire* dalam membilang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Guru memperkenalkan balok *Cuisenaire* kepada anak
- 2) Guru mengajak anak menghitung bersama-sama jumlah balok pada masing-masing ruas tersebut dengan cara meletakkan satu persatu di

²¹ Anggi Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2006), 21.

depan anak sambil berkata satu, dua, tiga dan seterusnya hingga sepuluh

- 3) Anak diminta untuk menunjukkan dan menghitung jumlah balok sesuai dengan angka yang disebutkan oleh guru.
- 4) Setelah anak mampu menghitung banyak balok, guru memperkenalkan lambang bilangan pada anak
- 5) Anak diminta untuk mengurutkan balok-balok dari ruas balok satu hingga sepuluh.
- 6) Anak diminta mencari dan menghubungkan banyaknya balok dengan lambang bilangannya.
- 7) Guru memperkenalkan Banyak dan Sedikitnya jumlah balok.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang terkait dengan pemahaman konsep bilangan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asmara, Jurnal Vol.1 No.1, Edisi 2012. “Penggunaan Media Alur Tangga Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Khadijah Kecamatan Wonokromo Surabaya”, Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, hasil menunjukkan terjadi peningkatan persentase pada siklus 1 sebesar 67,5% dan siklus 2 meningkat menjadi 87,5% berada tingkat keberhasilannya sesuai harapan.

Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yaitu menggunakan media alur tangga.

Penelitian yang terkait dengan kemampuan membilang yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sulistiati. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 8 No. 3 Edisi Tahun 2014. “Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A3 di TK ABA Ketanggungan Yogyakarta”. Hasil studi awal peneliti, peningkatan sangat berarti dalam peningkatan kemampuan membilang anak. Hal ini terbukti dari siklus I sampai siklus II aspek penilaian anak bias dikatakan dengan kategori sangat tinggi. Hal ini terlihat dari presentase rata-rata dari siklus II yaitu 84%. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan pada proses pembelajaran yaitu (1) guru merubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok, (2) memberikan *reward* berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang dengan baik, (3) ukuran angka dalam kartu dengan ukuran 15 x 15 cm yang dilengkapi dengan lembar kerja (LKA), (4) kartu angka 1-10 yang dibuat jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan anak, tanpa anak harus menunggu lebih lama untuk mendapat giliran bermain.

Adapun penelitian yang terkait dengan permainan balok Cuisenaire yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk. Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1 Tahun 2014. “Penerapan

Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cuisenaire Untuk Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 7 Amlapura". Dapat penulis simpulkan bahwa permainan balok cuisenaire untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan. Hal ini terbukti dari siklus I sampai siklus II aspek penilaian anak bias dikatakan dengan katageri sangat tinggi. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata dari siklus II yaitu 84,66%. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yaitu menggunakan balok *cuisenaire*.

Dari peneliti yang dilakukan terdahulu di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Adapun persamaan dengan peneliti yang dilakukan Dewi dkk adalah memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan kemampuan membilang dan adanya kesamaan rentang usia 4-5 tahun yaitu pada kelompok A.
2. Selain itu, terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan alat permainan balok *Cuisenaire* untuk meningkatkan kemampuan membilang. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terlihat pada tindakan yang disetiap siklus ataupun pertemuan berbeda dan perbedaan tersebut terlihat pada salah satu variabel. Seperti penelitian yang dilakukan Sulistiati menggunakan metode bermain kartu

angka untuk meningkatkan kemampuan membilang. Selain itu, penelitian yang dilakukan Asmara menggunakan Media Alur Angka untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif anak merupakan kemampuan anak dalam proses berfikir. Kemampuan membilang termasuk dalam perkembangan kognitif pada anak. Membilang perlu diajarkan pada anak-anak, karena membilang merupakan tahap awal yang menjadi dasar dan digunakan pada konsep matematika selanjutnya. Kemampuan membilang pada anak kelompok A usia 4-5 tahun adalah anak mampu membilang 1-10. Dalam mengajarkan membilang 1-10 pada anak, pendidikan harus memberikan pemahaman tentang konsep bilangan.

Mayoritas anak dalam membilang Kemampuan membilang kurang optimal, masih menggunakan lembar kerja anak (LKA), proses belajar mengajar guru hanya menerangkan membilang secara abstrak atau tanpa menggunakan media. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan media untuk mengajarkan membilang pada anak yaitu Balok *Cuisenaire*. Melalui Balok *Cuisenaire* anak dapat menghitung banyaknya balok secara langsung dan menghubungkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah balok.

Kemampuan Balok *Cuisenaire* ini mampu meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A. Dengan adanya media Balok *Cuisenaire* ini diharapkan anak menjadi lebih tertarik dan lebih mudah dalam belajar membilang.

Dibawah ini adalah tabel kerangka berpikir di RA Al-Istiqomah Kota Serang

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir Kemampuan Membilang Melalui Permainan Balok *Cuisenaire* di RA Al-Istiqomah Kota Serang

