

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Susilo (2016: 1) Anak usia dini adalah usia 0-6 tahun yang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan pada masa ini disebut juga dengan masa keemasan (*golden age*). Sedangkan menurut Mulyasa (2012: 20), Anak usia dini adalah anak yang memiliki sifat unik mereka dilahirkan dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, kekurangan, bakat, dan minat masing-masing, Tidak ada satupun yang sama, walaupun lahir kembar. Perilaku anak juga beragam, demikian pula cara belajarnya. Oleh karena itu para pendidik anak usia dini perlu mengenal keunikan tersebut agar dapat membantu mengembangkan potensi mereka secara lebih baik dan efektif. Berdasarkan tinjauan secara psikologis dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. (Suyadi, 2015:1).

Pada masa keemasan rasa ingin tahu anak berada pada posisi puncak. Oleh karena itu pada kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran. Pada usia emas terjadi transformasi yang luar biasa pada otak dan fisiknya, sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, spiritual, emosional dan sosial anak sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Oleh karena itu untuk mengembangkan anak usia dini sangat diperlukan

pendidikan dan lingkungan yang tepat (Mulyasa, 2012: 34-35). Orang tua harus memberi contoh nyata atau keteladanan yang baik pada anak-anak. Entah kita sadar atau tidak, apa yang kita ucapkan, apa yang kita lakukan tentu akan ditiru oleh anak-anak (Ahmad Susanto, 2012: 3).

Berdasarkan paparan diatas anak usia dini adalah anak yang mempunyai rentang usia 0-6 tahun yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki ciri yang khas baik secara fisik, sosial, moral kognitif, bahasa. Menurut Siti Aisyah, dkk (2010: 14-19) karakteristik anak usia dini antara lain:

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apa bila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya.

b. Merupakan pribadi yang unik

Setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya

dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

c. Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus bisa dijadikan mobil-mobilan

d. Masa paling potensial untuk belajar pada usia 0-6 tahun perkembangan otak anak dapat mencapai 80%, sehingga anak diberikan stimulus-stimulus yang dapat merangsang otak anak maka neuron-neuron yang ada pada otak anak akan berkembang atau bercabang-cabang sehingga akan menjadi cerdas. Masa inilah disebut masa *golden age* yang merupakan masa paling potensial untuk anak dalam belajar guna untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

e. Menunjukkan sikap egosentis

Anak egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya bertujuan untuk menguntukan dirinya. Misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak terpenuhi.

f. Memiliki daya konsentrasi yang pendek

Rentang perhatian anak 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang bisa

membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggap lebih menarik.

g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak sering bermain dengan teman-temannya dilingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum bisa bersosialisasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain disekitarnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bentuk layanan pendidikan bagi anak dengan rentang usia 0-6 tahun, diberikan sebelum anak memasuki pendidikan sekolah dasar. Sasarannya adalah mencapai perkembangan anak, yaitu memastikan seluruh tugas perkembangan (kematangan berfikir/kognitif, berkomunikasi/bahasa, fisik/motorik, emosi dan sosial) dapat tumbuh, berkembang, serta tidak ada aspek terlambat.

3. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya piki, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Adalilla, S, 2010)

Beberapa ahli filsuf seperti Ibn Sina, Al-Ghazali, Ki Hajar Dewantara,

Hasyim Asy-‘Arie dan lain-lain mengemukakan gambaran umum mengenai pendidikan anak usia dini. Pandang para filsuf dapat dibagi menjadi dua yaitu: Pertama PAUD adalah suatu wadah untuk memberikan rangsangan atau stimulasi bagi anak usia dini yang penuh dengan kejadian penting dan unik karena pendidikan di usia dini sebagai dasar bagi seseorang di masa dewasa. Jadi dalam masa tumbuh kembang anak diberikan rangsangan positif sebagai bekal awal dalam masa pertumbuhannya. Sehingga pengalaman yang dilalui seseorang pada tahap awal belajar akan tersimpan sampai mencapai kedewasaan. Kedua PAUD merupakan proses yang terjadi terus menerus antara belajar dan perkembangannya dan ini menjadi dasar bagi anak, yang diawali melalui pengalaman belajar menuju perkembangan ke tahap selanjutnya. (Meity H. Idris,dkk. 2014: 3)

Secara institusioanal, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motrik, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri. (Suyadi, Maulidya, Ulfah, 2013: 17)

Secara yuridis istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak Usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui

pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Suyadi, Maulidya Ulfah, 2013: 18)

Byrnes, (Hasnida, 2015: 198) bahwa pendidikan anak usia dini itu penting, karena di usia inilah anak membentuk pendidikan yang paling bagus. Di usia inilah anak-anak harus membentuk persiapan pendidikan mereka. Kesiapan dirinya menghadapi masa sekolah dan masa depan. Menurut Mursid (2017: 146) Ada dua tujuan mengapa perlu diselenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu: Tujuan Utama untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Tujuan penyerta untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Petalozzi (Masnival, 2018: 6) menyatakan bahwa masing-masing tahap pertumbuhan dan perkembangan individu harus dicapai dengan sukses sebelum tahap berikutnya dimulai. Jika gagal menyelesaikan suatu perkembangan proses perkembangan selanjutnya bisa terlambat.

JJ. Rousses (Hasnida, 2015: 181) mengatakan bahwa proses pendidikan yang baik dan ideal dilakukan sejak lahir sampai remaja. Orang tua perlu memberikan kebebasan pada anak agar anak berkembang secara wajar. J.H. Pestalozzi (Hasnida, 2015:1) mengatakan bahwa pendidikan adalah pengaruh dari panca indera dan melauai pengalaman. Belajar yang baik adalah mengenal berbagai konsep melalui pengalaman antara lain melalui kegiatan menghitung, mengukur,

merasakan dan menyentuh atau meraba. Prinsip yang paling penting adalah bermain. Sedangkan menurut Conny (Mursid, 2017:98) pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. bagi anak adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.

Berdasarkan paparan di atas singkatnya, pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

4. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (UU RI N0 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3). Senada dengan tujuan diatas, Solehuddin (Suyadi, Maulidya, Ulfah, 2013: 19) menyatakan bahwa tujuan anak usia dini ialah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianaut.

Mursid (2017:146) Ada dua tujuan mengapa perlu diselenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu: Tujuan Utama untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Tujuan penyerta untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang lebih ekstrim dikemukakan oleh Suyanto (Suyadi, Maulidya, Ulfah, 2013: 19) yang menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai filsafah suatu bangsa. Manusia utuh dalam islam disebut insan kamil atau manusia sempurna.

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak pun bisa dimaknai sebagai usaha mengoptimalkan potensi-potensi luar biasa anak yang bisa dibingkai dalam pendidikan, pembinaan terpadu, maupun pendampingan. memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui PAUD ini anak diharapkan dapat mulai mengembangkan segala potensi-potensinya, serta mampu mengembangkan aspek perkembangan rasa beragama sebagai dasar akidah yang hakiki, lurus, dan sesuai dengan ajaran agama yang dipercayainya sehingga memiliki kebiasaan-kebiasaan yang baik.

B. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut ahli psikologi menyebutkan bahwasannya perkembangan pada prinsipnya adalah tahapan-tahapan yang progresif yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia dan organisme lainnya, tanpa membedakan aspek-aspek yang terdapat dalam diri organisme tersebut. (Muhibin Syah, 2013: 41)

Susanto (2011: 47) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Hal senada diungkapkan oleh Desmita (2013: 103) bahwa kognitif merupakan istilah yang digunakan psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berkenaan dengan persepsi, ingatan, pikiran, pengolahan, informasi sehingga seseorang mempercayai pengetahuan dan dapat memecahkan masalah serta merencanakan masa depan.

Mengacu pada teori perkembangan kognitif, sikap atau perilaku menunjukkan berbagai struktur kognitif yang muncul mengatur berbagai unit atau pola berfikir yang mempengaruhi interpretasi pengalaman anak. Teori perkembangan kognitif cenderung berbagi asumsi dasar yang menunjukkan intelektual, emosi dan kapasitas moral anak secara umum walaupun anak memiliki pengalaman yang beragam dan luas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dikatakan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu

melaksanakan eksperimen terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Ahmad Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas /Keturunan

Teori Hereditas atau Nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat *Schopenhauer*, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang akan dapat dipengaruhi oleh lingkungan tarap intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Lock berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori Tabularasa. Tarap Intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidup.

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu, pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

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

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memiliki metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman berdasar dari interaksi anak dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK pengetahuan itu bersifat subyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

3. Tahapan Perkembangan Kognitif

Salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal yaitu Jean Piaget perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Piaget dibagi menjadi beberapa tahapan. Menurut Piaget (Mursid, 2017: 65-66). membagi pola

perkembangan intelektual anak kedalam empat periode utama yang berkorelasi dengan seiring pertambahan usia:

a. Tahapan sensorimotor (0-2 tahun)

Tahapan ini terjadi pada anak sejak lahir sampai usia 2 tahun yang merupakan tahapan pertama dalam teori Piaget. Dalam tahap ini anak membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris. Pada fase ini anak berinteraksi dengan dunia luar melalui rangsangan sensoris, seperti aktivitas meraba, melihat, mengecap, membau, mendengar, dan gerakan refleks seperti menggenggam benda, mengisap jari, berguling merangkak, memasukan sesuatu kemulut, dan melempar. Aktivitas tersebut merupakan bentuk perkembangan kemampuan berpikir sang bayi. Semakin anak berumur semakin kompleks aktivitas nya.

b. Tahapan Praoperasional (2-7 tahun)

Tahapan praoperasional ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dalam tahap ini anak-anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata, bayangan, dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosintrisme tumbuh, dan keyakinan-keyakinan magis mulai terkonstruksi. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan suatu ciri, seperti mengumpulkan suatu benda merah walaupun bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walaupun bendanya berbeda.

c. Tahapan operasional Kongkret (7-11 Tahun)

Tahapan ketiga dari empat tahapan ini berlangsung pada anak berusia 7-11 tahun. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif asalkan pemikiran tersebut diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik. Dalam tahapan ini, anak-anak dapat melakukan operasi yang melibatkan objek-objek dan juga dapat menalar secara logis, sejauh hal itu diterapkan dengan contoh-contoh yang spesifik atau konkret. Pemikir operasi konkret tidak dapat membayangkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu persamaan aljabar, karena terlalu abstrak untuk dipikirkan pada tahap perkembangan ini

d. Tahap Operasional Formal (11 Tahun-Dewasa)

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Dalam tahap ini individu melampaui pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak dan lebih logis. Sebagai sebagian dari pemikiran yang lebih abstrak, remaja mengembangkan gambaran mengenai keadaan yang ideal. Mereka dapat berpikir mengenai konsep orang tua yang ideal dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal ini. Mereka mulai mempersiapkan kemungkinan-kemungkinan dimasa depan dan kagum dengan hal-hal yang mereka lakukan. Dalam aspek memecahkan masalah, mereka dapat bekerja secara sistematis dengan mengembangkan hipotesis mengenai mengapa sesuatu terjadi seperti itu kemudian menguji hipotesis tersebut.

Dilihat dari tahapan perkembangan menurut Piaget Usia anak TK berada pada tahap Praoperasional, yaitu dimana anak belum menguasai operasi mental

secara logis. Tahap ini ditandai dengan perkembangannya kemampuan menggunakan sesuatu yang mewakili sesuatu yang menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu untuk berimajinasi maupun berfantasi tentang berbagai hal.

4. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Khadijah (2016: 37) karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:

a. Karakteristik Tahap Sensoris Motor

- 1) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
- 2) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indra.
- 3) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkaitkan pengalaman itu.
- 4) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya.

b. Karakteristik Tahap Pra Operasional

Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- 1) Individu telah mengombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi.
- 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.
- 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.

Ciri berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah laku berikut ini:

- 1) Berfikir imajinatif
- 2) Berbahasa egosentris
- 3) Memiliki ego yang tinggi
- 4) Menampakan dorongan ingin tahu yang tinggi
- 5) Perkembangan bahasa mulai pesat

c. Karakteristik Tahap Operasional Konkrit

Tahap operasional konkrit ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah tampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Karakteristik-karakteristik yang dikemukakan diatas dapat dijadikan pedoman bagi orang tua/guru dalam melihat perkembangan kognisi anak dari tahap ketahap pada setiap perkembangannya. Sehingga dapat diketahui apakah anak tersebut sudah memiliki kemampuan kognitif yang optimal atau belum. Untuk menghindari keterlambatan perkembangan anak tersebut, maka orang tua/guru dapat melakukan berbagai kegiatan stimulasi atau perangsangan pada anak agar pencapaian tingkat perkembangan yang wajar

Piaget (Khadijah 2016: 39) setidaknya ada empat kemampuan dasar yang perlu dirangsang pada anak pra sekolah, adalah: 1) kemampuan transpormasi yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen

sederhana, misalnya meniup balon, menuangkan air kedalam gelas yang berbeda, merubah benda lunak menjadi berbagai bentuk, dan lain-lain. 2) kemampuan *eversibility* yaitu cara berfikir alternatif atau bolak-balik, misalnya dengan sebuah gambar anak untuk diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah jalan yang banyak liku-likunya, atau anak diminta mengurutkan angka dari yang terkecil ke yang terbesar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil, 3) Kemampuan klasifikasi yaitu anak diajak untuk melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain, 4) kemampuan hubungan asimetris yaitu tidak semua klasifikasi didasarkan atas kesamaan, tetapi juga bisa atas perbedaan. Misalnya besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah, anak dapat dilatih menyusun balok secara urut dari yang besar sampai yang kecil atau dari yang panjang sampai kepada yang pendek.

C. Kemampuan Membilang Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan

Milman (2010: 10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan menurut Munandar (Susanto, 2012: 97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan sesuatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. . Sedangkan menurut Robin (Febriantini, 2014:12) bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian

dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

2. Pengertian Membilang

Membilang adalah suatu kegiatan membandingkan. Kegiatan membandingkan ini dilakukan dengan cara mengorespondenkan atau memasang benda, unsur atau elemen suatu himpunan. Hasil dari kegiatan membandingkan dengan cara memasangkan satu demi satu tersebut adalah himpunan sama banyak atau tidak sama banyak yang diperoleh, maka dapat ditentukan mana yang lebih banyak, mana yang lebih sedikit. Jadi membilang berarti menyebutkan bilangan tentang banyaknya unsur suatu himpunan yaitu sifat satuan, duaan, tigaan, dan seterusnya.

Membilang juga bisa dikatakan dengan menghitung. Karena menghitung adalah suatu proses ketika anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya. Menghitung awal biasanya dilakukan anak dengan membilang. Proses membilang menyangkut dengan dua kegiatan yakni, anak dapat menyebutkan seri bilangan mulai dari satu dan anak dapat menunjuk pada objek yang berbeda, sementara itu adapun beberapa empat prinsip membilang sebagai berikut:

- a. Setiap objek akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan.
- b. Nama bilangan harus sesuai dengan urutan objek tertentu.
- c. Membilang tidak perlu mulai dari objek yang pertama atau terdepan.
- d. Bilangan terakhir adalah jumlah objek.

Membilang bisa di kenalkan melalui benda konkrit yaitu benda-benda yang ada disekitar anak, belajar membilang akan mendukung anak dalam hal

seperti kemampuan membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

Roy & Edward (Sulistiati, 2014: 24) kemampuan membilang adalah merupakan kemampuan yang digunakan untuk menyatakan nomor berurutan dengan memulai dari “satu” dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sedemikian hingga membilang adalah suatu yang eksak atau nyata.

Bahrudin Shamsudin (Sudarwati, 2017: 22). menyatakan bahwa membilang adalah kegiatan berhitung dengan cara menyebutkan bilangan asli mulai dari satu sambil menunjuk benda yang hendak dihitung. Bilangan ditunjuk satu persatu sampai semua benda habis terhitung. Hitungan dibuat dengan cara mencocokkan bilangan dengan anggota-anggota himpunan. Sedangkan menurut PP-PAUD dan DIKMAS (2016: 16) membilang adalah menyatakan banyaknya sesuatu yang dihubungkan dengan bilangan. Kegiatan membilang berkaitan dengan konsep bilangan, dimana di dalamnya terdapat bilangan, simbol bilangan (angka), dan nama bilangan. Simbol-simbol yang menyatakan nama bilangan disebut angka. sedangkan bilangan (*number*) untuk menyatakan banyaknya sesuatu.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membilang adalah kemampuan anak untuk menghitung menghitung benda satu persatu untuk mengetahui berapa banyak bendayang ada, dengan menyebutkan bilangan satu-persatu untuk mengetahui berapa banyak benda yang ada, dengan menyebutkan satu-persatu secara urut baik ditunjukmaupun tidak, dapat juga

menghapal semua bilangan secara urutsesuai jumlah bendayang ada tanpa harusmengerti lambang bilangan yang menyertainya.

2. Tahapan Kemampuan Membilang

Tahapan kemampuan membilang pada anak usia 4-5 tahun menurut kurikulum 2004 (Depdiknas, 2005: 4) sebagai berikut: Membilang banyak benda dari 1 sampai 10.

- a. Membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10.
- b. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
- c. Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10.
- d. Membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda.
- e. Menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10.
- f. Meniru lambang bilangan 1 sampai 10.
- g. Menghubungkan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Sedangkan menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Lingkup Perkembangan Kognitif Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	4-5 Tahun
Belajar dan Pemecahan Masalah	Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Mengetahui konsep banyak sedikit.

	<p>Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah.</p> <p>Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</p> <p>Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnyawaktu.</p> <p>Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga.</p>
Berpikir Logis	<p>Mengklarifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau ukuran.</p> <p>Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya.</p> <p>Mengklarifikasi benda ke dalam kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.</p> <p>Mengenal pola (misalnya AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.</p> <p>Mengurutkan benda berdasarkan 5-seriasi ukuran atau warna</p>
Berpikir Simbolik	<p>membilang banyak benda satu sampai sepuluh.</p> <p>Mengenal konsep bilangan</p> <p>Mengenal lambang bilangan</p> <p>Mengenal lambang huruf.</p>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif yang sesuai dengan tema penelitian berdasarkan Permendikbud No 137 tahun 2014 adalah termasuk dalam kemampuan berpikir simbolik.

D. Bermain dan Permainan Kubus Angka

1. Pengertian Bermain

Bermain dan anak merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu salah satu prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain. bermain yang tanpa dibatasi dengan waktu dan peraturan bermain membuat anak banyak waktu untuk eksplorasi sendiri dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Untuk tindakan

protektif kepada anak, pendidik dapat memberikan kenyamanan dan lingkungan yang mendukung untuk bermain dan merancang lingkungan bermain *outdoor*. (Mohammad Fauziddin, 2017: 6)

Dworetsky (Mursid, 2017: 27) Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Beberapa ahli psikologi memberi pandangan mereka tentang bermain. Karl Gross mengemukakan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa. Lazarus menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. Schiller dan Spencer menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk menggunakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas anak yang dilakukan secara spontan (tidak dipaksa), memberi rasa senang dan suatu kebutuhan anak untuk perkembangan selanjutnya.

2. Tahapan Bermain

Para ahli mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan bermain lainnya. Berikut ini paparan tentang tahapan bermain yang dikemukakan oleh para ahli. (Muhamad Faujiddin 2017: 8-9)

a Jean Piaget

tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan sensori motorik ($\pm 3/4$ bulan – $1/2$ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, yakni sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain.

2) Permainan simbolik (\pm 2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun, yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, kuantitas, dan sebagainya.

3) Permainan sosial yang memiliki aturan (\pm 8-11 tahun). Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4) Permainan yang memiliki peraturan dan olah raga (11 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini cukup menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget, maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang atau memperoleh hasil kerja yang baik.

b. Hurlock

Tahapan perkembangan bermain pada anak menurut Hurlock terdiri dari tahapan menjelajah (*exploratory stage*), tahapan mainan (*toy stage*), tahapan bermain (*play stage*) dan tahapan melamun (*daydream stage*)

1) Tahapan penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

2) Tahapan mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak, yang biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap-cakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahap bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke Sekolah Dasar. Pada masa ini, jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan menjadi *games*, olahraga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai, dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal.

Dari penjelasan diatas maka dapat dipahami bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain seperti perkembangan kreativitas, dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, efektif, maupun psikomotor, dan sejalan juga dengan usia anak.

3. Fungsi Bermain

Seorang tokoh filsafat, Kalg Gross, mengatakan bahwa anak bermain untuk mempertahankan kehidupannya. Menurut Gross, awalnya kegiatan bermain tidak memiliki tujuan namun kemudian memiliki tujuan dan sangat berguna untuk memperoleh dan melatih keterampilan tertentu dan sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat dewasa kelak. Sedangkan menurut Sigmun Freud berdasarkan teori *psychoanalytic* menyatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan

harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. (Mohammad Fauziddin, 2017: 14)

Teori *cognitive-developmental* dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa mendatang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Berdasarkan beberapa pandangan yang dikemukakan tersebut diatas dapat dinyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak sangat besar manfaatnya dimana berguna mengembangkan diri anak, penting untuk perkembangan selanjutnya bermain membantu anak membentuk kemampuan yang lebih terarah dan mendasar

4. Pengertian Permainan

● Permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata main. Main berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan arti kata permainan itu sendiri adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau dapat diartikan pula sebagai barang atau sesuatu yang dipertunjukkan.

Menurut Joan Freeman dan Utami (Adang Ismail, 2009: 27) mendefisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sedangkan menurut Kimpraswil (As`adi Muhammad, 2009: 26) menyatakan definisi

permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan semua aspek perkembangan.

Menurut beberapa pendapat beberapa para ahli tersebut dapat disimpulkan definisi permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

5. Pengertian Kubus angka

Heruman (2007: 110) mengatakan bahwa kubus merupakan bagian dari prisma. Kubus mempunyai ciri khas yaitu memiliki sisi yang sama. Soenarjo (2008: 233) menyatakan bahwa kubus adalah prisma siku-siku khusus. Semua sisinya berupa persegi atau bujur sangkar yang sama. Menurut Soenarjo (2008: 234) kubus mempunyai sifat-sifat yaitu sebagai berikut: a memiliki 6 buah sisi, Memiliki 12 rusuk, memiliki 8 titik sudut, Sisi-sisi pada kubus berbentuk persegi

Menurut beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kubus adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh 6 bidang sisi yang berbentuk bujur sangkar, yang mempunyai 6 sisi 12 rusuk dan 8 titik sudut. Kubus juga disebut enam bidang beraturan.

6. Fungsi Permainan Kubus Angka

Beberapa fungsi dan tujuan penerapan media permainan kubus angka yaitu untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan membilang, untuk merangsang anak melakukan kegiatan bereksperimen, menyelidiki, alat bantu, alat peraga, mengembangkan imajinasi, melatih kepekaan berpikir, digunakan sebagai alat permainan.

7. Langkah-Langkah Permainan Kubus Angka

Peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A dapat dikembangkan melalui adanya media pembelajaran atau permainan. Kemudian akan disampaikan kepada anak dalam proses belajar, sehingga pembelajaran membilang dapat tersampaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar. Pembelajaran yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan membilang pada kelompok A di Kober Amalia adalah melalui permainan menggunakan kubus angka. Seperti yang dikatakan montesori (Meryati Luh. 2014: 4) menciptakan kubus yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing. Permainan ini juga memungkinkan anak secara mandiri.

. Peningkatan perkembangan kognitif khususnya dalam membilang, memerlukan media atau alat permainan sebagai sarana pendukung perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di PAUD sebagian besar dilaksanakan dengan bermain baik menggunakan alat ataupun tanpa menggunakan alat, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Kubus angka dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk

merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam membilang dan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu kubus angka dapat difungsikan sebagai permainan yang dimainkan dengan cara menyusun kubus sesuai urutan lambang bilangan. Dengan permainan menggunakan kubus angka diharapkan dapat mengatasi masalah kemampuan membilang pada anak, sehingga kemampuan membilang dapat meningkat dengan optimal.

Kubus angka diciptakan oleh peneliti merupakan permainan untuk anak dalam penbuatannya peneliti menciptakan kubus dengan ukuran 15x15x15cm. Dan salah satu sisi kubus terdapat lambang bilangan 1-10 agar memudahkan anak membedakan setiap lambang bilangan peneliti membuat lambang bilangan dengan kertas lipat yang berwarna warni sehingga anak dapat mengenal bentuk bilangannya dan menarik untuk anak. Dalam pembuatannya kubus angka yang dipergunakan sebagai media pembelajaran semenarik mungkin sehingga anak semangat dan antusias dalam memainkannya. Menurut Soenarjo (2008: 233-234) bahwa Kubus adalah prisma siku-siku khusus. Semua sisinya berupa persegi atau bujur sangkar yang sama. Kubus juga mempunyai sifat-sifat yaitu sebagai berikut: memiliki 6 buah sisi, Memiliki 12 rusuk, memiliki 8 titik sudut. .

Kubus angka dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan membilang. Permainan menggunakan kubus angka dapat dimainkan dengan tiga perintah sesuai dengan indikator. Langkah- langkah permainan kubus angka Perintah pertama Indikator membilang/menunjuk lambang bilangan 1-10 secara urut. Disini anak maju satu persatu kedepan kemudian membilang lambang bilangan yang terdapat

pada kubus angka. Perintah kedua indikator mengurutkan lambang bilangan 1-10 secara urut. Anak maju kedepan satu persatu kemudian memyusun kubus angka yang sudah diacak dan disusun kembali diatas meja. Perintah ketiga indikator membilang banyak benda 1-10. Anak maju kedepan satu persatu kemudian anak mengambil salah satu angka yang sudah diacak selanjutnya di perlihatkan sambil di sebutkan angkanya, setah itu anak mengambil gambar dan membilang satu persatu diletakan di atas kubus angka sesuai angka yang diambilnya. Permainan menggunakan kubus angka diharapkan dapat mengatasi masalah kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia sehingga kemampuan membilang dapat meningkat dengan optimal.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Berbantu Media Kubus Multi Guna Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” yang dilakukan oleh Luh Meryati, A. Gede Agung, Nico Malyani Asni. Permasalahan yang terjadi di TK Laboratorium Undiksha Singaraja adalah masih rendahnya perkembangan kognitif anak ini terlihat dari rata-rata perkembangan kognitif selama tiga tahun terakhir adalah 57,37% yang berada pada katagori rendah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan dalam pengenalan lambang bilangan setelah diterapkan metode bermain berbantuan media kubus multiguna pada anak kelompok A2 semester I tahun pelajaran 2013/2014 di Tk laboratorium Undiksha Singaraja. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dan subjek sebanyak 30 orang anak. Hasil analisis data

menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan dengan penerapan metode bermain pada siklus I sebesar 67,50% yang berada pada katagori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,50% yang tergolong pada katagori tinggi. Jadi terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan pada anak setelah diterapkan metode bermain berbantuan media kubus multiguna sebesar 16%.

Penelitian ke dua yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Kubus Bergambar kelompok B3 Di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. Oleh Siti Fauziyah Nur. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian ini berjumlah 14 anak. Hasil analisa menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh hasil observasi aktifitas guru sebesar 65%, hasil observasi aktivitas anak sebesar 73,21% dan hasil obsevasi peningkatan kemampuan berhitung awal sebesar 42,85% sehingga hasil yang diperoleh belum sesuai harapan karena target yang ditentukan yaitu 76%. Oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II. Hasil dari analisis siklus kedua di peroleh observasi aktivitas guru sebesar 85%, obsevasi aktivitas anak sebesar 75,48% dan observasi peningkatan kemampuan berhitung awal sebesar 85,71%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung awal dapat ditingkatkan melalui permainan kubus bergambar.

Selanjutnya penelitian yang ketiga yang dilakukan oleh Ismatul Khasanah, Ragela Juniarti yang berjudul “Upaya Menigkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Ape Kubus Angka pada kelompok A TK tunas

Rimba I Semarang Tahun 2013/2014. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian berjumlah 20 anak. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus. Kondisi awal tingkat kemampuan anak mengenal konsep bilangan yang mencapai ketuntasan indikator 15% dan yang tidak mencapai ketuntasan indikator 85%. Pada siklus I kemampuan anak mengenal konsep bilangan yang mencapai ketuntasan indikator 50% dan yang tidak mencapai ketuntasan indikator 50%. Pada siklus II tingkat kemampuan anak mengenal konsep bilangan yang mencapai ketuntasan indikator 77% dan yang tidak mencapai ketuntasan indikator 23%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak dalam mengenal konsep bilangan melalui APE kubus angka. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media APE kubus angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A TK Tunas Rimba I Semarang.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir yang akan digunakan adalah dengan melihat berbagai kondisi yang terkait dengan meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A yang akan diteliti. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan akan mengarah kepada penelitian lapangan sehingga peneliti mampu mengetahui efektif atau tidaknya permainan menggunakan kubus angka dalam meningkatkan kemampuan membilang. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam kegiatan belajar. Permainan menggunakan kubus angka ini menjadi permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan membilang, selain untuk

meningkatkan membilang permainan menggunakan kubus angka ini akan mengembangkan dimensi perkembangan anak yang lain secara optimal seperti perkembangan bicara, perkembangan psikomotorik, juga perkembangan sosial emosional anak. Dengan permainan menggunakan kubus angka dalam pembelajaran kognitif, anak dapat berkembang dalam membilang dan menyusun angka-angka, juga dapat menumbuhkan keingintahuan anak terhadap konsep serta mengembangkan motivasi anak. Teknik foto dan rekaman inilah peneliti mengumpulkan data-data yang menyangkut meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka. Dari data tersebut kemudian peneliti menganalisa kembali temuan-temuan atau data-data dari lapangan sehingga munculah temuan-temuan dari data tersebut. Penekanan dalam penelitian ini mengetahui sejauh mana penggunaan permainan menggunakan kubus angka.