



**PENGGUNAAN ALAT BERMAIN KONSEP
BILANGAN DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA
DINI DI BINA KELUARGA BALITA PAUD
MAWAR V KOTA SALATIGA**

SKRIPSI

**Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan Pendidikan Luar Sekolah**

UNNES
oleh
Ade Sofyan
UNIVERSITAS (1201411069) SEMARANG

**PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penggunaan Alat Bermain Konsep Bilangan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Bina Keluarga Balita PAUD Mawar V Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang ujian skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 19 September 2016.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Luar Sekolah

Pembimbing



Utman
Dr. Utman M.Pd

NIP. 195708041981031006

Amin Yusuf

Dr. Amin Yusuf M.Si

NIP. 196408081991031003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Jurusan

iv

Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris



Dr. Sungkowo Edy Mulyono, M.Si.

NIP. 196807042005011001

Bagus Kisworo, S.Pd, M.Pd.

NIP. 197911302006041005

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Utsman, M.Pd.

NIP. 195708041984031002

Penguji II

Dra. Emmy Budiartati, M.Pd

NIP. 195601071986012001

Penguji III/ Pembimbing I

Dr. Amin Yusuf, M.Si

NIP. 1967052619910310003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini dengan judul “Penggunaan Alat Bermain Konsep Bilangan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Bina Keluarga Balita PAUD Mawar V Kota Salatiga” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 14 September 2016

Penyusun



Ade Sofyan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Ayo segera bangun mimpimu atau orang lain akan mempekerjakan kamu untuk membangun mimpi mereka (Farrah Gray)
- Jangan berikan kebaikan secara berlebihan karena kebaikan yang berlebihan akan menimbulkan kecurigaan, sesungguhnya segala sesuatu yang berlebihan itu tidak baik (NN)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis pesembahkan untuk Bapak Sutarso, Ibu Paryanti, Adik Aida Sofiyatun Mbah Kakung Mudiono, Mbah Putri Tohiroh, Sahabat-sahabatku Sigit Agung W, Rizky Ajhari, Rizky Restu P, Adhi Nugroho, Reihan Marzuq, Fembri Eko, Ilma Fitriya Hidayati, Widyastuti, Andika Pratama, Adi Kurniawan, Hardi Sukamto, Ginanjar, Ficky Septian, Rossy Atesya Kesumawati.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penggunaan Alat Bermain Konsep Bilangan Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Bina Keluarga Balita PAUD Mawar V kecamatan Sidorejo kota Salatiga" sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat bermanfaat bagi penulis. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang sekaligus yang telah memberikan ijin penelitian di Bina Keluarga Balita Pendidikan Anak Usia Dini Mawar V kota Salatiga.
2. Dr. Utsman, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian tentang Penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran di Bina Keluarga Balita PAUD Mawar V kota Salatiga.
3. Dr. Sungkowo Edy Mulyono, M.Si, Ketua Panitia Ujian Skripsi yang telah memberikan waktu dan tempat untuk penulis untuk melaksanakan ujian skripsi.

4. Dr. Utsman, M.Pd, Dosen Penguji I, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan masukan.
5. Dra. Emmy Budiartati, M.Pd, Dosen Penguji II, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan masukan.
6. Dr. Amin Yusuf M.Si, Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan penuh dalam penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Pendidikan dan terutama di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah mendidik dan berbagi ilmu pengetahuan kepada penulis tanpa rasa pamrih.
8. Kepala Sekolah, guru-guru, serta Staf Tata Usaha BKB Paud Mawar V kota Salatiga yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Semarang, 14 September 2016

Penyusun,



Ade Sofyan

ABSTRAK

Sofyan, Ade. 2016. *Penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di Bina Keluarga Balita PAUD Mawar V kota Salatiga*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Amin Yusuf

Kata Kunci: Penggunaan Alat Bermain, Pembelajaran Anak Usia Dini.

Tujuan penelitian ini meliputi: (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di Bina Keluarga Balita PAUD Mawar V kota salatiga; (2) Untuk mengidentifikasi faktor-faktor penghambat pendidik paud dalam penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di Bina Keluarga Balita PAUD Mawar V kota Salatiga.

Metode dalam pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penganalisisan data yang digunakan meliputi: (1) pengumpulan data; (2) Reduksi data; (3) Display data; (4) Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Teknik yang digunakan untuk pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini antara lain efektifitas penggunaan waktu, observasi intensif, triangulasi data, dan pengecekan anggota.

Hasil penelitian menunjukkan : (1) Penggunaan alat bermain konsep bilangan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda yang sama dan sejenis dengan menggunakan angka, menyebutkan konsep bilangan 1 sampai 10, (2) Hambatannya adalah peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan menghafal angka, tidak mengingat urutan angka, ego peserta didik yang masih tinggi, sulit menghafal permainan baru, alat bermain yang kurang memadai.

Kesimpulannya Penggunaan alat bermain konsep bilangan memudahkan pendidik untuk memberikan pelajaran terhadap anak dan mudah diserap oleh peserta didik dalam memperoleh pembelajaran, dalam pelaksanaannya peserta didik sulit dalam melakukan permainan karena belum mengetahui permainan yang dilaksanakan. Saran untuk mempermudah anak dalam proses pembelajaran (1) Dalam ruang kelas ditambahkan gambar-gambar agar dapat dijadikan media untuk pembelajaran, (2) Untuk lebih mendekatkan diri kepada anak, pendidik perlu menguasai ilmu perkembangan jiwa, (3) Anak dibebaskan berkreasi dalam hal menghafal angka tetapi dalam koridor yang baik dan benar, (4) Untuk alat bermain konsep bilangan bisa mencari menggunakan alat yang lebih sederhana untuk menghemat biaya, (5) ditanamkan rasa memiliki alat bermain agar pendidik dan peserta didik menjaga dan merawat dengan baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Penegasan Istilah	10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Alat Bermain.....	13
2.2 Konsep Bilangan.....	28
2.3 Penggunaan Alat Bermain Konsep Bilangan	32
2.4 Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	38
2.5 Pembelajaran Anak Usia Dini	44
2.6 Kelompok Bermain.....	47

BAB 3 METODE PENELITIAN	51
3.1 Pendekatan Penelitian.....	51
3.2 Lokasi Penelitian	54
3.3 Subyek Penelitian	54
3.4 Fokus Penelitian.....	55
3.5 Sumber Data	56
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	56
3.7 Keabsahan Data	60
3.8 Teknik Analisis Data	61
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Hasil Penelitian.....	64
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	68
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	87
BAB 5 PENUTUP	95
5.1 Simpulan.....	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Pengenalan Konsep Bilangan.....	35
4.1 Daftar kepegawaian.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Denah lokasi gedung.....	67



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
3.1 Konponen Analisis Data Model Interaktif.....	63
4.1 Struktur Organisasi	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Observasi	101
2. Data PAUD Mawar V	102
3. Laporan Bulanan PAUD Mawar V	104
4. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Kepala PAUD	106
5. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Guru PAUD	107
6. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Orang Tua/Wali murid	109
7. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Pamong Belajar	110
8. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Staff Tata Usaha	111
9. Pedoman Wawancara Kepala BKB PAUD Mawar V	112
10. Pedoman Wawancara Pendidik BKB PAUD Mawar V	114
11. Pedoman Wawancara Orang Tua Peserta Didik	116
12. Pedoman Wawancara Pamong Belajar BKB PAUD Mawar V	117
13. Pedoman Wawancara Staff Tata Usaha BKB PAUD Mawar V	118
14. Lembar Transkrip Wawancara	119
15. Lembar Transkrip Wawancara	123
16. Lembar Transkrip Wawancara	128
17. Lembar Transkrip Wawancara	131
18. Lembar Transkrip Wawancara	135
19. Lembar Transkrip Wawancara	141
20. Lembar Transkrip Wawancara	147
21. Lembar Transkrip Wawancara	150
22. Gambar PAUD Mawar V	151

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang Republik Indonesia nomor.20 tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 28 ayat (4), Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal terbentuk Bina Keluarga Balita (BKB), kelompok bermain (KB), Taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Dalam PP Republik Indonesia Nomor. 27 tahun 1990 tentang Pra sekolah lebih lanjut dijelaskan bahwa satuan pendidikan pra sekolah meliputi taman kanak-kanak, kelompok bermain, dan penitipan anak. Taman kanak-kanak berada di jalur pendidikan formal sedangkan kelompok bermain, dan penitipan anak terdapat di jalur pendidikan nonformal.

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak yang berakhlak mulia, kreatif, inovatif dan kompetitif. Pendidikan bagi anak usia dini bukan sekedar meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan yang terkait dengan bidang keilmuan, tetapi lebih dalam lagi seperti mempersiapkan anak agar kelak mampu menguasai berbagai tantangan di masa depan. Pendidikan untuk anak usia dini bukan merupakan proses mengisi otak dengan berbagai informasi, melainkan proses menumbuhkan, memupuk, mendorong, dan menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Adapun macam-macam pendidikan anak usia dini adalah Taman kanak-kanak (TK) dari Departemen Pendidikan Nasional, Bina Keluarga Balita (BKB)

kelompok bermain (KB) dan taman penitipan anak (TPA) dari Departemen Sosial serta roudhatulathfal (RA) dari Departemen Agama.

Kelompok bermain (KB) merupakan program bagi anak usia dini, anak usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, pada masa ini, anak peka untuk menerima rangsangan pengaruh dan dorongan dari luar sehingga anak masih mudah untuk di stimulus agar memiliki dasar-dasar bagi tumbuh kembang selajutnya. Dalam hal ini pendidikan di dalam kelompok bermain menganut prinsip bermain sambil belajar, agar anak tidak terpaksa dalam menerima pembelajaran. Anak tidak merasa terkekang harus melakukan hal-hal yang membosankan karena anak diajak di dalam permainan yang sebetulnya itu adalah proses pembelajaran.

Alat bermain konsep bilangan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, menurut Dhelpie Bandi (2009:4) “Pengertian konsep atau *concepts* mengacu pada penanaman dasar. Peserta didik mengembangkan konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan/mengelompokkan benda-benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok tertentu”. Menurut Sudaryanti (2006:1) Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan, maka diperlukan adanya simbol atau lambang untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan berkenaan dengan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Harjanto (2011:11-18) dalam eksperimennya menyatakan bahwa: **Angka** adalah simbol yang mewakili jumlah, untuk dapat dikuasainya maka anak harus

mengingat bentuk dari masing-masing simbol. Hanya ada sepuluh simbol dasar, yaitu: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 0, sedangkan **Bilangan** adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda/peristiwa saat dihitung, untuk dapat menguasainya maka anak harus memahami konsep dari masing-masing jumlah. Mulai dari memahami □= satu kotak, □□= dua kotak, □□□= tiga kotak, dan seterusnya.

Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi agar anak tidak merasa jenuh dan tidak mau menerima pembelajaran karena di dalam perubahan krusial anak itu memiliki beberapa periode yaitu:

Periode pertama yaitu sebelum lahir, bayi baru lahir, *Todlerhood* (batita-bawah tiga tahun), *early childhood* (masa kanak-kanak awal), *midle childhood* (masa kanak-kanak pertengahan), *adolescence* (masa remaja), *young adulthood* (masa dewasa awal), *midle adulthood* (masa dewasa pertengahan), dan *late adulthood* (masa dewasa akhir) (Papalia, 2008:11).

Bayi dan Batita (dari lahir hingga 3 tahun) mempunyai perkembangan inti, diantaranya; dilihat dari perkembangan fisik: semua sensor dan sistem tubuh berfungsi saat lahir dengan tingkatan yang beragam, otak tumbuh dalam hal kompleksitas dan sangat sensitif terhadap pengaruh lingkungan, pertumbuhan fisik dan perkembangan ketrampilan motorik sangat tinggi, dilihat dari perkembangan kognitif: pada minggu pertama, kemampuan untuk belajar dan mengingat telah ada, penggunaan simbol dan kemampuan untuk memecahkan masalah dikembangkan pada akhir tahun kedua, pemahaman dan penggunaan bahasa berkembang dengan cepat, dan dilihat dari perkembangan psikososial: keterikatan kepada orang tua dan

orang lain terbentuk, kesadaran dari terbentuk, peralihan dari ketergantungan kepada otonomi terjadi, ketertarikan kepada anak-anak lain meningkat.

Masa kanak-kanak awal (3 sampai 6 tahun) mempunyai perkembangan inti, diantaranya; dilihat dari perkembangan fisik: pertumbuhan berlangsung dengan kecepatan stabil, penampilan menjadi lebih langsing dan proposinya makin menyerupai orang dewasa, selera makan menghilang, dan kesulitan tidur adalah hal yang biasa muncul pada masa ini, ketrampilan tangan mulai tampak; ketrampilan motorik yang halus dan mendasar semakin menguat, dilihat dari perkembangan kognitif: pemikirannya hingga tahap tertentumasih bersifat egosentris, akan tetapi pemahamannya terhadap perspektif orang lain semakin meningkat, ketidakmatangan kognitif mengarah kepada ide tidak logis tentang dunia, ingatan dan bahasa meningkat, kecerdasan menjadi lebih mudah diprediksi, masuk *pre-school* adalah hal biasa terlebih lagi taman kanak-kanak, dilihat dari perkembangan psikososial: konsep diri dan pemahaman terhadap emosi tumbuh: penghargaan terhadap diri adalah suatu hal yang global, meningkatnya inisiatif, independen, kontrol diri identitas gender dibangun, permainan menjadi imajinatif, elokratif, dan lebih sosial, kebersamaan, agresi, dan rasa takut merupakan hal yang biasa muncul (Papalia, 2008:12)

Jika pendidikan berlangsung sepanjang hayat dalam rangka pengembangan kejiwaan pada segala umur, maka pendidikan hendaknya memperhatikan pendidikan untuk usia dini. Pendidikan seumur hidup menyadari dan memahami bahwa usia dini terjadi perkembangan psikologis menurut hukumnya sendiri dan perkembangan tidak menunggu sampai masa anak dan masa

remaja. Pendidikan pada usia dini (masa kanak-kanak) merupakan fondasi bagi perkembangan psikologis masa-masa yang akan datang.

Berbagai aliran psikologis sependapat bahwa pengalaman terdahulu akan menjadi dasar penting bagi belajar yang akan datang. Perkembangan berfikir dapat ditelusuri jejaknya pada pengalaman anak, emosional, motivasional dan kognitif dalam belajar, sama pentingnya dengan pengalaman sosial anak sebelumnya. Bahwa pada tiga tahun pertama dalam kehidupan anak perlu pengalaman-pengalaman yang dapat memajukan perkembangan kognitif dan psikososial. Oleh karenanya pendidikan tidak boleh mengabaikan pendidikan bagi anak-anak dibawah umur enam tahun dan perlu menyediakan sistem pendidikan mereka yaitu apa yang disebut sebagai pendidikan anak usia dini. Anak-anak di bawah usia enam tahun tidak perlu di beri beban yang begitu berat agar tidak berpengaruh terhadap perkembangan mentalnya bila dewasa nanti, karena usia anak-anak adalah usia bermain, anak-anak bebas mendiskripsikan keinginannya. Kita sebagai orang dewasa hanya mengawasi dan mengingatkan apabila melakukan kesalahan. Ada tiga tujuan utama pendidikan anak usia dini, yaitu : menyediakan stimulasi, meningkatkan perasaan identitas, dan menyiapkan pengalaman-pengalaman sosialisasi (Nurhalim, 2011:63).

Anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai tumbuh kembang dan potensi masing-masing, karena usia tersebut sering disebut usia emas.

Pendidikan Luar sekolah yang mempunyai ranah di berbagai bidang diantaranya Pendidikan Anak Usia Dini sehingga dalam meningkatkan perkembangan pendidik harus dapat melihat jalannya pembelajaran untuk peserta didik agar tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Membangun motivasi belajar dalam pendidikan non formal sangat bergantung kepada pengaturan keseimbangan antara berbagai kepentingan individu-individu, strategi perlu dibangun agar setiap individu dalam beraktivitas memiliki komitmen pribadi pada pencapaian tujuan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Penelitian yang diadakan belakangan menunjukkan fakta yang membenarkan keyakinan bahwa perkembangan tidak disebabkan oleh kematangan potensial keturunan atau kekuatan lingkungan saja melainkan karena interaksi keduanya. Hal ini berarti, sebagaimana pendapat Kohlberg, Piaget, dan ilmuwan lainnya bahwa meskipun dasar bagi pola perkembangan pada mulanya adalah keturunan, pola yang akan diambil oleh potensi keturunan ini tergantung pada lingkungan. Misal, teori Piaget menekankan pentingnya proses kematangan, pengalaman dengan lingkungan, latihan, dan norma budaya.

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses untuk mendapatkan pola perkembangan yang sesuai untuk anak dan menciptakan lingkungan yang sesuai dengan perkembangan anak, karena pembelajaran mempengaruhi pola perkembangan anak jadi, didalam pembelajaran harus benar-benar dipilih yang sesuai dengan karakter anak agar anak merasa lebih mudah dalam proses pembelajaran menuju kematangan, anak berontak dan tidak mau menerima pembelajaran bukan karena anak nakal dan hanya ingin bermain saja tetapi bisa

juga karena proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan anak sehingga anak berontak tidak mau belajar.

Bermain merupakan dunia anak sehingga proses pembelajaran juga dapat dimasukkan kedalam bermain sehingga anak lebih merasa nyaman dalam proses pembelajaran dan tidak berontak karena penolakan terhadap pembelajaran, Bermain tidak dapat lepas dengan alat bermain karena bermain merupakan dunia anak, alat bermain merupakan sarana bermain untuk anak jadi apa bila disisipkan pembelajaran dalam permainan anak melalui alat bermain merupakan salah satu cara yang efisien agar anak tidak merasa seperti belajar dan mengira sedang bermain.

Alat bermain adalah benda-benda yang sering digunakan anak untuk bermain sehingga anak tidak merasa canggung bahkan bingung dalam menggunakannya, jadi seorang pendidik paud tidak perlu memaksa karena anak pasti senang mendengar kata bermain, sedangkan pendidik paud dapat menyisipkan pembelajaran dalam alat bermain tersebut dan anak tidak sadar kalau sedang belajar melalui alat bermainnya.

Ketika anak-anak mendengar kata belajar, kebanyakan anak akan berubah menjadi jenuh dan bosan karena dipikiran mereka hanya bermain. Sehingga untuk mengambil solusi agar anak tidak merasa jenuh dan bosan, dengan kata bermain anak akan merasa senang padahal bermain disini adalah proses pembelajaran untuk anak, hanya kemasannya yang berbeda, dan penggunaan alat bermainnya pun sudah diatur untuk proses pembelajaran sehingga ketika anak bermain sudah termasuk proses pembelajaran.

Melihat kenyataan yang ada di kota Salatiga, keadaan kelompok bermain sudah banyak dijumpai, khususnya di kecamatan Sidorejo banyak kelompok bermain yang tersebar, hampir setiap desa memiliki kelompok bermain masing-masing.

Paud Mawar V berada di desa Bugel di bawah naungan Bina Keluarga Balita (BKB) Mawar V salah satu dari kelompok bermain yang ada di kecamatan Sidorejo. Paud mawar V berdiri tahun 2004 dan sudah memiliki predikat baik karena terbukti lulusan dari paud Mawar V mampu bersaing dengan lulusan dari paud yang lain. Untuk kegiatan belajar mengajar mereka dibimbing oleh empat orang pendidik paud dengan pendidikan terakhir dua orang sarjana pendidikan anak usia dini dan dua orang Paket C/setara SMA. Pelaksanaannya paud Mawar V di bagi menjadi empat kelas yang digolongkan melalui usia anak sehingga lebih efektif didalam memberikan materi terhadap anak dan anak lebih merasa bermain dengan teman-temannya. paud Mawar V mendapat binaan dari Bapermas kota Salatiga dan Disdikpora UPT kecamatan Sidorejo.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengetahui penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di Bina Keluarga Balita Paud Mawar V tahun 2015.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan diteliti yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di BKB Mawar V kecamatan Sidorejo Kota Salatiga?
- 1.2.2 Bagaimana faktor-faktor penghambat pendidik paud dalam penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di BKB Mawar V kecamatan Sidorejo Kota Salatiga?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di BKB Mawar V kecamatan Sidorejo Kota Salatiga.
- 1.3.2 Untuk mengidentifikasi faktor-faktor penghambat pendidik paud dalam penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini di BKB Mawar V kecamatan Sidorejo Kota Salatiga.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Secara Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini.

- 1.4.2 Secara Praktis:

- 1.4.2.1 Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran anak usia dini
- 1.4.2.2 Bagi lembaga dan masyarakat umum, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan masukan.
- 1.4.2.3 Lebih luas lagi hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan proses pembelajaran terutama melalui unsur penentuan bakat dan minat yang paling tepat terhadap kelompok bermain dalam proses pembelajaran.
- 1.4.2.4 Sebagai masukan bagi Bina keluarga balita Mawar V kecamatan Sidorejo kota Salatiga dalam proses pembelajaran.
- 1.4.2.5 Untuk jurusan Pendidikan luar sekolah penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi, atau untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

1.5 Penegasan Istilah

1.5.1 Alat bermain

Alat bermain adalah Alat media pengajar yang dipakai untuk memperagakan sajian pembelajaran. Piger mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya.

Pada penelitian ini peneliti membatasi pada alat bermain konsep bilangan khususnya untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia dini di Bina Keluarga Balita Paud Mawar V.

1.5.2 Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar membelajarkan. Dalam hal ini terjadi interaktif edukatif antara dua belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dengan yang melakukan membelajarkan (Sudjana, 2010:5).

Pembelajaran adalah aktivitas membimbing warga belajar agar melaksanakan proses belajar. Dalam belajar warga belajar mengharapkan hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai tujuan itu harus ada upaya melaksanakan proses belajar dan capaian hasil belajar (Siswanto, 2013:50)

Dalam raka proses pembentukan pribadi anak, pembelajaran di kelompok bermain sangat penting, sehingga mendidik anak yang tepat adalah bermain sambil belajar. Anak pada usia kelompok bermain memiliki rasa ingin tahu terhadap lingkungannya. Oleh karena itu hasrat ingin tahu pada anak tersebut perlu dirangsang dan dikembangkan.

1.5.3 Anak Usia dini

Masa kanak-kanak awal (*early childhood*) adalah usia 3 sampai 6 tahun pada masa ini anak-anak mengembangkan kontrol diri lebih kuat dan ketertarikan yang lebih besar kepada orang lain (Papalia, 2008:14).

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3 sampai 6 tahun, mereka biasanya mengikuti program pra-sekolah. Pada usia itu, anak menunjukkan kepekaan-kepekaan tertentu yang bila dirangsang dan dibina pada saatnya niscayanya akan dampak positif terhadap pertumbuhan fisik dan perkembangan mentalnya.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Alat Bermain

2.1.1 Pengertian Alat Bermain

Yang dimaksud dengan alat bermain adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Sedangkan bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inkernt*) dalam diri setiap anak.

Alat bermain adalah alat/media mengajar yang digunakan untuk belajar agar pembelajaran/aktivitas yang dilakukan menyenangkan. Piaget menjelaskan cara bagaimana anak sampai pada mengetahui sesuatu. Kategori pertama adalah melalui interaksi sosial, kategori kedua adalah fisik, kategori ketiga pengertian tentang angka serasi klasifikasi, waktu, ruang, dan konservasi.

Alat bermain adalah media pengajaran yang dipakai untuk memperagakan sajian pelajaran. Piaget mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkret, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya.

Maria Montessori (1870-1950) dalam (Sudjana 2010: 69) berkesimpulan bahwa di dalam tubuh anak pada dasarnya tersimpan semangat belajar yang luar biasa. Menurut Montessari, perilaku anak yang tampaknya “Cuma” berlari kesana kemari, menyentuh, memegang, mengamati, bahkan “merusak” benda-benda yang menarik baginya, sebenarnya merupakan gaya belajar mereka yang bebas.

Dari uraian di atas alat bermain adalah alat yang digunakan untuk kegiatan bermain anak dan anak merasa senang menggunakannya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

2.1.2 Karakteristik Bermain

Bermain bagi anak-anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi dan relaksasi atau dengan kata lain bermain adalah sarana utama untuk belajar tentang hukum alam hubungan antar orang dan hubungan antara orang dengan objek. Terdapat beberapa karakteristik kegiatan bermain pada anak, yaitu: (1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan, (2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, itulah sebabnya bermain selalu menyenangkan, mengasikan, dan menggairahkan, (3) Tanpa “iming-iming” apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan, (4) Dalam bermain, aktivitas lebih penting dari pada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri, (5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis, (6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, individu bebas membuat aturan sendiri dan mengoprasikan fantasinya, (7) Dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu, (8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain (dikutip dari seri Ayah Bunda : Bermain Dunia Anak, 1994: 127-128).

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, diyakini bahwa dalam kegiatan bermain yang dipentingkan bukan jenis kegiatan apa yang dilakukannya, akan tetapi lebih pada bagaimana sikap individu (anak) sendiri dalam melakukannya.

2.1.2.1 Bermain Sebagai Aktivitas Belajar Anak

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik halus/keterampilan, berbagai kecerdasan bahasa dan sosial emosional, disiplin dan bahkan pengembangan konsep dini anak. Selain itu bermain juga berfungsi merangsang imajinasi, mengejar berfikir, serta mengajak anak bersosialisasi. Apa yang dipelajari anak melalui kegiatan bermain sangat potensial dalam mempengaruhi caranya bertingkah laku, termasuk pemecahan masalah di masa dewasa.

Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang akan menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, dan imajinatif, menggunakan perasaannya, tenaganya, atau seluruh anggota tubuhnya (Gallahue, 1989:126)

Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak tersebut. Dan dengan memberikan alat permainan miniatur kepada anak usia 3 tahun pada akhirnya mengantar anak tersebut menjadi seorang yang berkepribadian.

Dari tokoh-tokoh yang mengadakan reformasi dalam bidang pendidikan seperti Comenius (abad 17); Rousseau; Pestalozzi dan Frobel pada abad 18 dan

awal 19 akhirnya lambat laun para pendidik dapat menerima pendapat bahwa pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Tokoh seperti Plato, Aristoteles, Frobel (dalam Sudjana 2010: 98) lebih melihat bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sayangnya pada masa Frobel, teori psikologi perkembangan anak belum mempunyai sistematik yang teratur sebagai akibatnya apa yang dikemukakan oleh Frobel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak sulit dibuktikan.

Tokoh lain Herbert Spencer seorang filsuf (dalam Nasution 2012: 122) Inggris pada pertengahan abad 19 didalam bukunya "Principles of Psychologi" mencoba untuk menerapkan teori bermain. Ia menganggap kegiatan manusia seperti berlari, melompat, berguling-guling yang menjadi cirikhas anak maupun binatang yang masih kecil perlu dijelaskan secara berbeda. Menurut Herbert Spencer, bermain terjadi karena adanya energi yang berlebih (surplus energy) dan ini hanya berlaku pada binatang serta manusia yang mempunyai tingkat evolusi yang lebih tinggi. Sebagai contoh biasanya anak akan menyelesaikan tugasnya kalau ia dijanjikan untuk melakukan kegiatan bermain, bila tugasnya sudah selesai. Contoh lain bayi yang sebenarnya sudah lelah atau mengantuk seringkali ingin tetap bermain dengan mainannya. Dari kedua contoh tersebut sudah jelas bahwa bermain dapat digunakan sebagai stimulus dan bukan karena adanya energi yang berlebih.

2.1.2.2 Pandangan Psikologis Tentang Bermain

Dengan merebaknya minat dari beberapa ilmuwan untuk mempelajari perkembangan manusia sejak lahir samapi dewasa, maka muncul beberapa tokoh dalam bidang Psikologis yang mencoba membahas tentang bermain. Masing-masing tokoh berusaha untuk mengemukakan pengertian bermain berdasarkan sudut padangnya sendiri, antara lain dari sudut pandang Psikoanalisa yang dipelopori oleh Sigmund Freud; sudut pandang Teori Belajar; Teori Perkembangan kognisi yang dikemukakan oleh Jean Piaget; dan pandangan dari beberapa tokoh Psikologis lainnya.

2.1.2.2.1 Pandangan Psikoanalisa

Sigmund Freud, bapak Psikoanalisa memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik serta pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan.

2.1.2.2.2 Pandangan Teori Belajar

Teori belajar tidak tertarik untuk membahas bermain karena menurut salah satu tokohnya yaitu Schlosberg Millar 1972: 232, bermain dianggap sebagai suatu konsep yang tidak jelas dan tidak ada gunanya untuk dibahas. Tetapi perlu diakui bahwa bermain akan mempengaruhi belajar dan seleksi dari respon-respon terhadap rangsangan yang ada dilingkungannya. Sesuai dengan teori belajar maka perilaku akan diulang bila mendapat penguat seperti pujian, penghargaan dari lingkungannya. Dengan demikian suatu perilaku bermain tertentu juga akan

diulang karena adanya pengalaman yang menyenangkan yang pernah diperoleh anak sebelumnya misalnya anak yang bermain panjat-panjatan pohon akan mengulang kegiatan ini karena pujian yang diberikan orang-orang tentang keberanian dan ketrampilannya.

2.1.2.2.3 Teori Tentang Bermain Dari Jean Piaget

Jean Piaget pada awalnya adalah ahli ilmu hewan yang mempunyai minat dalam filsafat terutama teori tentang pengetahuan. Teori Piaget tentang bermain berkaitan erat dengan pendapatnya tentang perkembangan intelegensi. Ia mengungkapkan adanya dua hal mendasar pada tiap makhluk yaitu asimilasi dan akomodasi

Asimilasi diartikan sebagai proses dimana seseorang mengubah informasi yang diterimanya sehingga informasi tersebut dapat menjadi bagian dari pengetahuannya. Jadi informasi itu diolah atau dicerna oleh seorang anak. Akomodasi diartikan sebagai penyesuaian yang dilakukan seorang terhadap dunia luar sehingga dapat mengasimilasi informasi yang datang.

Perkembangan intelektual merupakan suatu kerjasama yang berkesinambungan dan saling mempengaruhi antara asimilasi dan akomodasi. Kedua hal ini perlu seimbang agar dapat menghasilkan kecerdasan pada seseorang. Bila akomodasi lebih berperan penting dari asimilasi, akan menghasilkan imitasi atau peniruan. Bila asimilasi yang lebih dominan, akan menghasilkan bermain. pada proses asimilasi yang murni, informasi diubah sesuai dengan kebutuhan seseorang. Contoh asimilasi yang terjadi pada anak usia dini diwujudkan dalam bermain khayalan atau pura-pura.

2.1.3 Macam-Macam Alat Bermain

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Orang tua dan guru perlu menyediakan alat permainan yang sesuai dengan taraf kematangan anak (Patmonodewo, 2000:125)

Dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik anak usia dini dalam merangsang intelegensi anak menggunakan alat-alat untuk menumbuhkan perkembangan motorik anak, alat bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bermain konsep bilangan, misalnya:angka-angka, penghitung, karpet busa, bentuk geometri. Dengan alat bermain konsep bilangan diharapkan kemampuan dari warga belajar meningkat, khususnya untuk kemampuan perkembangan kognitif, sehingga anak dengan ketrampilan motorik yang baik akan lebih banyak pula kegiatan yang dilakukan akan menyenangkan dan berhasil.

Bagi anak-anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadikan sarana penyaluran energi dan relaksasi, belajar adalah sarana utama untuk belajar tentang hukum alam, hubungan antara orang lain, dan hubungan antara orang dengan objek.

Beberapa ahli pendidikan diantaranya Plato, Aristoteles, dan Frobel (dalam Sudjana 2010: 79) menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis untuk mencapai manfaat positif dari bermain maka

dibutuhkan alat permainan yang tepat untuk anak, yaitu dalam pemilihan alat bermain sebaiknya harus memperhatikan sebagai berikut: (1) Alat bermain tidak berbahaya bagi anak, (2) Bukan pilihan orang tua tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut, (3) Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak (3 sampai 5 tahun) jadi permainan yang ada tidak terlalu mudah bagi anak, (4) Peralatan bermain yang ada tidak terlalu rapuh, (5) Tidak memilih alat permainan yang menurut urutan usia, karena ada anak yang lambat perkembangan fisik dan mentalnya dari anak-anak seusianya atau juga sebaliknya, maka yang menjadi dasar pemilihan alat permainan lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individu.

Alat permainan yang cocok untuk anak usia dini disesuaikan dengan kemampuan, dan Kondisi atau lingkungan dimana anak itu berada serta manfaat dari permainan bagi anak. Karena anak dapat menyalurkan dorongan-dorongan yang membantu anak lega dan relaks. Macam-macam alat bermain yaitu:

2.1.3.1 Alat bermain dari lingkungan anak

Alat permainan selain dapat di beli dari toko-toko mainan, juga dapat digali dan dikumpulkan dari sekeliling kita, begitu banyak orang yang kurang memahami karena tidak mengetahui cara menggantinya dan membutuhkan daya kreativitas untuk menggunakan benda-benda yang ada di sekeliling kita dan seefisien mungkin.

Pengelompokan alat permainan tergantung dari sudut pandang dan cara kita melihatnya. Apabila dari kegunaannya, tempat asal, segi perkembangan yang

akan di pantau maupun dampak aspek sosial yang terkandung dalam pemakaian alat permainan tersebut.

Dalam menggunakan alat permainan, melakukan kegiatan-kegiatan, tempat kegiatan tertentu, peralatan yang digunakan. Ini merupakan titik awal yang menentukan perencanaan guru tentang kegiatan dan penggunaan alat permainan oleh anak-anak sehingga bermanfaat.

Di pedesaan, lingkungan alam penuh dengan permainan misalnya: biji-bijian, batu-batuan, bambu, pelepah, dan bunga pisang, bermacam-macam daun, serabut, dan tempurung kelapa, jerami padi, lidi dari daun kelapa, bahan mainan yang terbuat dari tanah liat.

2.1.3.2 Alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam bentuk, (2) Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorikanak, (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat, (4) Membuat anak terlibat secara aktif, (5) Sifatnya konstruktif.

Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Sebagian alat permainan sdukatif dikenal sebagai alat manipulatif. Manipulatif berarti

menggunakan secara terampil, dapat diperlakukan menurut kehendak secara pemikiran serta imajinatif anak.

2.1.3.2.1 Alat permainan edukatif untuk membangun

Terdiri dari semua alat permainan yang dibuat dari berbagai macam bahan seperti plastik, kayu, gabungan bermacam-macam bahan yang dapat digunakan untuk menciptakan bangunan. Bentuk-bentuk yang bila dirakit akan membentuk mainan atau menjadi bentuk tertentu sangat disukai anak. Anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri. Hal ini akan menghasilkan kepuasan batin dan berbagai pengertian yang terbentuk melalui pengulangan-pengulangan misalnya: balok-balok, papan mozaik, konsep bilangan.

2.1.3.2.2 Alat permainan edukatif untuk melatih berbagai macam pengertian mengenai warna, bentuk, dan ukuran.

Yang termasuk dalam kelompok ini adalah semua peralatan yang dibuat dari segala macam bahan, misalnya : kertas, plastik, kayu, dan sebagainya yang dapat mengasah pengertian warna, bentuk, dan ukuran yang tidak terduga maupun terduga, alat ini dimainkan secara individual, berpasangan dalam bentuk kelompok, kecil atau besar, tergantung situasi dan kebutuhannya.

Misalnya: menara gelang, papan-papan pasak, papan-papan hitung, biji untuk meronce, papan paku, lotto-lotto berwarna, puzzle, kartu berpasangan, sejenis/sama.

2.1.3.2.3 Alat permainan edukatif ciptaan Montessori

Montessori menciptakan sejumlah alat permainan yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing.

Permainan itu juga memungkinkan bekerja secara mandiri, alat dirancang sedemikian rupa sehingga anak dapat memeriksa sendiri, berarti bila salah anak segera menyadarinya, sehingga dapat segera di perbaiki.

Beberapa contoh alat permainan edukatif ciptaan montessori adalah sebagai berikut : alat timbangan, silinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran, tongkat-tongkat desimeter, gambar-gambar, untuk di contoh, bahan untuk mengembangkan motorik halus, bentuk- bentuk segi-tiga, empat, enam, yang dipecah-pecah, bentuk-bentuk tiga dimensi kerucut, kubus, prisma, bola, bujur telur, limas.

2.1.4 Manfaat Alat Bermain Bagi Perkembangan Kecerdasan Anak

Dalam rangka proses pembentukan pribadi anak fungsi alat bermain sangat banyak. Pendidik perlu menyadari bahwa permainan itu alat, sedang terbentuknya pribadi yang utuh itu tujuan, sehingga untuk mendidik anak yang tepat adalah bermain sambil belajar.

Anak dalam tumbuh kembangnya, melalui sekitar akan memperoleh bermacam-macam pengetahuan tentang lingkungan yang baik berkaitan dengan makhluk hidup dan makhluk tak hidup. Anak pada usia kelompok bermain memiliki rasa ingin tahu terhadap lingkungannya. Oleh karena itu hasrat ingin tahu pada anak tersebut perlu dirangsang dan dikembangkan. Dengan alat bermain yang tepat akan membantu dalam perkembangan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Alat bermain memiliki manfaat yang positif bagi anak diantaranya adalah:

- 2.1.4.1 Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.
- 2.1.4.2 Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, ketertarikan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi, dan kreatif.
- 2.1.4.3 Menanamkan nilai, norma, etika moral, budi pekerti, dan aspek lainnya (mengandung unsur pendidikan)
- 2.1.4.4 Melatih kecerdasan intelektual anak, sehingga anak mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan, atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain.
- 2.1.4.5 Menanamkan nilai agama. Anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan, dan mengerti sesuatu dengan tingkat perkembangan dan kematangannya.
- 2.1.4.6 Melatih ketrampilan anak dengan alat bermain sehingga anak bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya.
- 2.1.4.7 Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas, dan tanggung jawab anak. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
- 2.1.4.8 Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian.
- 2.1.4.9 Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai dan saling membutuhkan antara anak satu dengan anak yang lain.

2.1.4.10 Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung.

2.1.4.11 Mengenal bentuk benda, warna, garis, dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, api, tanaman, dan binatang) melalui gambar, benda atau yang lainnya.

2.1.4.12 Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat (rambu-rambulalu lintas, listrik, rumah sakit, rumah makan, dan lain-lain)

2.1.4.13 Membuat tenang anak, dengan alat bermain yang beraneka ragam, anak akan senang, dan menjadikan suasana kelas tenang, tidak gaduh (Santoso, 2002:53)

Selain itu masih banyak yang dapat dikembangkan apalagi jika dihubungkan dengan tempat bermain di dalam atau luar ruangan.

Pendidikan sebagai proses belajar dalam diri anak. Anak harus diberikan kesempatan untuk belajar secara optimal, kapan saja, dimana saja, dalam menyusun rencana. Kegiatan pendidikan anak usia dini hendaknya pendidik memperhatikan perkembangan kecerdasan anak. Ada 9 (sembilan) kecerdasan anak yaitu: (1) Kecerdasan linguistik (*Linguistic Intelligence*) yang dapat berkembang bila di rangsang melalui berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, berdiskusi, dan bercerita, (2) Kecerdasa Logika-Matematik (*Logico Mathematical Intelligence*) yang dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung, membedakan bentuk, menganalisis data, dan bermain dengan benda-benda, (3) Kecerdasan Visual-Spasial (*Visual-Spatial Intelligence*) yaitu kemampuan ruang

yang dapat dirangsang melalui bermain balok-balok dan bentuk-bentuk geometri melengkapi puzzle, menggambar, melukis, menonton film maupun bermain dengan daya khayal (imajinasi), (4) Kecerdasan Musical (*Musical/rhythmie Intelligence*) yang dapat dirangsang melalui irama, nada, birama, berbagai bunyi, dan tepuk tangan, (5) Kecerdasan kinestetik (*Bodily/Kinesthetic Intelligence*) yaitu mencintai keindahan alam yang dapat dirangsang melalui gerakan, tarian, olah raga, dan terutama gerakan tubuh, (6) Kecerdasan naturalis (*Naturalist Intelligence*) yaitu mencintai keindahan alam yang dapat di rangsang melalui pengamatan lingkungan, bercocok tanam, memelihara binatang, termasuk mengamati fenomena alam seperti hujan, angin, banjir, pelangi, siang, malam, panas, dingin, bulan dan matahari, (7) Kecerdasan interpersonal (*Interpersonal Intelligence*) yaitu kemampuan memahami diri sendiri yang dapat dirangsang melalui perkembangan konsep diri, mengenal diri sendiri, percaya diri, dan disiplin, (8) Kecerdasan intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*) yaitu kemampuan untuk melakukan antar manusia (berteman) yang dapat dirangsang melalui bermain bersama teman, bekerjasama, bermain peran dan memecahkan masalah, serta menyelesaikan konflik, (9) Kecerdasan spiritual (*Spiritual Intelligence*) yaitu kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan tuhan yang dapat dirangsang melalui penanaman nilai-nilai moral dan agama. (Praharesti Eriyana, 2004. Makalah mengembangkan potensi anak melalui kecerdasan majemuk, staf pengajar Fakultas Psikologi Universitas Soegiyo Pranoto)

2.1.5. Pemeliharaan Alat Bermain

Bermain adalah alamiah bagi anak, ketika anak bermain merasa nyaman, tidak ada beban, anak selalu aktif, tidak pernah kehabisan energi, bermain tanpa bertujuan khusus, anak berkesplorasi secara aktif. Kesempatan menemukan sendiri terjadi tanpa disengaja. Alat permainan yang dimainkan dapat berfungsi seperti apa saja menurut pemahamannya. Gelas yang ia pegang dapat dianggap kapal terbang, jenis alat bermain dapat ditentukan dengan melihat tujuan perkembangan arah mana yang akan ditingkatkan, yaitu mengembangkan kemampuan matematis, bahasa, kreatifitas, IPA, dan science.

Semua permainan dapat menjadi alat multiguna. Untuk itu dalam pemeliharaan alat-alat bermain, harus diperhatikan. Guru harus bisa mengarahkan dan mengajak anak untuk ikut memelihara alat bermain. Guru harus bisa memotivasi anak dengan memberi contoh, agar alat bermain yang sudah dimiliki tidak mudah rusak atau hilang. Adapun cara-cara yang harus dilakukan guru dalam pemeliharaan alat bermain adalah:

- 2.1.5.1 Alat bermain yang sudah dipakai harus dikembalikan di tempat semula.
- 2.1.5.2 Jumlahnya harus utuh (untuk alat bermain konsep bilangan).
- 2.1.5.3 Ditata kembali untuk alat bermain seperti puzzle dan balok-balok.
- 2.1.5.4 Alat bermain diletakan di tempat yang bisa dijangkau anak, agar anak mudah mengambil dan mengembalikan.

2.2 Konsep Bilangan

2.2.1 Pengertian Konsep Bilangan

Konsep berasal dari kata “concept” yang berarti “a general notion or idea” atau pengertian, pendapat, rancangan (cita-cita) yang telah ada dalam pikiran (John M. Echolas dan Hasan Shadily, 1998: 87). Jadi yang dimaksud konsep di sini adalah rancangan terhadap pendidikan, khususnya pendidikan anak pada usia dini.

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya. Merserve (Dali S. Naga, 1980: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1) adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka, tetapi tidak setiap lambang yang menyatakan bilangan disebut angka.

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Montessori dalam Sudono (1995: 26), mengatakan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan konsep bilangan adalah rancangan tentang angka yang dimasukkan ke dalam suatu alat sehingga dapat lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami.

2.2.2 Tahapan dalam Konsep Bilangan

Menurut Lestari K. W (dalam Kemendiknas 2011:18) “Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3-6 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung”. Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 3-6 tahun dapat dilakukan melalui 3 tahap yaitu :

2.2.2.1 Menghitung, tahapan awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang.

2.2.2.2 Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan.

2.2.2.3 Menjumlah, membandingkan dan simbol angka

Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan atau jumlah. Lebih lanjut Marilyn Burn (1984), dan Barattalorton (1976) juga menyatakan bahwa:

“Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga 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 tiga tingkat penekanan, yaitu : (1) Tahap konsep. Anak akan paham jika ia 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 memasang 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.

2.2.3 Indikator dalam Konsep Bilangan

Freobel adalah seorang pendidik yang teori-teorinya khusus diperuntukan bagi anak usia dini dikenal dengan isyarat simbolisme. Untuk itu, satu bentuk permainan atau alat permainan semestinya diciptakan dengan tujuan yang jelas sehingga pertumbuhan dan perkembangan apa yang diharapkan si anak akan dapat tercapai, melalui bermain. Anak tidak saja dapat tumbuh secara fisik tetapi juga dapat berkembang secara psikis, oleh sebab itu berbagai bentuk permainan harus berisi kegiatan-kegiatan yang melibatkan aspek fisik dan psikis dapat terwujud. (Johnson, 1990; Singer, 1990; dan Smitansky, 1990).

Indikator yang harus di capai peserta didik adalah:

2.2.3.1 Mengelompokan benda-benda yang sama dan sejenis.

2.2.3.1.1 Anak dapat mengelompokan satu bentuk benda.

2.2.3.1.2 Anak dapat menyebutkan nama bentuk.

2.2.3.1.3 Anak dapat menyebutkan warna.

2.2.3.1.4 Anak dapat menghitung benda.

2.2.3.2 Menyebutkan 4 bentuk (lingkaran, bujursangkar, segitiga, segiempat).

2.2.3.2.1 Anak dapat menyebutkan bentuk lingkaran.

2.2.3.2.2 Anak dapat menyebutkan bentuk bujursangkar.

2.2.3.2.3 Anak dapat menyebutkan bentuk segitiga.

2.2.3.2.4 Anak dapat menyebutkan bentuk segiempat.

2.2.3.2.5 Anak dapat menghitung bentuk-bentuk benda.

2.2.3.3 Menyebutkan bilangan 1 sampai 10.

2.2.3.3.1 Anak dapat menyebutkan angka 1.

2.2.3.3.2 Anak dapat menyebutkan angka 2.

2.2.3.3.3 Anak dapat menyebutkan angka 3.

2.2.3.3.4 Anak dapat menyebutkan angka 4.

2.2.3.3.5 Anak dapat menyebutkan angka 5.

2.2.3.3.6 Anak dapat menyebutkan angka 6.

2.2.3.3.7 Anak dapat menyebutkan angka 7.

2.2.3.3.8 Anak dapat menyebutkan angka 8.

2.2.3.3.9 Anak dapat menyebutkan angka 9.

2.2.3.3.10 Anak dapat menyebutkan angka 10.

2.2.3.4 Mengelompokkan 5 warna dan menyebutkan warna.

2.2.3.4.1 Anak dapat mengelompokkan satu warna.

2.2.3.4.2 Anak dapat menyebutkan warna dengan benar.

2.2.3.5 Menyebutkan nama-nama hari, anak dapat menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu.

konsep bilangan dengan kriteria yang di sebutkan tersebut sehingga dapat memberikan stimulus terhadap anak dan memberikan pengalaman terhadap anak.

2.3 Penggunaan Alat Bermain Konsep Bilangan

2.3.1 Pengertian Alat Bermain Konsep Bilangan

Alat bermain adalah semua alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu disain, menyusun sesuai bentuk utuhnya. Bermain dengan menggunakan alat bermain akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk anak ingat. Alat bermain merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan diri yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Menurut Meyke Sugianto, (Anggani sudono, 1995: 62) Mengemukakan: Alat bermain adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Menurut Montessori (Anggani sudono, 1945: 7) alat bermain bagi anak dimulai dari tahap yang paling mudah, anak hanya diminta untuk mengenal konsep warna, konsep bilangan, mengelompokan warna, membentuk dan membongkar kembali.

Alat bermain konsep bilangan adalah sebuah alat yang digunakan pendidik untuk mengenalkan bilangan terhadap anak, melalui alat bermain anak akan lebih mudah mengingat konsep bilangan karena anak menyukai yang dia lakukan tidak merasa dipaksa menghafal atau merasa bosan dengan bermain. Pendidik dalam memberikan materi akan lebih mudah dibandingkan dengan memberikan materi dengan cara biasa karena anak lebih tertarik bermain dari pada belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan alat bermain merupakan, suatu alat untuk membantu anak dalam kegiatan bermain, alat tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung secara teratur,

lancar, efektif dan efisien. Sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan adanya alat bermain untuk mengenalkan angka, warna, bentuk, dan hari akan lebih mudah. Anak akan termotivasi dalam memainkannya dan akan lebih mudah mengingat serta dapat mengembangkan dimensi-dimensi yang dimiliki oleh anak.

2.3.2 Berbagai Bentuk Pengenalan Konsep Bilangan

Berbagai macam bentuk pengenalan konsep bilangan menurut Wahyudi dan Dwi (2005:110) meliputi:

2.3.2.1 Angka dan hitungan

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

2.3.2.2 Mencocokkan

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

2.3.2.3 Kelompok Angka

2.3.2.6.1Kelompok angka satu, kelompok angka dua, kelompok angka tiga dan seterusnya.

2.3.2.6.2 Berhitung dan pengenalan perseptual pada kenyataan bahwa empat itu lebih banyak daripada dua atau tiga.

2.3.2.4 Mengelompokkan dan Menggolongkan

Anak-anak memiliki konsep kelompok, penggolongan, pemilahan dan penggabungan.

2.3.2.5 Perbandingan

Membandingkan melibatkan penemuan beberapa hubungan tertentu dari beberapa karakteristik khusus atau atribut antara dua buah benda. Atribut-atribut tersebut bisa jadi ukuran informal, perbandingan jumlah, atau perbandingan berat, warna, ukuran, bentuk dan lain sebagainya.

2.3.2.6 Bentuk

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

2.3.2.6.1 Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga.

2.3.2.6.2 Membedakan bentuk.

2.3.2.6.3 Memberi nama-nama dan menghubungkan bentuk namanya.

2.3.2.6.4 Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya.

2.3.2.6.5 Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri

Tabel 2.1 Pengenalan Konsep Bilangan

Variabel	Indikator
----------	-----------

Mengenal konsep bilangan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan angka 1-10 • Menyebutkan bilangan dan lambang bilangan. • Mengurutkan bilangan 1-10 • Mencocokkan/memasangkan bilangan dengan lambang bilangan • Membandingkan banyak, sedikit, sama
--------------------------	--

(sumber: Wahyudi dan Dwi (2005:110))

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap alat permainan dapat dimasukan angka atau bilangan untuk anak mempermudah dalam mengenal konsep bilangan, serta dalam menghafal angka maupun bentuk anak lebih mudah karena menggunakan alat yang ingin digunakan anak. Pendidik harus cermat dalam mengamati anak, alat bermain yang sering digunakan anak bisa disisipkan pembelajaran.

2.3.3 Fungsi Bermain Konsep Bilangan

Wolfgang dan *Wolfgang* (1999: 32-37) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif. Pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak dalam perkembangan anak, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain:

2.3.3.1 Berfungsi untuk mencerdaskan otot pikiran.

Bermain bukan sekedar kegiatan tanpa berfikir karena bermain justru merangsang anak untuk berfikir bagaimana cara untuk menyelesaikan permainan tersebut sehingga anak dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan permainan tersebut, contoh; dalam menggunakan permainan bongkar pasang anak akan berusaha membuat sesuatu yang ada didalam pikirannya sehingga anak berfikir bagaimana membuat sebuah menara dengan cepat dan hampir sama dengan yang ada dibayangnya.

2.3.3.2 Berfungsi untuk mengasah panca indra.

Dalam bermain anak menggunakan hampir semua panca indra, panca indra bila sering digunakan akan terasah dengan sendirinya, karena dalam bermain anak pasti tidak mau diam duduk dengan tenang bahkan seringkali ramai, karena anak ter hanyut dalam permainannya sehingga tanpa sadar anak menggunakan semua panca indranya.

2.3.3.3 Berfungsi sebagai media terapi.

Anak ketika bermain akan merasa jauh lebih nyaman dibandingkan dengan belajar karena ketika anak bermain seperti tidak ada tuntutan seperti apa yang harus dilakukan anak padahal ketika pendidik sudah menyisipkan pembelajaran pasti diarahkan menuju pembelajaran tetapi anak tidak sadar bahwa sedang belajar jadi anak tidak berontak justru malah ter hanyut dalam permainan yang sebenarnya sedang belajar.

2.3.3.4 Berfungsi untuk memacu kreatifitas.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menuntut anak untuk berkratifitas karena anak akan berusaha untuk menjadi yang terbaik sehingga mendapatkan pujian, dari situ muncul kreatifitas anak untuk menunjukkan dirinya yang paling bagus dalam permainan, tetapi dengan cara positif tanpa usaha-usaha yang negatif karena itu anak pasti berusaha lebih keras agar mendapatkan apa yang diinginkan di dalam hatinya.

2.3.3.5 Berfungsi untuk melatih intelektual.

Bermain juga dapat melatih berfikir anak lebih kritis atau berfikir lebih keras karena anak bila sudah menyukai sebuah permainan anak akan belajar bagaimana menyelesaikan permainan tersebut sampai anak benar-benar bisa menyelesaikannya anak akan menggunakan cara-cara baru agar dapat menyelesaikan permainan tersebut dalam menggunakan cara-cara baru ini anak akan melatih intelektual dalam berfikir.

2.3.3.6 Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru.

Dalam bermain pasti melatih hal-hal baru yang belum pernah dilakukan anak karena hal baru anak jadi tertarik untuk mengetahuinya sehingga anak akan menambah pengetahuannya melalui bermain hal baru, dan anak juga tertarik melakukannya dan berusaha untuk mengetahuinya dan memahaminya.

2.3.3.7 Berfungsi untuk melatih empati.

Bermain juga melatih empati anak karena dalam bermain itu bersifat bebas anak akan melihat, mendengarkan, serta mencoba apa yang dilakukan teman sebayanya dan anak belajar untuk melakukan apa yang dilakukan teman sebayanya

sehingga ketika ada teman sebaya yang mencoba permainan yang sama anak akan berusaha memberitahu dan membantu temannya.

Dari penjelasan di atas bermain konsep bilangan tidak hanya membantu anak untuk mengenal konsep bilangan saja tetapi didalam penerapannya menanamkan nilai-nilai untuk bersosialisasi baik dengan orang tua atau teman sebayanya, sehingga dalam pemilihan alat bermain serta permainan apa yang digunakan itu juga dapat mempengaruhi perkembangan anak dan cara berfikir anak nantinya.

Sebaiknya anak diberikan permainan-permainan baru yang lebih menarik karena anak akan lebih terpacu untuk bisa melakukan permainan, dari semangat ini sebagai pendidik harus bisa memanfaatkan dengan menyisipkan beberapa materi pembelajaran termasuk mengenalkan konsep bilangan sehingga anak lebih bersemangat lagi dalam mengenal konsep bilangan.

2.4 Konsep Pendidikan Anak Usia dini

2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini

Yang dimaksud dengan anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowmen (1993: 84). Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini dan kiderganten. Sedangkan di indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan- 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun) sedangkan pada usia 4-5 tahun biasanya mereka mengikuti program PAUD.

Snowmen (1993), mengemukakan ciri-ciri anak usia dini (3-6 tahun) yang biasanya ada di kelompok bermain. Ciri-ciri yang di kemukakan meliputi aspek

fisik, sosial, emosi dan kognitif anak. Sedangkan pada penelitian ini mengambil anak usia dini yaitu usia 3-4 tahun.

Pada usia 3-4 tahun mereka mulai memantapkan hubungannya dengan anggota keluarga dan orang di luar keluarga. mereka mulai mengembangkan siasat, strategi apa yang di inginkan dan melakukan identifikasi mengenai peran tingkah laku yang sesuai dengan jenis kelamin.

2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini

2.4.2.1 Perkembangan Jasmani

Pada saat anak mencapai tahapan usia dini (3-5 tahun) ada ciri yang jelas berbeda antara usia bayi dan anak usia dini perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat, panjang badan, dan ketrampilan yang mereka miliki. Contohnya, pada anak usia dini telah nampak otot-otot tubuh yang berkembang dan memungkinkan bagi mereka melakukan ketrampilan.

Gerakan anak usia dini lebih terkendali, terorganisasi dalam pola-pola, seperti menegakkan tubuh dalam posisi berdiri, tahapan desain, mereka mampu menggabungkan dua bentuk dasar menjadi pola yang lebih kompleks. Tahap gambar, menurut teori Kallog, priode 4 atau 5 tahun, dimana gambar yang dibuat anak sifatnya tidak lagi abstrak tetapi lebih menunjukkan apa yang ada di sekitarnya.

2.4.2.2 Perkembangan kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku yang melibatkan orang memperoleh pengetahuan dan

yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan diri anak berfikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Piaget (1969) menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahap konkret operasional dan formal operasional. Tahapan-tahapan tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dalam pengalaman anak. Walaupun pada umumnya anak usia dini dikaitkan dengan tahapan perkembangan dari Piaget, yakni tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), kecepatan perkembangan anak bersifat pribadi, tidak selalu sama untuk masing-masing anak.

2.4.2.3 Perkembangan Bahasa

Sementara untuk tumbuh dan berkembang, produk bahasa mereka meningkat dalam kuantitas, keluasan, dan kerumitannya. Mempelajari perkembangan bahasa biasanya ditunjukkan pada rangkaian dan percepatan perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi perolehan bahasa sejak usia bayi dan dalam kehidupan selanjutnya.

Anak usia dini biasanya telah mampu mengembangkan ketrampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog, dan menyanyi.

2.4.2.4 Perkembangan Emosi dan Sosial

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Setiap orang akan mempunyai emosi rasa senang, marah, sedih dalam menghadapi lingkungannya. Pada tahapan ini emosi anak usia dini lebih rinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Berbagai faktor yang telah menyebabkan perubahan tersebut. Pertama kesadaran kognitifnya yang telah meningkat memungkinkan pemahaman terhadap lingkungan berbeda dalam tahapan semula. Imajinasi atau daya khayalannya lebih berkembang. Hal ini yang mempengaruhi berkembangnya wawasan sosial anak. Umumnya mereka telah memasuki lingkungan dimana teman sebaya mulai berpengaruh di dalam kehidupan sehari-hari. Anak usia dini umumnya hidup dalam latar belakang kehidupan keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Anak-anak perlu dibantu menjalani hubungan dengan lingkungannya agar mereka secara emosional dapat menyesuaikan diri, menemukan kepuasan dalam hidupnya, dan sehat secara fisik dan mental.

Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respon terhadap tingkah laku anak.

Masalah sosial dan emosional yang sering muncul pada anak usia dini antara lain: (1) Rasa cemas yang berkepanjangan atau takut, tidak sesuai dengan realitas. (2) Kecendrungan depresi, permulaan dari sikap apatis dan menghindari orang-orang di lingkungannya. (3) Sikap yang bermusuhan terhadap anak dan orang

lain. (4) Gangguan tidur, gelisah, mengigau, mimpi buruk. (5) Gangguan makan misalnya nafsu makan menurun.

2.4.3 Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya: lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, fasilitas, genetik, dan status gizi.

Istilah pertumbuhan dan perkembangan kadang-kadang diartikan sama, pada haekatnya istilah-istilah itu sangat berbeda,berikut beberapa pendapat menurut ahli:

“pertumbuhan (*growth*) menunjukkan pada kuantitas dalam ukuran, pada tubuh, perkembangan (*development*), menggambarkan perubahan fungsi (Muntohir, 2004). Perkembangan motorik berkaitan dengan kematangan mekanisme otot, syaraf yang memberikan penampilan progresif di dalam ketrampilan motorik. Perkembangan motorik pada masa anak-anak, mendefinisikan pertumbuhan menunjukkan pada perubahan kualitatif berbagai proporsidan ukuran tubuh yang diukur. Perkembangan adalah suatu konsep yang lebih umum dan dapat menunjukkan perubahan struktural kuantitatif dan juga pada berbagai atribut bio-psikososial yang lainnya (Cratty, 1973).”

Pertumbuhan dan perkembangan motorik anak usia dini dapat dikelompokkan menjadi tiga, meliputi:

2.4.3.1 Perkembangan anatomis

Ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitas pada struktural tulang belulang, proporsi tinggi, kepala, dan badan secara keseluruhan.

2.4.3.2 Perkembangan fisiologis

Ditandai dengan adanya perubahan secara kuantitatif, kualitatif dan fungsional dari sistem kerja hayati seperti kontraksi otot, peredaran darah, dan pernafasan, persyarafan, produksi kelenjar dan pencernaan.

2.4.3.3 Perkembangan prilaku motorik

Perilaku motorik memerlukan koordinasi fungsional antara persyarafan dan otot serta fungsi kognitif, sikap dan motorik, dua prilaku motorik yang harus dikuasai anak pra sekolah, yaitu berjalan dan bermain.

Piaget menemukan bahwa anak mampu beraktivitas dalam merespon pengaruh lingkungan secara bertahap sejak lahir hingga dewasa. Piaget mengkategorikan prilaku kedalam empat tahap perkembangan kognitif yaitu: sensori motor (lahir sampai 2 tahun), pra oprasional (2 tahun sampai 8 tahun), kongkrit oprasional (8 tahun sampai 11 tahun), formal oprasional (11 tahun sampai 12 tahun).

Perubahan-perubahan perkembangan yang positif sangat diharapkan sudah dapat diarahkan sedini mungkin, sejak anak usia dini dengan cara memberikan kesempatan bergerak yang banyak, menempatkan pola gerak dasar secara benar, dengan pendekatan multilateral, dan pendekatan bermain sesuai dengan dunianya sehingga terciptanya perubahan gerak yang dapat mengakibatkan kebugaran fisik anak.

2.5 Pembelajaran Anak Usia Dini

2.5.1 Pengertian Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Penggunaan istilah “pembelajaran” sebagai pengganti “mengajar” relatif baru. Penggantian istilah ini mempunyai dasar yang kuat, yang menyangkut perubahan filosofi pendidikan. Kita masih ingat dan hafal tentang pengertian mengajar, yaitu suatu kegiatan sadar dari pendidik untuk memberikan, memindahkan sejumlah pengetahuan dan nilai-nilai budayanya nenek moyang kepada generasi berikutnya. Di sini jelas terlihat bahwa pendidik betul-betul dominan, sedangkan peserta didik hanya pada pihak yang pasif saja, siap menerima segala sesuatu yang diberikan, yang dipindahkan oleh pendidik. Pandangan seperti ini sudah tidak sesuai lagi dengan kemajuan berfikir dan kemajuan jaman. Pandangan seperti ini harus disingkirkan, diganti dengan pandangan baru yang dasar filosofinya lebih manusiawi. Dengan menggunakan istilah “pembelajaran” terasa ada pengakuan terhadap peserta didik untuk belajar, dan kemampuan ini akan terwujud apabila dibantu dan dibimbing oleh pendidik. Oleh karena itu pengertian pembelajaran sekarang ini ialah usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik, agar mereka dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Pendidik berfungsi sebagai fasilitator dan menciptakan situasi yang mendukung, agar peserta didik dapat mewujudkan kemampuan belajarnya.

2.5.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Dari berbagai pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan di atas kita dapat mengidentifikasi beberapa ciri-ciri pembelajaran, yaitu:

2.5.2.1 Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja, tersirat di atas bahwa pembelajaran bukan kegiatan insidental atau tanpa persiapan.

2.5.2.2 Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Dalam hal ini pendidik harus menganggap peserta didik sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang. Jadi status pendidik tidak mutlak menentukan apa dan bagaimana peserta didik harus belajar (direct teaching) melainkan ada suasana demokratis.

Pembelajaran lebih menekankan pada pengaktifan peserta didik, karena yang belajar adalah peserta didik, bukan pendidik.

2.5.3 Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar peserta didik. Tujuan belajar peserta didik ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan tujuan pembelajaran juga adalah agar peserta didik mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut.

Untuk mencapai tujuan yang sama itu, peserta didik melakukan kegiatan belajar, sedangkan pendidik melaksanakan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama.

2.5.4 Unsur-unsur Dinamis dalam Pembelajaran

Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran serupa dengan unsur-unsur dinamis dalam belajar. Dikatakan bahwa unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran itu berhubungan dengan masalah motivasi dan upaya menimbulkan motivasi belajar pada peserta didik, masalah bahan pembelajaran dan upaya penyediaanya, masalah suasana belajar dan upaya pengembangannya, masalah kondisi siswa yang belajar dan upaya penyampaian dan penguatannya. kelima unsur-unsur ini bersifat dinamis, karena kondisinya dapat berubah-ubah. Pada suatu ketika kondisi unsur tersebut menunjukkan proses pembelajaran, namun pada saat lain mungkin menghambat proses pembelajaran.

2.5.5 Unsur-unsur Dinamis dalam Pembelajaran pada Pendidik

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh pendidik, oleh sebab itu pendidik harus memperhatikan dan mengembangkan unsur-unsur dinamis tersebut pada saat membelajarkan.

Pendidik adalah manusia yang mempunyai ciri atau karakteristik tertentu. Bagaimana seorang pendidik mengembangkan unsur-unsur dinamis pembelajaran, sangat tergantung pada kemampuan, ketrampilan, dan sikapnya. Agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, seorang guru harus mempunyai kesiapan baik kesiapan profesional, personal, dan sosial. Tanpa persiapan, dapat diramalkan, bahwa pembelajaran yang dilakukannya tidak berhasil secara maksimal, begitu pula seorang pendidik akan mengembangkan unsur-unsur dinamis pada peserta didik pada saat belajar, kemampuan dan sikap pendidik sangat berpengaruh.

2.6 Kelompok Bermain

2.6.1 Pengertian Kelompok Bermain

“kelompok adalah suatu unit yang terdapat berbagai individu, yang mempunyai kemampuan untuk berbuat dengan kesatuannya dengan cara dan atas dasar kesatuan persepsi” (Smith , 1999:8).

Kelompok bermain adalah merupakan program bagi anak usia dini. Masa anak pada usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini anak peka untuk menerima rangsangan, pengaruh, dan dorongan dari luar. Anak masih sangat mudah untuk distimulus agar memiliki dasar-dasar bagi tumbuh kembang selanjutnya.

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dan sangat menentukan di kemudian hari dan diperlakukan untuk membantu di luar lingkungan keluarga bagi anak usia 3-5 tahun sampai dengan memasuki dasar.

Menurut Maria Montessori (1870-1952) kelompok bermain adalah wadah pembinaan usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan keegiatan bermain dan menyelenggarakan pendidikan anak usia dini bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

2.6.2 Unsur-unsur kelompok Bermain dalam Aktivitas Pendidikan

2.6.2.1 Pendidik

Pendidikan dibedakan dalam dua kategori, yakni pendidikan menurut kodrati (orangtua) dan pendidik menurut jabatannya (guru). Hadikusumo menjelaskan bahwa orang tua sebagai pendidik menurut kodrati adalah pendidik pertama dan utama karena secara kodrati anak manusia dilahirkan oleh orang tua

(ibunya) dalam keadaan tidak berdaya. Hanya dengan pertolongan dan layanan orang tua, bayi dapat hidup dan berkembang makin dewasa. Karena itu orang tua menjadi pendidik bukan karena keputusan kemauan melainkan memenuhi panggilan yang bersifat etis kodrati. Sedangkan guru sebagai pendidik karena jabatan menerima tanggung jawab mendidik dari tiga pihak yakni orang tua, masyarakat, dan negara. Tanggung jawab dari orang tua diterima guru atas dasar kepercayaan bahwa guru mampu memberikan pendidikan dan pengajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik, dan diharapkan pula dari pribadi guru memancarkan sikap-sikap dan sifat-sifat yang normatif baik sebagai kelanjutan dari sikap dan sifat orang tua antara lain kasih sayang kepada peserta didik dan tanggung jawab kepada tugas mendidik (Hadikusumo, 1999:40-41)

2.6.2.2 Peserta Didik

Peserta didik berstatus sebagai subyek didik. Pandangan modern cenderung menyebut demikian karena peserta didik (tanpa pandang usia) adalah subyek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaannya. Selaku pribadi yang memiliki ciri khas dan otonom ia ingin memecahkan masalah-masalah hidup yang jumpai sepanjang hidupnya (Tirtorahardjo, 1994:53).

Dengan makin cepatnya perubahan sosial dan berkembangnya teknologi, kini makin banyak informasi yang diperoleh peserta didik melalui berbagai media. Peserta didik dalam usia dan tingkat kelas yang sama dapat memiliki materi pengetahuan yang berbeda-beda. Hal ini tergantung kepada konteks yang mendorong perkembangannya.

2.6.2.3 Isi atau Materi Pendidikan

Yang termasuk dalam isi atau materi pendidikan ialah segala sesuatu yang oleh pendidik langsung diberikan kepada peserta didik dan diharapkan untuk dikuasai peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Hadikusumo, 1999:45).

Tujuan pendidikan terperinci dan sangat beraneka ragam, mulai dari tujuan umum sampai ke tingkat insidental. Masing-masing tujuan tersebut membutuhkan isi / materi pendidikan yang relevan.

Dalam usaha pendidikan yang diselenggarakan di keluarga, di sekolah (pendidikan formal) dan di masyarakat (pendidikan non formal) ada syarat-syarat utama dalam memilih bahan/materi pendidikan, yakni: 1) materi harus sesuai dengan tujuan pendidikan, dan 2) materi harus sesuai dengan peserta didik (Hadikusumo, 1999:45)

2.6.2.4 Metode

Peristiwa pendidikan ditandai oleh adanya interaksi edukatif. Agar interaksi ini dapat berlangsung secara edukatif dan efisien dalam rangka mencapai tujuan, maka disamping diperlukan pemilihan isi/materi pendidikan yang tepat perlu juga dipilih metode yang tepat.

Metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Untuk menentuka apakah suatu metode dapat disebut baik, diperlukan patokan (kriterium) yang bersumber pada beberapa faktor. Faktor utama yang menemtukan adalah tujuan yang akan dicapai (Hadikusumo, 1999:46)

2.6.2.5 Sarana pendidikan

Sarana pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan pendidik dalam usahanya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Sarana pendidikan meliputi hal-hal berikut: ruangan, peralatan, untuk kegiatan belajar, dan media pendidikan. Sekarang ini semakin dirasakan betapa pentingnya peran sarana pendidikan ini di dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa pendidikan anak suatu kegiatan komunikasi, dimana terdapat pertukaran atau penyimpanan pesan komunikasi kepada peserta didik, pesan mana yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Sarana pendidikan dipandang dapat membantu keberhasilan kegiatan komunikasi pendidikan tersebut.

Sebagai contoh alat tulis menulis dapat digunakan untuk mempermudah proses komunikasi yang berlangsung dalam kegiatan pendidikan. Penggunaan media pendidikan saat ini juga sedang dikembangkan dalam kegiatan pendidikan, karena media pendidikan adalah cara yang dapat berkomunikasi. Dengan digunakan media pendidikan sebagai sarana yang dapat berkomunikasi secara langsung dengan anak didik yang benar-benar memerlukan bimbingannya karena kesulitan-kesulitan tertentu yang dialaminya. Dengan demikian tidak perlu kita khawatirkan akan tergesernya peran guru atau pendidik, apabila semakin banyak dapat digunakan media pendidikan dalam kegiatan pendidikan: apakah berupa buku berprogram, slide suara, film strip, kaset, dan sebagainya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

5.1.1 Penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran

Banyak cara yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran termasuk dengan alat bermain karena alat bermain sangat diminati oleh anak dan anak sangat tertarik bila menggunakan alat bermain, disamping itu anak merasa nyaman karena penggunaan alat bermain itu disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diberikan jadi selain anak merasa nyaman anak juga sudah mendapatkan pembelajaran sangat efektif dan efisien untuk dilaksanakan.

Langkah-langkah dalam penggunaan alat bermain konsep bilangan adalah pendidik mengidentifikasi kegemaran peserta didik kemudian pendidik menentukan alat bermain yang sesuai dengan kegemaran peserta didik pada umumnya, contoh mengelompokkan benda yang sama dan sejenis dengan menggunakan angka, misal kegemaran peserta didik akan buah dan senang dengan warna buah yang cerah sehingga pendidik memilih gambar jeruk, gambar apel, gambar nanas, dan gambar semangka, kemudian peserta didik menggantungkan gambar-gambar buah pada pohon yang sudah disediakan sesuai dengan jenis pohon, dan jumlah pada tangkai buah diberi angka sehingga harus sesuai dengan buah yang menggantung.

Penggunaan alat bermain konsep bilangan dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam memberikan pembelajaran serta mudah dipahami oleh peserta didik karena itu penggunaan alat bermain konsep bilangan

sangat tepat digunakan untuk anak usia dini yang masih termasuk dunia bermain sehingga sangat tepat digunakan serta dilaksanakan.

5.1.2 Hambatan dalam penggunaan alat bermain konsep bilangan

Hambatan-hambatan pendidik dalam penggunaan alat bermain konsep bilangan adalah:

5.1.2.1 peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan benda yang ditentukan meski sering ditemui, karena meski peserta didik sudah menghafal penyebutannya.

5.1.2.2 Anak mengingat angka-angka yang disebutkan tetapi terkadang masih belum urut dalam menyebutkan angka karena anak hanya mengingat angka berapa yang dia lihat dalam alat bermain, serta urutan angkanya bila di acak anak masih bisa menyebutkan tetapi masih ada beberapa anak yang belum begitu mahir dalam mengurutkan angka.

5.1.2.3 Dalam menjelaskan untuk pertama-tama anak melakukan penolakan karena disuruh bukan dibebaskan memilih karena anak merasa tidak mau dikekang jadi anak memilih tidak mau melakukan, meski demikian anak akan merasa ingin melakukannya sendiri tetapi anak akan marah bila dibantu dalam menggunakan alat bermain karena anak tidak mau diganggu dalam bermain.

5.1.2.4 Peserta didik masih merasa terbebani untuk permainan baru.

5.1.2.5 Alat bermain yang paling berpengaruh dalam pembelajaran terkadang harganya mahal, mudah rusak, dan jumlah alat bermain yang terkadang kurang karena hilang atau rusak meski sudah dirawat dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian diatas diberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Dalam ruang kelas ditambahkan gambar-gambar benda disekitar manusia seperti: buah-buahan, hewan, tanaman, sayuran, angka untuk menghitung, alat transportasi, dan lain sebagainya agar dapat dijadikan media pembelajaran peserta didik dan media menghafal peserta didik.
- 5.2.2 Pendidik untuk awal pembelajaran atau setelah pembelajaran banyak ditanamkan lagu-lagi untuk mengasah kemampuan menghafal peserta didik.
- 5.2.3 Untuk lebih mendekatkan diri kepada peserta didik, pendidik perlu menguasai ilmu perkembangan jiwa anak, sehubungan dengan pemanfaatan alat bermain.
- 5.2.4 Peserta didik dibebaskan berkreasi tetapi tetap dalam koridor yang baik dan benar meski terkadang peserta didik salah jangan langsung ditegur tetapi dengan pelan-pelan dan hati-hati agar peserta didik tetap merasa nyaman.
- 5.2.5 Untuk alat bermain konsep bilangan bisa mencari menggunakan alat yang lebih sederhana untuk menghemat biaya misalnya: batu, kertas bekas, tetapi tetap dikondisikan agar tetap aman dan nyaman digunakan.
- 5.2.6 Pendidik maupun peserta didik ditanamkan rasa kebersamaan memiliki alat bermain karena setelah kita merasa memiliki akan menjaga dan merawat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bogdan, Robert, Briklenn, Knopp Sari, 1990. *Riset Kualitatif untuk Pendidikan: Pengantar Ke teori dan Metode*: Jakarta: Depdikbud
- Cratty Briyant J, 1973. *Teaching Mottor skill*: Englewod Cliffs: Prenrice- hall
- Cratty Briyant J, 1975. *Remidical Motor Activity for Childrent*: Philadelphia: Lea & Febiger
- Dhelpie Bandi, 2009. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*: Jakarta: Gramedia
- Gallahue, 2002. *Understanding Motor Devlopment: infant, children, adult escence adult*: Boston: Mc Grautill
- Hadikusumo Kunaryo, Supratignyo Titi, Sayuti Sadat, 1999. *Pengantar Pendidikan*: Semarang: IKIP Semarang Press
- Harjanto, 2011. *Perencanaan Pengajaran*: Jakarta: Nuansa
- Herley Elizabeth, 2000. *Menumbuhkan Rasa Percaya Diri pada Anak*: Jakarta: PT Bhuana ilmu populer
- Hibana S. Rahman, 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Galah
- Huizinga Johan, 1990. *Homo Ludens: Fungsi dan Hakikat Permainan dalam Budaya*: Jakarta: LP3ES
- Jhonson Lou Anne, 2009. *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik: Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran: Teaching outside the box: how to grab you students by their brains*. Jakarta: indeks
- Kemendikbud, 2011. *Pedoman Penggunaan Alat Peraga*: Jakarta: Kemendikbud
- Lexy J. Molong, 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Nasution S, 2012. *Metode Reasch*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurhalim Khomsun, 2011. *Pendidikan Seumur Hidup*: Jakarta: Depdikbud
- Papalia Diane E, 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*: Jakarta: Kencana Prenada media group
- Patmonodewo Soemiarti, 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*: Jakarta : Rineka Cipta
- Pigaet Jean, 2001. *Teori Perkembangan Kognitif*. Yogyakarta: Kanisius
- Santoso A. M. Rukky, 2002. *Mengembangkan Kemampuan Otak Kanan Anak-Anak*: Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Siswanto, 2011. *Psikologi Umum*: Semarang: IKIP Semarang
- Smith Mark K, 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*: Yogyakarta: Mirza Media
- Sudjana Nana, 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Dunia Algenisindo
- Taylor William, 1997. *Research and Reform in Teacher Education*: London: NF. Er Publishing
- Wahyu dan Dwi, 2005. *Perogram Pendidikan Anak Usia Dini di Persekolahan Islam*: Jakarta: Grasindo
- Wolfgang, 1999. *Struktur Bangunan Bertingkat tinggi*: Jakarta: Rafika
- Aditama
- 