

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Anak Usia Dini

Berdasarkan tinjauan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh sebagian besar pakar bahwa masa datang dan sebaliknya. Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Anak akan mengalami suatu periode yang dinamakan sebagai masa keemasan anak saat usia dini dimana saat itu anak akan sangat peka dan sensitif terhadap rangsangan dan pengaruh dari luar. Laju perkembangan dan pertumbuhan anak mempengaruhi masa keemasan dari masing-masing anak itu sendiri.

Montessori dalam Hanstock mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya.¹ Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.²

Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari. Berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar sebaik-baiknya apabila kebutuhan

¹ Yuliani Nurani Sujiono Dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta:Pt Indeks, 2010),h.20.

² *Ibid*, h. 20.

fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri. Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya.

Piaget menganggap hal belajar sebagai suatu proses yang aktif dan harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak.³ Setiap anak berkembang melalui tahapan perkembangan yang umum tetapi pada saat yang sama setiap anak juga adalah makhluk individu yang unik. Pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran yang sesuai dengan minat, tingkat perkembangan kognitif serta kematangan sosial emosional.

Wolfgang dan Wolfgang mengatakan bahwa: (1) pendidik harus tanggap dengan proses yang terjadi dari dalam diri anak dan berusaha mengikuti arus perkembangan anak yang individual, (2) mengkreasikan lingkungan dengan materi luas yang beragam dan alat-alat yang memungkinkan anak belajar, (3) memperhatikan laju dan kecepatan belajar dari masing-masing anak serta (4) adanya bimbingan dari guru agar anak tertantang untuk melakukan sendiri.⁴ Catron dan Allen menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini yaitu kecerdasan personal, pengembangan emosi, membangun sosialisasi, pengembangan komunikasi, kognitif serta kemampuan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.⁵

³ Singgih D. Gunarsa, *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*,(Jakarta:Libri P/Bpk, 1982), h.162

⁴ Yuliani Nurani Sujiono Dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Pt Indeks, 2010), h. 21

⁵ *Ibid*, h. 21

1. Defenisi Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Menurut Gagne dalam Jamaris kognitif adalah proses yang terjadi di dalam pusat susunan syaraf pada manusia yang sedang berpikir.⁶

Pada kamus besar bahasa Indonesia, kata kognitif diartikan sebagai proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang.⁷ Sedangkan menurut Fadilah kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.⁸

Anak yang proses berpikirnya berkembang dengan cepat dan baik sejalan dengan kehidupannya yang akan berkembang dengan baik dan optimal pula. Proses berpikir anak dapat dilihat dari bagaimana cara mereka dalam bertindak, mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah, serta bagaimana sikap anak dalam mengambil keputusan.

Kognitif akan berkembang lebih optimal dalam kehidupan seseorang sejalan dengan tumbuh kembangnya. Dalam segala aktivitasnya, seseorang dapat beraktivitas dengan baik dan optimal juga. Bukan berarti semakin dengan bertambahnya usia seseorang, maka semakin menurun pula perkembangan kognitifnya. Semakin bertambahnya usia seseorang, maka akan

⁶ Haerun Nisa, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Kata Geometri Pada Anak Kelompok B RA Nurul Magfirah Kec. Baruga" (Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah IAIN Kendari, 2017), h. 23

⁷ Nasrawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B TK Samaturu Kec. Ranomeeto" (Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah IAIN Kendari, 2017), h. 8.

⁸ *Ibid*, h. 8.

berkembang pula kognitifnya jika terus tetap belajar, menggali potensi yang ada dalam dirinya, serta mencari pengetahuan-pengetahuan baru. Piaget sendiri mengemukakan bahwa kognisi adalah perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada di lingkungannya.⁹

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Vygotsky kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya.¹⁰

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Perkembangan berpikir adalah perkembangan aktivitas otak.

⁹Singgih D. Gunarsa, *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta: Libri P/Bpk,1982), h. 136

¹⁰ Masnipal, *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta:PT Elex Media Komputindo, 2013), h. 61

Ilmuwan *neuroscience* berpendapat bahwa *neuron* (sel otak) manusia masa usia dini mengalami perkembangan lebih cepat daripada usia sesudahnya.¹¹ Hal ini berarti kebutuhan anak akan perkembangan otaknya pada masa ini jauh lebih besar daripada usia berikutnya. Paling tidak ada dua hal yang menentukan apakah kapasitas otak anak dapat berkembang atau kurang berkembang pada masa emas, pertama pemanfaatan secara efektif masa dan waktu berkembang yang terbatas dan kedua, peran dan perhatian lingkungan. Kesempatan otak anak berkembang dibatasi waktu hanya sekitar sampai umur 6 atau 7 tahun, sesudah itu akan melambat dan akhirnya stagnasi sekitar usia 18 tahun.

Anak usia 0-6 tahun tidak bisa menciptakan sendiri lingkungan yang mampu mengembangkan otaknya, ia butuh lingkungan yang mampu merangsang segenap kapasitas otaknya. Otak seorang anak jika tidak mendapatkan lingkungan yang merangsang perkembangan otaknya, maka perkembangan otak anak tidak akan tumbuh dan berkembang dengan baik.

Piaget beranggapan bahwa setiap organisme hidup dilahirkan dengan dua kecenderungan fundamental, yaitu kecenderungan untuk adaptasi dan kecenderungan untuk organisasi.¹² Kecenderungan adaptasi dapat dilukiskan sebagai kecenderungan bawaan setiap organisme untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kecenderungan adaptasi ini mempunyai dua komponen atau dua proses yang komplementer, yaitu asimilasi dan akomodasi.

¹¹ *Ibid*, h. 147

¹² F.J. Monks, A.M.P. Konoers, *Ontwikkelings Psychologie*. terj. Siti Rahayu Haditono: Psikologi Perkembangan Dalam Berbagai Bagiannya (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), h. 209

a. Asimilasi berarti memasukkan atau menerima.

Dalam lingkup pengetahuan, manusia selalu mengasimilasikan objek atau informasi ke dalam struktur kognitifnya. Contoh orang dewasa mengasimilasi pengetahuan dengan cara membaca buku, orang tua mengasimilasi pengetahuannya dengan merenungkan pengalaman hidup, anak-anak mengasimilasi pengetahuannya melalui kegiatan bermain. Seorang bayi akan mencoba berasimilasi dengan cara menyentuh, meremas, bahkan merobek-robek benda yang dijangkaunya. Selanjutnya anak akan mengasimilasi objek tersebut dengan cara memasukkan ke dalam mulut sebagai ekspresi rasa ingin tahu.

b. Akomodasi adalah mengubah struktur diri.

Dalam melihat beberapa objek, belum tentu anak mempunyai struktur penglihatan (diri) yang memadai, sehingga anak tersebut harus melakukan akomodasi. Misalnya, seorang anak dapat memindahkan balok terbesar mainannya hanya dengan menggeser rintangan di depannya. Kemampuan menggeser rintangan untuk memindahkan balok itulah yang disebut akomodasi.

Kecendrungan organisasi, merupakan penggabungan ide-ide tentang sesuatu ke dalam sistem berpikir yang koheren (masuk akal). Sebagai contoh, anak-anak pada usia 5-6 tahun telah terampil mengendarai sepeda roda tiga. Dalam kemampuannya itu anak telah mampu merangkai beberapa ide, seperti kaki mengayuh pedal, tangan memegang setir, mata menatap ke depan dan kepala anak tersebut menoleh ke kanan dan ke kiri untuk menjaga keselamatan.

Piget mengemukakan pula bahwa setiap organisme yang mau mengadakan penyesuaian (adaptasi) dengan lingkungannya, harus mencapai keseimbangan (ekuilibrium) yaitu antara aktivitas organisme terhadap lingkungan dan antara lingkungan terhadap organisme. Agar terjadi ekuilibriasi antara dirinya dengan lingkungan, maka peristiwa-peristiwa asimilasi dan akomodasi harus terjadi secara terpadu, bersama-sama dan komplementer.¹³

Ekuilibriasi terjadi dalam perkembangan dan mempunyai dasar biologis untuk penyesuaian diri, serta menjadi dasar bagi perkembangan kognitif. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan pula.

Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor (usia 0-2 tahun), fase pra operasional (2-7 tahun), fase operasional konkret (usia 7-11 tahun) dan fase operasional formal (11 tahun keatas).¹⁴ Anak TK pada kelompok B yang berusia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif fase pra operasional. Sriningsih mengungkapkan bahwa Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.¹⁵

3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan anak adalah perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Tingkat pencapaian perkembangan

¹³ Singgih D. Gunarsa, *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta: Libri P/BPK Gunung Mulia, 1982), h. 145

¹⁴ Martini Jamaris, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:Pt Grasindo, 2006), h. 19.

¹⁵ Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), h. 63

anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.

Tabel tingkat pencapaian perkembangan anak¹⁶

USIA	KOGNITIF		
	A. Pengetahuan umum dan sains	B. Konsep bentuk, warna, ukuran	C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya 4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang) 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna ukuran 2. Megklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis 3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC 4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 2. Membilang banyak benda 1-10 3. Mengenal konsep bilangan 4. Mengenal lambang huruf
5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasika benda berdasarkan fungsi 2. Menunjukkan ativitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran:”lebih dari” “kurang dari” dan “paling/ter” 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Mencocokka bilangan dengan lambang

¹⁶ Pimpinan Pusat Ikatan Guru Raudhatul Athfal Republik Indonesia, *Petunjuk Tekhnis Pengembangan Kurikulum Raudhatul Athfal*, (Jakarta: 2012), Hal. 72.

	<p>(seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan)</p> <p>3. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</p> <p>4. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).</p> <p>5. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>warna, bentuk, dan ukuran</p> <p>3. Mengkalsifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau tidak sama</p> <p>4. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>	<p>bilangan.</p> <p>3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan</p>
--	---	---	---

B. Defenisi Permainan Dan Bermain

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Bermain merupakan satu fenomena perilaku yang alami bagi manusia, terlepas dari unsur usia, jenis kelamin, dan ras orang pada umumnya senang dan suka bermain.

Elizabeth Hurlock mendefenisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut, Hurlock menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukandengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia. Jika, bermain bisa dilakukan tanpa beban, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu. Jika,

bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil, bekerja harus berorientasi pada hasil.¹⁷

Dalam bermain anak menggunakan objek berupa sejumlah alat permainan penuh arti yaitu untuk meningkatkan daya fantasi, imajinasi dan kreativitas anak dimainkan secara aktif dalam suasana menyenangkan dengan menggunakan aturan yang pada awal permainannya dibimbing oleh guru dan dilakukan beberapa fase.

Bermain menjadi bagian penting dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini. Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan. Oleh karena pentingnya bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini, Departemen Pendidikan Nasional menjadikannya sebagai prinsip belajar, yaitu “bermain sambil belajar”. Tokoh konstruktivitas, piaget juga menekankan bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar.¹⁸

Salah satu ciri perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan mereka menggunakan imajinasi dan kreatif dalam berpikir, seperti bermain berpura-pura menjadi polisi, astronot, guru, atau bayi dan memerankan perilaku-perilaku tersebut. Dalam konteks perkembangan anak, ada tiga tipe pengetahuan yaitu, *physical knowledge*, *logical-matematical knowledge* dan *knowledge*. Bermain juga sebagai tiang dasar imajinasi dan kreativitas. Hal ini berarti bermain

¹⁷ Suyadi, *Psikologi Belajar Paud*, (Yogyakarta: Pt Pustaka Insan Madani, 2016), h. 283

¹⁸ M. Solehuddin, *Pembaharuan Pendidikan Tk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h.59

dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, adaptif, luwes dan imajinatif.

Piaget dalam saracho dan spodek mendeskripsikan bermain berdasarkan pada tahap-tahap dari teori perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, pra operasioanal, operasional konkret dan operasional formal. Setiap tahap perkembangan tersebut menggambarkan jenis dan fungsi bermain yang berbeda. Disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan berpikir, bermain dibagi menjadi tiga jenis, yaitu bermain fungsional atau bermain sensorimotor, bermain simbolik dan permainan dengan aturan.

Bermain Fungsional atau lebih dikenal dengan bermain sensori-motor melibatkan pengulangan objek atau aksi yang digunakan. Menurut Piaget, anak-anak usia 0-2 tahun belajar tentang dunia melalui sensori dan aksi gerak, mereka selalu mengulangi aksi tersebut untuk kesenangan.¹⁹

Pada bulan-bulan pertama kehidupan, bayi menjelajah dan bermain melalui tubuhnya, untuk mengenal benda-benda dan orang yang ada disekitarnya, bayi senang mengisap jari-jari tangan dan kakinya sebagai proses dalam menemukan dunianya. Semakin tinggi usia anak semakin banyak pengalaman yang diperolehnya dan berubah jenis kesenangan anak untuk bermain.

Bermain Simbolik atau bermain pura-pura merupakan jenis permainan untuk anak-anak yang berada pada tahap perkembangan pra-operasional. Dalam bermain simbol anak-anak mampu memisahkan dunia mental dari dunia nyata, anak dapat bermain sendiri berjam-jam lamanya hanya dengan menggunakan

¹⁹ Masnipal, *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola Paud Profesional*, (Jakarta: Pt Elex Media Komputindo, 2013), h. 134

benda-benda yang dianggap nyata seperti sendok sebagai pesawat terbang, rangkaian balok sebagai kereta api, boneka sebagai bayi hidup, atau daun sebagai piring. Anak juga dapat memerankan dirinya sebagai ibu (bagi anak perempuan), dokter yang suka mengobati, dan polisi yang suka mengatur dengan peluit. Contoh bermain pura-pura antara lain masak-masakan, perang-perangan, keluarga-keluargaan.

Permainan Dengan Aturan merupakan jenis bermain yang menggunakan aturan-aturan lebih formal ditetapkan sebelumnya, contoh bermain kelereng, kucing-kucingan, sepak bola. Peraturan dikaitkan siapayang boleh bermain, apa sasaran dari permainan tersebut dan apa legitimasi dalam permainan. Hal ini bukan berarti jenis permainan yang lain tanpa aturan, tetapi aturan yang dibuat disesuaikan dengan situasi dan keinginan anak-anak. Dalam permainan fungsional dan simbolik, anak-anak mengatur sendiri atau bersama-sama objek dan peran yang dimainkan. Berbeda halnya bermain dengan aturan karena mengandung nilai kompetisi diantara pemain maka ada aturan yang lebih formal.

Dari tiga tahap bermain berdasarkan perkembangan kognitif dari Piaget tersebut, Smilansky dalam Hoorn menambahkan satu tahapan yaitu bermain konstruktif.²⁰ Bermain Konstruktif adalah permainan dengan menggunakan bahan-bahan yang disusun atau dikonstruksi sesuai kreativitas anak, sehingga menjadi suatu karya, misalnya potongan-potongan balok, lego, plastisin menjadi bangunan rumah, jembatan, binatang, robot.

²⁰ *Ibid*, h. 136

1. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Pertama, bermain dilakukan secara voluntir yaitu dilakukan oleh anak secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain. Anak bermain atas keinginan dan kemauan sendiri, bukan karena perintah orang lain.

Kedua, bermain itu spontan. Anak akan bermain kapanpun mereka mau. Bermain tidak dilakukan anak dengan menempuh prosedur perencanaan yang sistematis. Apayang dilakukan anak dalam kegiatan bermain berlangsung begitu saja sesuai dengan munculnya keinginan anak untuk bermain.

Ketiga, kegiatan bermain lebih berorientasi pada proses dari pada terhadap hasil atadu akhir. Fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya. Nak sering tidak peduli dengan akhir dari kegiatan yang dilakukan dalam bermain. Misalnya, bila anak bermain membuat rumah-rumahan, maka apa yang menjadi fokus perhatian dan mengasyikan mereka adalah kegiatan membeuat rumah-rumah itu sendiri. Hasilnya mau seperti apa atau apakah rumah-rumahnya dapat diselesaikan atau tidak, itu tidak penting.

Keempat, bermain didorong oleh motivasi intrinsik. Maksudnya, yang mendorong anak untuk melakukankegiaaaatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan karena faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Anak bermain karena memang menyukai kegiatan tersebut, bukan karena hal-hal yang bersifat instrumental, misalnya didorong oleh orang tua untuk mendapatkan hadiah atau pujian.

Kelima, bermain itu pada dasarnya menyenangkan. Bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya.

Keenam, bermain itu bersifat aktif. Bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya.

Ketujuh, bermain itu bersifat fleksibel. Dengan ciri berarti anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya atau untuk beralih dari kegiatan bermain yang satu ke kegiatan bermain lainnya.

2. Strategi Penerapan Bermain Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak (TK)

Secara garis besar, ada tiga cara yang dapat ditempuh guru dalam mengimplementasikan bermain untuk kepentingan pembelajaran di TK.

- a. Bermain diterapkan melalui cara melengkapi perlengkapan kelas dengan bahan peralatan bermain.
- b. Bermain diimplementasikan dengan cara menggunakan permainan-permainan sebagai teknik pembelajaran.
- c. Bermain diimplementasikan dengan cara menciptakan suasana lingkungan kelas yang memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas belajar dalam suasana bermain.

Media dan perlengkapan bermain yang tersedia di kelas akan mengarahkan anak untuk melakukan jenis kegiatan bermain tertentu. Jika kita menyediakan mainan berupa boneka, peralatan dapur, meja, kursi dan pakaian maka anak cenderung bermain rumah-rumahan dan lain sebagainya. Dalam

kaitannya dengan aktivitas bermain dalam konteks pendidikan atau pembelajaran di TK, pada dasarnya guru perlu berperan sebagai fasilitator. Menurut Ford, tugas utama fasilitator adalah membuat suatu proses atau situasi menjadi lebih mudah dan lebih efektif.²¹

Tugas fasilitator adalah menciptakan suatu setting dan suasana kegiatan bermain yang dapat mengurangi terjadinya konflik dan kebingungan serta memungkinkan anak dapat memperoleh keuntungan maksimal. Secara lebih operasional yang perlu guru tampilkan dalam memfasilitasi aktivitas bermain anak adalah:

a. Menyediakan Dan Mendesain Lingkungan Dan Bahan-Bahan Bermain

Setting dan bahan-bahan yang digunakan dalam bermain merupakan sumber yang sangat berarti untuk memfasilitasi aktivitas bermain anak. Setting lingkungan atau ruangan bisa mengarahkan kegiatan apa yang anak akan lakukan dalam aktivitas bermain dan dampak apa yang akan mereka peroleh.

Penataan area bermain dapat juga berpengaruh terhadap perilaku anak. Area bermain yang ditata dengan baik bisa memfasilitasi anak untuk bermain secara lebih terarah sebaliknya, area bermain yang tidak beraturan bisa membuat anak bingung. Dijelaskan oleh Ford bahwa ruang bermain yang tidak beraturan bisa menimbulkan kebingungan sehingga kegiatan bermain anak menjadi tidak terfokus dan bahkan liar.²²

b. Mengatur Jadwal Kegiatan Bermain

c. Mengamati Dan Membimbing Aktivitas Anak

²¹ M. Solehuddin, *Pembaharuan Pendidikan Tk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 5.18

²² *Ibid*, h. 5.19

Kadang-kadang anak mengalami kesulitan dalam bermain atau mengalami situasi yang tidak menyenangkan. Oleh karena itu untuk membantu anak bermain secara efektif, supervisi dan bimbingan dari guru diperlukan. Kejelasan dan ketepatan respons guru merupakan faktor yang penting dalam berinteraksi dengan baik. Unsur ini bisa berpengaruh terhadap pemahaman anak tentang perilaku apa yang diharapkan.

Membantu anak belajar tentang cara bermain juga kadang-kadang perlu dilakukan. Anak tidak selalu menjalani aktivitas bermainnya dengan lancar. Kadang-kadang mereka menghadapi situasi yang sulit atau membahayakan. Bila anak menghadapi situasi seperti ini, sangat tepat bagi guru untuk melakukan intervensi yang positif.

Bila perlu, menurut Bordner dan Berkly guru mengajarkan konsep bermain kepada anak.²³ Misalnya, ketika anak tampak akan merusak atau memecahkan satu mainan dengan tenang guru dapat berkata “jika kamu memecahkan mainan itu maka kamu dan teman kamu bisa terluka”. Untuk memberikan penguatan kepada anak guru bisa mendekati si anak sambil mengambil mainannya dengan tenang.

d. Menyediakan Panduan Atau Arahan Yang Diperlukan

Panduan atau arahan terutama diperlukan bila anak diminta untuk melakukan suatu permainan tertentu yang dikreasi dan dirancang oleh guru. Arahan ini sangat penting untuk membuat anak melakukan perilaku yang

²³ *Ibid*, h. 5.20

diharapkan dalam aktivitas bermain mereka dan juga capaian perkembangan yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

e. Menciptakan Suasana Lingkungan Yang Kondusif

Salah satu hal terpenting dalam memfasilitasi aktivitas bermain anak adalah suasana yang kondusif. Suasana ini diperlukan untuk membuat anak merasa bebas berperilaku, tampil, bereksplorasi dan mencipta dalam aktivitas mereka. Untuk menciptakan suasana seperti ini, menurut Ford, guru perlu menunjukkan kepada anak bagaimana cara memberikan dukungan, bernegosiasi, saling berbagi dan berkomunikasi satu sama lain secara positif.²⁴

3. Bermain Dadu Angka

Bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (baik menggunakan alat tertentu ataupun tanpa menggunakan alat). dapat Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.

Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.²⁵

Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang disebut dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan atau yang lainnya).²⁶

Jadi bermain dadu adalah melakukan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan alat berupa dadu yang berbentuk kubus dengan enam sisi

²⁴ *Ibid*, h 5.21

²⁵ Yuliani Nurani Sujiono Dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Pt Indeks, 2010), h. 334

²⁶ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Ramedia, 2008), h. 228

yang tiap sisinya memiliki titik dengan jumlah yang berbeda, mulai dari satu sampai dengan enam.

4. Langkah –Langkah Bermain Dadu Angka

Alat peraga utama: Dadu angka

Alat peraga penunjang: Benner angka, benner ular tangga, kartu angka dan tutup botol.

a. Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Benner Angka

- 1) Anak berdiri membuat lingkaran yang besar, dan didalam lingkaran tersebut telah dibentangkan benner angka (anak melingkari benner tersebut).
- 2) Dadu dioper secara bergilir dari satu anak ke anak lainnya dengan menyanyikan sebuah lagu yang telah disepakati bersama untuk mengiringi permainan tersebut.
- 3) Setelah lirik lagu berakhir maka berakhir pula dadu tersebut dioperkan Anak yang terakhir menerima dadu di akhir lirik lagu berhak melemparkan dadu ketengah lingkaran
- 4) Apabila dadu dilempar dan bagian atas menunjukkan angkanya maka anak akan berlari menuju benner yang menunjukkan angka yang sama pada dadu tersebut dan berdiri diatas angka pada benner kemudian anak tersebut menyebutkan angkanya dan bisa juga melompat atau bertepuk sebanyak angka yang di tunjukkan oleh dadu.

b. Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Benner Ular Tangga

- 1) Anak dibagi kedalam beberapa kelompok
- 2) Setiap kelompok terdiri dari 2 orang anak, satu anak yang melemparkan dadu dan satu anak lagi yang menjadi pionnya atau yang melompat akuka setiap kotak benner.
- 3) Guru akan mencari kelompok mana yang duluan melakukan permainan dadu dengan cara setiap kelompok melakukan batu, gunting, kertas.
- 4) Kelompok yang menang dalam permainan batu, gunting, kertas berhak bermain dadu yang pertama di lanjutkan dengan kelompok berikutnya
- 5) Anak yang satunya mulai melemparkan dadu, apabila menunjukkan angka 2 maka anak yang menjadi pion melompat sebanyak 2 kali dan setiap lompatan menuju keurutan angka yang lebih tinggi
- 6) Apabila dalam permainan ini anak menemukan gambar tangga maka anak berhak naik ke atas yang menunjukkan angka yang tinggi. Dan sebaliknya apabila dalam permainan ini anak menemukan gambar ular dalam lompatannya maka anak harus turun ke angka yang lebih rendah.
- 7) Anak yang duluan sampai ke angka yang paling tinggi dan menyelesaikan permainannya maka anak tersebut yang akan menjadi pemenangnya.

c. Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Kartu Angka.

- 1) Anak membuat lingkaran besar, didalam lingkaran tersebut telah di simpan kartu-kartu angka.
- 2) Dadu dioper secara bergilir dari satu anak ke anak lainnya dengan menyanyikan sebuah lagu yang telah disepakati bersama untuk mengiringi permainan tersebut.
- 3) Setelah lirik lagu berakhir maka anak yang mendapatkan atau menerima dadu di akhir lirik lagu berhak melemparkan dadu ketengah lingkaran
- 4) Apabila dadu dilempar dan bagian atas menunjukkan angkanya maka anak akan mencari dan mengambil kartu angka sesuai dengan angka yang ditunjukkan oleh sisi dadu tersebut, kemudian anak tersebut menyebutkan angkanya.

d. Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Tutup Botol

- 1) Anak membuat lingkaran besar, didalam lingkaran tersebut telah di simpan kartu-kartu angka.
- 2) Dadu dioper secara bergilir dari satu anak ke anak lainnya dengan menyanyikan sebuah lagu yang telah disepakati bersama untuk mengiringi permainan tersebut.
- 3) Setelah lirik lagu berakhir maka anak yang mendapatkan atau menerima dadu di akhir lirik lagu tersebut berhak melemparkan dadu ketengah lingkaran.

- 4) Sisi dadu paling atas yang menunjukkan salah satu angka misalkan 6 maka anak harus mengambil tutup botol sebanyak 6 pula sesuai angka yang ada di sisi dadu tersebut.

C. Kajian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliani, Agung, Kristiantari yang berjudul "Number Head Together Dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A TK Saraswati Denpasar". Menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A dengan media dadu. Pada siklus I menunjukkan sebesar 59,24% dan masih tergolong dalam kategori rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 85,06% berada pada kategori sangat tinggi.²⁷
2. Penelitian yang dilakukan oleh Febrina Utami Bekti yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok B1 di RA Perwandi 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017" menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 setelah dilakukan tindakan melalui permainan dadu dapat dilihat dari adanya perolehan nilai rata-rata kelas pra siklus, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 61,25% kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II menjadi 81,23%.²⁸

²⁷ Aprilia, Agung Dan Kristiantari, Penerapan Model Number Head Together Dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Tk Saraswati Denpasar, (Skripsi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha 2013), (Online), Diunduh 28 Maret 2014

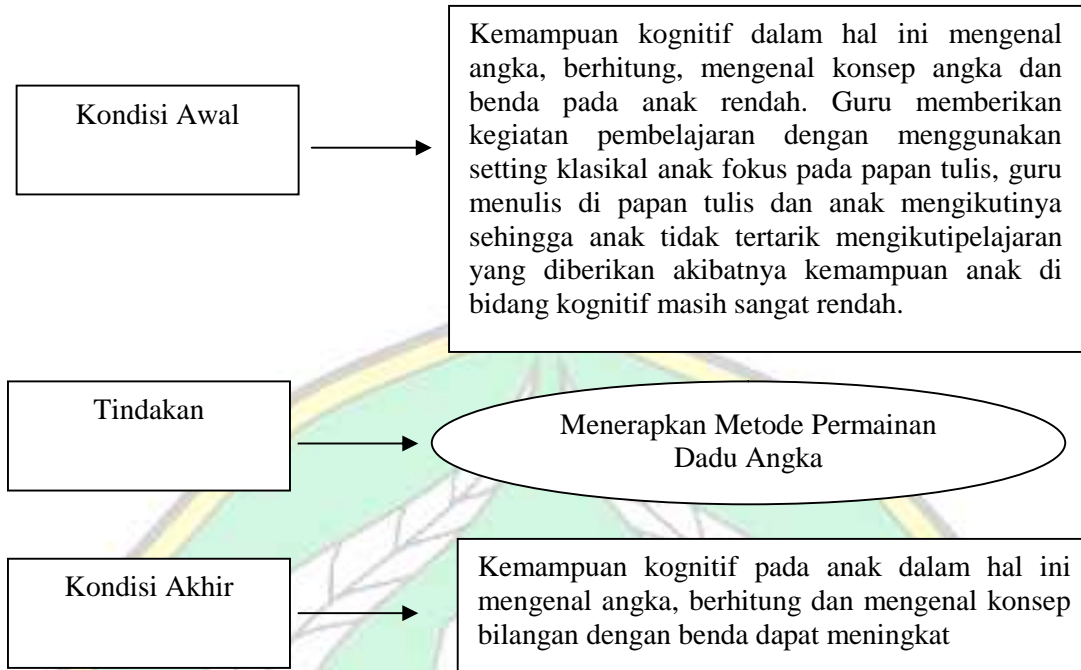
²⁸ Febrinda Bekti Utami, Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok B1 Di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun

Adapun perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Apriliani, Agung, Kristiantari dan Febrina Utami Bakti dengan penelitian Peneliti yaitu dapat dilihat dari judul skripsi, tempat dan objek penelitian. Penelitian Apriliani, Agung, Kristiantari berjudul *Number Head Together* Dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A TK Saraswati Denpasar dan judul Penelitian yang dilakukan oleh Febrina Utami Bakti berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok B1 di RA Perwandi 2 Cluring Banyuwangi sedangkan judul penelitian peneliti yaitu Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dadu Angka Pada Anak Kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda, Kab. Konawe Selatan. Penelitian ini menggunakan dadu angka sebagai media utama dan empat media pelengkap yaitu benner ular tangga, benner angka, kartu angka dan tutup botol warna-warni. Dalam penelitian ini ada tindakan mengenal simbol-simbol visual maupun verbal, simbol visual tersebut dapat dilihat dan ditulis sedangkan simbol verbal dapat diucapkan dan didengar.

Sedangkan persamaan penelitian Aprilia, Agung, Kristiantari dan Febrina Utami Bakti dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media permainan dadu pada anak kelompok B kecuali, Aprilia, Agung, Kristiantari penelitiannya pada anak Kelompok A.

D. Kerangka Pikir

Bagan Kerangka Pikir



Kemampuan mengenal angka, berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan benda pada anak sangat rendah. Guru memberikan kegiatan pembelajaran dengan model klasikal dengan menulis dipapan tulis kemudian anak mengikuti apa yang ditulis oleh ibu guru kegiatannya tidak menarik bagi anak sehingga anak tidak mengikuti pembelajaran yang diberikan akibatnya banyak anak yang tidak bisa mengenal angka, berhitung dengan baik dan mengenal konsep bilangan dengan benda. Untuk menangani masalah tersebut perlu adanya tindakan, dengan menerapkan metode permainan dadu angka yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.