

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata *belajar*, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian.¹ Pembelajaran disini diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ilmunya akan bertambah, keterampilan meningkat, dan dapat membentuk akhlak mulia.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, makna pembelajaran diambil dari kata ajar, yang artinya petunjuk yang diberikkan kepada orang supaya diketahui atau diturut yang artinya pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garnezy, pembelajaran berarti perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Muhammad Surya menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan

¹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hal. 131

perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran anak usia dini adalah proses pesembelajaran yang ditujukan untuk anak usia dini 0-6 atau 0-8 tahun. Pembelajaran ini supaya anak usia dini dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan optimal sehingga anak terjadi perubahan perilaku yang lebih baik.

Pembelajaran menurut Piaget terdiri dari empat langkah yaitu sebagai berikut:³

- 1) Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
- 2) Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
- 3) Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
- 4) Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada PAUD terdapat prinsip-prinsipnya adalah sebagai berikut:⁴

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 2) Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak

²Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jakarta: AR-Ruzz Media, 2012), hal. 131

³Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hal.14.14-15.

⁴ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 31-43

- 3) Mengembangkan kecerdasan manjemuk anak
- 4) Belajar melalui bermain
- 5) Tahapan pembelajaran anak usia dini
- 6) Anak sebagai pembelajar aktif
- 7) Interaksi sosial anak
- 8) Lingkungan yang kondusif
- 9) Merangsang kreativitas dan inovasi
- 10) Mengembangkan kecakapan hidup
- 11) Memanfaatkan potensi lingkungan
- 12) Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya
- 13) Stimulasi secara holistik

Dalam kegiatan pembelajaran PAUD seharusnya guru memperhatikan prinsip-prinsip yang ditentukan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, (2017) yang mengatakan:

“The findings revealed that the respondents belived English lecturers tended to use their way of communication in the perspective of learning strategy. This suggest that English lectures should do Self Professional Development.”⁵

Yang artinya guru harus meningkatkan profesionalisme dengan menggunakan strategi pembelajaran yang cocok bagi anak dalam proses pembelajaran.

⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. *Learners' Perception on Indonesian Morphology-Syntactic Interference Done By English Lectures-A Case Study In Higher Education*. People International Journal of Social Sciences ISSN 2454-5899. Hal. 1751-1752.

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfial berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁶

Media pembelajaran menurut Briggs (1977) adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.⁷

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seharusnya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat atau materi lain yang menyajikan bentuk informasi secara lengkap dan dapat menunjang proses belajar mengajar.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 3

⁷ Tim Pengembang Pembelajaran PAUD Kabupaten Tulungagung, *Bunga Rampai Pembelajaran PAUD Berbasis Karakter dan Kearifan Lokal*, (Tulungagung, 2017), hal. 3

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran di sekolah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan:⁸

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:⁹

⁸ Isran Rasyid Karo-karo S dan Rohani, *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, Jurnal: AXIOM: Vol. VII. No. 1, Januari – Juni 2018, P-ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580-0450. Hal. 94

⁹ Asmariani, *Konsep Media Pembelajaran PAUD*, Jurnal: Al-Afkar: Vol. V No. 1 April 2016, hal.34

- 1) Fungsi *Atensi* yaitu : menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- 2) Fungsi *Afektif* yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid.
- 3) Fungsi *kognitif* yaitu mengungkapkan gambar, memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- 4) Fungsi *kompensatoris* yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lembut menerima dan memahami sisi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Macam-macam media pembelajaran anak usia adalah sebagai berikut:¹⁰

1) Media audio

Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset. Media audio dapat diperintahkan untuk menyimak, mendengarkan, menirukan cerita atau lagu-lagu untuk anak. Media audio berfungsi dapat merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya.

¹⁰Muhammad Fadillah, *Desain ...* hal. 211

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Contoh media visual adalah media grafis dan media proyeksi. Media grafis adalah media visual yang mengomunikasikannya antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar, seperti poster, kartun, dan komik. Media proyeksi adalah media proyektor yang mempunyai unsur cahaya dan lensa atau cermin, misalnya OHP, slide dan filmstrips.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu: 1) audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film, bingkai, film rangkai suara, dan cetak suara, 2) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

4) Media Lingkungan

Media lingkungan yang baik untuk pendidikan anak usia dini adalah media yang memiliki prinsip lingkungan yaitu: merefleksikan selera anak, berorientasi pada optimalisasi perkembangan dan belajar anak

5) Media Permainan

Media permainan prinsipnya harus mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan. Media permainan dapat berupa: puzzle, ayunan, dakon, plastisin dan lain sebagainya.

Berdasarkan keterangan diatas tentang media pembelajaran yang cocok pada anak usia dini yaitu media permainan karena dengan media permainan anak menjadi lebih suka dalam kegiatan belajar mengajar dalam hal mengembangkan kreatifitas dan segala potensi yang dimiliki anak dan anak dapat membangun pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2015) yang mengatakan: “*The range of language needed in many of these games can be limited so that students are repeating the simple structures many times*”.¹¹ Artinya dalam proses pembelajaran di dalam kelas guru menggunakan media permainan maka guru dapat berinteraksi dengan siswa secara langsung, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara optimal.

c. Metode Pembelajaran

Secara etimologi *metode* berasal dari kata *method* yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang sistematis untuk melakukan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang tujuannya mempermudah dalam mencapai tujuan

¹¹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Improving Student's English Pronunciation Ability through Go Fish Game and Maze Game*. *Dinamika Ilmu*. P-ISSN: 1411-3031;E-ISSN: 2442-9651, 2015, Vol.15 No. 2.

pembelajaran yang diinginkan. Metode pembelajaran ialah suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, dan menguasai bahan pelajaran tertentu.¹²

Metode pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan murid dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Metode pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar.¹³

Berdasarkan definisi metode pembelajaran yang diungkapkan di atas semuanya memiliki tujuan yang sama, yaitu mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat dipahami dan dimengerti dengan baik, serta sebisa mungkin diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini sangat bervariasi diantaranya adalah sebagai berikut:¹⁴

1) Metode pembelajaran bermain

Menurut Hurlock arti bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbuikannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan

¹² Muhammad Fadillah, *Desain ...* hal. 161

¹³ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal 121.

¹⁴ *Ibid ...*, hal.122-147.

sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Berdasarkan pendapat Dworetzky ada lima kriteria dalam bermain, yaitu: 1) motivasi intrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dalam diri anak, bukan karena adanya paksaan, 2) pengaruh positif artinya, kegiatan merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan, 3) bukan dikerjakan sambil lalu artinya bermain bagi anak kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura-pura, 4) cara / tujuan, artinya kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.¹⁵

Dari dua pendapat tersebut, dapat dan disimpulkan bahwa kegiatan bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan tidak paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara daripada tujuan, tidak mengutamakan hasil.

2) Metode pembelajaran melalui bercerita

Metode bercerita adalah cara menyampaikan sesuatu dengan bertutur atau memberikan penerangan / penjelasan secara lisan melalui cerita. Dalam hal ini, guru bukan memberi ceramah pada anak usia dini. Cerita harus menarik, dengan tujuan yang ingin dicapai, sambil memperhatikan gerak-gerak yang wajar dan

¹⁵ Yuliani Nurani Sudjono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif* (Banten: CV. Alied Jaya. 2017) hal. 7.5

intonasi yang bervariasi. Anak diberi kesempatan untuk bertanya, memberikan tanggapan, atau kesimpulan.¹⁶

3) Metode pembelajaran melalui bernyanyi

Metode bernyanyi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan. Menurut pendapat ahli bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal.¹⁷

4) Metode pembelajaran terpadu

Metode pembelajaran terpadu direncanakan dan dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip: 1) berorientasi pada perkembangan anak, 2) berkaitan dengan pengalaman nyata anak, 3) mengintegrasikan isi dan proses belajar mengajar, 4) melibatkan penemuan aktif, 5) memadukan berbagai bidang pengembangan, 6) kegiatan belajar bervariasi, 7) memiliki potensi untuk dilaksanakan melalui proyek oleh anak, 8) waktu pelaksanaan fleksibel, 9) melibatkan anggota keluarga anak, 10) tema dapat diperluas, 11) direvisi sesuai dengan minat dan pemahaman yang ditunjukkan anak.¹⁸

5) Metode pembelajaran karya wisata

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode...* hal. 7.9

¹⁷ Muhammad Fadillah, *Desain ...* hal. 175

¹⁸ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal 135

Metode karyawisata merupakan kunjungan secara langsung ke objek-objek di sekitar anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Guru menjelaskan sesuatu dengan benda / objeknya, anak diberi kesempatan untuk seluas-luasnya untuk memperhatikan, meneliti objek tersebut. Diharapkan melalui metode ini anak menemukan pengalaman baru, berdasarkan pengamatan langsung. Berkarya wisata mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini, karena dapat pula memperkaya program kegiatan yang tidak mungkin dihadirkan di kelas.¹⁹

6) Metode pembelajaran demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara memperagakan atau menunjukkan sesuatu, atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa²⁰. Guru dituntut untuk mendemonstrasikan sesuatu dengan jelas. Alat peraga harus dipersiapkan terlebih dahulu, agar pada saat mendemonstrasikan sesuatu tidak terhambat atau terganggu.

Metode demonstrasi dapat dipergunakan untuk memenuhi dua fungsi. Pertama, dapat digunakan untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan informasi kepada anak. Melalui metode ini kegiatan menjadi lebih menarik karena mereka dapat melihat langsung bagaimana suatu proses berlangsung. Kedua, metode demonstrasi dapat membantu meningkatkan daya pikir anak usia

¹⁹ Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode...* hal. 7.9

²⁰ *Ibid...*, hal. 7.7

dini, terutama daya pikir dalam peningkatan kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen dan berpikir evaluative.

7) Metode pembelajaran bercakap-cakap (berdialog)

Metode tanya jawab adalah metode dengan cara tanya jawab, guru memberi pertanyaan terbuka, sehingga anak dapat menjawab beberapa kemungkinan, berdasarkan pengalaman anak.²¹ Dalam metode ini guru harus berusaha agar anak aktif memberi jawaban atau keterangan, bukan guru yang aktif memberi keterangan.

Bercakap-cakap dapat berarti berkomunikasi lisan antara anak dan guru, antara anak dengan anak lainnya secara monolog dan dialog. Kegiatan monolog dilaksanakan di kelas dengan cara seorang anak berdiri di depan kelas kemudian mengungkapkan sesuatu kepada teman dan gurunya. Metode bercakap-cakap ini sangat bermanfaat bagi anak usia dini sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar anak berani mengungkapkan pendapat serta berani berbicara di depan umum. Selain itu, metode ini mengandung manfaat belajar yaitu mewujudkan kemampuan berbahasa secara reseptif dan eskpresif.

8) Metode pembelajaran pemberian tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode ...*, .hal.7.8

langsung dari guru, berupa apa yang dapat dilaksanakan secara tuntas.²² Metode pemberian tugas dapat diberikan secara kelompok atau perorangan. Pemberian batas tugas merupakan syarat mutlak pada metode ini dan harus menjadi perhatian guru di PAUD.

9) Metode pembelajaran sentra dan lingkungan

Metode ini menekankan pada pembelajaran sistem sentra, sementara intervensi pamong dalam pembelajarannya lebih diminimalisasi. Metode ini lebih memberi kekuasaan kepada anak-anak untuk bebas bermain di sentra-sentra yang sudah disiapkan. Pembelajaran ini menggunakan metode pijakan yaitu: 1) pijakan lingkungan main, 2) pijakan pengalaman sebelum bermain, 3) pijakan pengalaman main setiap anak, 4) pijakan pengalaman setelah main.²³

10) Metode pembelajaran *quantum teaching*

Metode ini diterapkan dalam pendidikan anak usia dini dikarenakan: 1) metode ini digunakan untuk semua usia, termasuk usia dini, 2) metode ini menekankan dua aspek yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melejitkan potensi anak, 3) metode ini mengorkestrasi berbagai interaksi dalam momen belajar, seperti unsur belajar yang efektif, mempengaruhi kesuksesan anak, unsur yang mengubah kemampuan dan bakat alamiah menjadi cahaya yang bermanfaat, 4) menunjukkan cara menjadi pendidik

²² Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode ...* hal. 7.7

²³ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format...*, hal 135

yang lebih baik, 5) menguraikan cara baru yang dapat mempermudah pembelajaran, 6) adanya penggabungan yang meriah dengan segala nuansanya, 7) menggabungkan perpaduan unsur seni dan pencapaian tujuan yang terarah, 8) mengakomodasi berbagai metode yang lain.²⁴

Menurut keterangan metode pembelajaran diatas maka metode pembelajaran yang cocok untuk pendidikan anak usia dini yaitu metode pembelajaran melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai anak karena bermain adalah kebutuhan anak usia dini. Bagi anak usia dini bermain dapat mengajak anak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan dan memanfaatkan benda di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2019) yang mengatakan:

*To educate students in this case, independent, creative and effective students could be started by creating atmosphere in order to make the students ask actively, to build ideas, and proactive, it means that they conduct any activities to give direct experience. In other words, the more efforts of studying they do, the better changing they get. The active changes means that the changes which do not happen unintentionally but they have try to change by themselves.*²⁵

Artinya bahwa untuk mendidik siswa agar lebih aktif, kreatif dan mandiri guru harus melakukan aktivitas memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

²⁴ *Ibid...* hal 146.

²⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Students' Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A virtual Class Development*. *Dinamika Ilmu*, Volume 19 No. 1, 2019 P-ISSN:1411-3031;E-ISSN: 2442-9651doi: <http://doi.org/10.21093/di.v19i1.1379>. Hal. 14.

Pada dasarnya anak senang belajar, asal dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan yaitu bermain.²⁶ sehingga penulis menggunakan metode pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan melalui plastisin dengan tujuan agar pembelajaran dapat berhasil secara optimal.

d. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.²⁷

Anak usia dini adalah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat unik, dalam arti memiliki pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi, motorik halus dan kasar), inteligensi, daya pikir, daya cipta, sosial-emosional, bahasa, komunikasi yang khusus sesuai perkembangan anak (UU No. 20 tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Oleh karena itu proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak. Guru harus menggunakan berbagai strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, hal

²⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. INDEKS, 2009), hal. 115

²⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep ...* hal. 6

ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2018) yang mengatakan:

*This indicates that the teaching of English language is faced with problems where students and English lectures conduct classroom interactions using various communicative strategies. Unfortunately, most previous studies have only focused on students, and did not capture the intact grammatical context problems in classroom interactions, especially in English language teaching.*²⁸

Artinya untuk mengatasi masalah siswa dalam pembelajaran didalam kelas maka guru itu perlu menggunakan strategi pembelajaran agar siswa dalam pembelajaran lebih efektif dan tercapai.

Secara umum anak usia dini dapat dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), dan (4-6 tahun) dengan karakteristik yang berbeda-beda.²⁹ Beberapa karakteristik anak usia dini yang dikemukakan oleh Bredcamp & Coplle, Brenner serta Kellough adalah sebagai berikut:³⁰

- 1) Anak bersifat unik
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan
- 3) Anak bersifat aktif dan energik
- 4) Anak itu egosentris
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

²⁸ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Social Sciences & Humanisties*, *Pertanika J. Soc. Sci & Hum.* 26 (T): 257-282 (2008). Journal homepage: <http://www.pertanika.upm.edu.my/>. hal.259.

²⁹ H.E. Mulyasa. *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hal.22

³⁰ Wuri Astuti, *Pembelajaran Tematik* (Malang: UM PRESS, 2015), hal. 41

- 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi
- 8) Anak masih mudah frustrasi
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, termasuk yang berkenaan dengan hal-hal yang membayakan
- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek
- 11) Masa anak merupakan masa belajar yang potensial
- 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

2. Bermain

a. Pengertian bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan yaitu bermain. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Piaget dalam Mayesty (1990:42) mengatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang”, sedangkan Part dalam Dockett dan Fler (2004: 14) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu

kegiatan dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup.³¹

Berdasarkan keterangan diatas maka bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk berkesplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2016) yang mengatakan: *“It can be assumed and supporting environment are given to linguistic developmet, if the learners ar able to get sufficient and effective feedback with regards to their errors in speaking.”*³² Artinya dimana proses pembelajaran bagi siswa yang efektif jika lingkungan pembelajaran mendukung. Jadi metode pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini harus diutamakan agar hasil pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Tahap Perkembangan Bermain

Dalam bermain anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang disekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak

³¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. INDEKS, 2009), hal. 115

³² Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Indonesian Influece in Developing Speaking Skill In Learning English: EFL Learner's Impediments*. International Seminar Prasasi III: Current Research in Linguistics. Hal. 207.

pun menjadi berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun, anak memiliki perkembangan bermain dan teman bermainnya.

Tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:³³

1. Permainan Sensori Motorik (3/4 bulan – ½ tahun)

Bermain adalah pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

2. Permainan Simbolik (± 2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu mempedulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain.

3. Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (± 8-11 tahun)

³³ Tim Pengembang Pembelajaran PAUD Kabupaten Tulungagung, *Bunga Rampai Pembelajaran PAUD, Berbasis Karakter dan Kearifan Lokal*, (Tulungagung:2017), hal.3

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 Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

3. Perkembangan Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Istilah *conitive* berasal kata *cognition*, yang sepadan dengan *knowing*, yang berarti “mengetahui”. Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir, berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.³⁴

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Gardner mengajukan konsep pluralistis

³⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal 3.1

dari intelegensi dan membedakannya kepada delapan jenis intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari ini intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (*blend*) yang unik dari sejumlah intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi, dan antra pribadi, dan naturalistis.³⁵

Witherington mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”. Sedangkan perkembangan kognitif adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.³⁶ Dan jalur pendidikan di Raudhatul Athfal (RA) termasuk pendidikan nonformal yang berfungsi mengembangkan segala potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional

b. Macam-macam Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan Bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat

³⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Depdiknas, 2017), hal. 47.

³⁶ Yuliani Nurani Sudjono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Banten: CV. Alied Jaya. 2017), hal. 1.20

anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*). Mallkus, Feldman, dan Gardner yang dikemukakan Sujiono menggambarkan perkembangan kognitif sebagai”*kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa system symbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting*” sistem symbol ini meliputi kata, gambar, isyarat dan angka.³⁷

Teori Piaget menjelaskan cara orang berpikir memahami, dan belajar. Piaget meyakini bahwa kecerdasan adalah proses kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan adalah “mengetahui” dan melibatkan penggunaan operasi mental dan fisik di lingkungan sekitar. Keterlibatan aktif adalah dasar teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan lewat pengalaman / praktik langsung di lingkungan fisik.

Pengalaman praktik ini menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berpikir dan belajar. Piaget juga berpikir bahwa kecerdasan memiliki dasar biologis. Seluruh organisme termasuk manusia, beradaptasi terhadap lingkungannya. Piaget menerapkan konsep adaptasi hingga tingkat pikiran, dan menggunakannya untuk menjelaskan cara anak merubah pikirannya dan berkembang secara

³⁷ Yuliani Nurani Sudjono, dkk. *Metode ...*hal. 1.11

kognitif sebagai hasil dari pergaulan dengan orang tua, guru, kerabat, teman, dan lingkungan.³⁸

Empat tahapan perkembangan kognitif Piaget adalah sebagai berikut:³⁹

1) Fase Sensorimotor, yaitu antara rentang usia 0-2 tahun.

Bayi memperoleh pengetahuan tentang dunia dari tindakan-tindakan fisik yang mereka lakukan. Bayi mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik dengan tindakan-tindakan fisik. Seorang bayi berkembang dari tindakan refleksif, instingtif pada saat kelahiran hingga berkembangnya pemikiran simbolik pada akhir tahapan ini.

2) Fase Pra Operasioanal yaintu rentang usia 2-7 tahun

Anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran simbolik yang direfleksikan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Akan tetapi, ada beberapa hambatan dalam pemikiran anak pada tahapan ini seperti egosentrisme dan sentralisasi.

Fase ini dibagi menjadi 3 sub fase berpikir :

a. Berpikir secara simbolik (2-4 tahun)

Yaitu kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak. Kemampuan berpikir simbolik, ditambah

³⁸ Goerge S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), hal.69.

³⁹ Yuliani Nurani Sudjono, dkk. *Metode...*, hal. 3.6

perkembangan kemampuan bahasa dan fantasi sehingga anak mempunyai dimensi baru dalam bermain.

b. Berpikir secara egosentris (2-4 tahun)

Anak melihat dunia dengan perspektifnya sendiri, menilai benar / tidak berdasarkan sudut pandang sendiri. Sehingga belum dapat meletakkan cara pandangnya dari sudut pandang orang lain.

c. Berpikir secara intuitif (4-7 tahun)

Kemampuan untuk menciptakan sesuatu (menggambar / menyusun balok) tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut. Pada usia ini anak sudah dapat mengklasifikasikan objek sesuai dengan kelompoknya.

3) Fase Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak mampu berpikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (serialisasi)

4) Fase Operasional Formal (11 – dewasa)

Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis dan logis (hipotesis-deduktif)

c. Aspek utama dalam perkembangan kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu: 1)

Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*); 2) Kemampuan mengingat (*memory*); 3) Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*); 4) Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*); 5) Kemampuan bilangan (*numerical ability*); 6) Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*); 7) Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).⁴⁰

d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

1) Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masi perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, seseorang yang memiliki bakat tertentu, akan semakin muda dan cepat mempelajari hal tersebut.⁴¹

2) Kebebasan

Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-

⁴⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007), hal. 3

⁴¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 1.29

metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.⁴²

3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).⁴³

4) Lingkungan dan Pembentukan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Jhon Lock. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya, terutama lingkungan rumah anak.⁴⁴

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah / formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar / formal) sehingga manusia berbuat intelegan untuk mempertahankan hidup ataupun bentuk penyesuaian diri.⁴⁵

⁴² *Ibid.*, hal. 1.30

⁴³ *Ibid.*, hal. 1.29

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 1.29

⁴⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode* hal. 1.29

5) Hereditas / keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli Filsafat Schopenhaur. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan berdasarkan teorinya. Taraf intelegensi sudah ditemukan sejak anak dilahirkan. Faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.⁴⁶

e. Kerangka konseptual pembelajaran dari teori kognitif

1) Interaksi timbal balik

Bandura dalam Dale H. Schunk menjelaskan, perilaku manusia dalam sebuah kerangka timbal balik tiga-sisi, atau interaksi-interaksi timbal balik antara perilaku-perilaku, variabel-variabel lingkungan, dan faktor-faktor personal seperti kognisi.⁴⁷ Determinan-determinan yang saling berinteraksi ini, dapat di ilustrasikan menggunakan *efikasi-diri yang dirasakan*, atau keyakinan-keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk mengorganisasikan dan mengimplementasikan tindakan-tindakan yang diperlukan untuk mempelajari atau menjalankan perilaku-prilaku pada level-level tertentu.

Dalam kaitanya dengan interaksi efikasi-diri dan perilaku, penelitian menunjukkan bahwa keyakinan-keyakinan mengenai

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 1.28-1.29

⁴⁷ Dale H. Schunk, *Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Edisi ke-6*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) hal. 63



efikasi-diri mempengaruhi perilaku-perilaku berprestasi seperti pilihan tugas-tugas, ketekunan, pencurahan usaha, dan penguasaan keterampilan (orang perilaku). Ketika anak mengerjakan tugas, mereka memperhatikan kemajuan mereka dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran mereka (misalnya; menyelesaikan tugas sekolah). Indikator-indikator kemajuan tersebut menunjukkan pada anak bahwa mereka mampu bekerja dengan baik dan meningkatkan efikasi-diri mereka untuk terus belajar (perilaku=> orang).⁴⁸

Penelitian terhadap anak yang memiliki kelemahan-kelemahan dalam belajar telah menunjukkan interaksi antara efikasi-diri dan faktor lingkungan. Banyak anak dengan kelemahan belajar, memiliki tingkat efikasi-diri yang rendah yang menghalanginya untuk belajar dengan baik. Individu-individu dalam lingkungan sosial anak, mungkin mempengaruhi mereka. Berdasarkan karakteristik-karakteristik yang biasanya dikaitkan dengan anak-anak yang memiliki kelemahan-kelemahan dalam belajar. (misalnya; efikasi-diri yang rendah), bukan berdasarkan kemampuan-kemampuan individual yang mereka miliki saat ini (orang lingkungan). Contohnya, sebagian guru menilai bahwa para peserta didik dengan kelemahan belajar kurang mampu di bandingkan dengan peserta didik yang tidak menderita

⁴⁸ *Ibid.*, hal. 164

kelemahan-kelemahan tersebut dan guru tersebut memiliki harapan akademik yang lebih rendah bagi mereka, bahkan dalam wilayah-wilayah materi pembelajaran di mana para peserta didik dengan kelemahan belajar menunjukkan kinerja belajar yang mencukupi. Pada gilirannya, umpan-balik guru dapat mempengaruhi efikasi-diri (lingkungan → orang) ketika seorang guru mengatakan kepada peserta didiknya, “saya tahu kamu bisa melakukannya,” maka anak tersebut akan cenderung merasa lebih percaya diri bahwa ia akan berhasil.⁴⁹

Perilaku-perilaku anak dan lingkungan-lingkungan kelas saling mempengaruhi dalam banyak hal. Umumnya rangkaian pembelajaran di mana guru memberikan informasi-informasi dan meminta pesera didiknya untuk mengarahkan perhatian mereka ke papan tulis. Pengaruh lingkungan terhadap perilaku terjadi ketika anak mengarahkan perhatiannya ke papan tanpa banyak berpikir lagi (lingkungan → orang). Perilaku anak sering mengubah lingkungan pengajaran. Jika guru mengajukan sebuah pertanyaan dan anak memberikan jawaban yang salah guru mungkin akan mengulang kembali dan menerangkan beberapa poin dari pada meneruskan pelajarannya.⁵⁰

Ketiga faktor tersebut saling mempengaruhi. Ketika seorang guru memberikan sebuah pelajaran kepada anak didiknya di kelas,

⁴⁹ *Ibid.*, hal. 164

⁵⁰ *Ibid.*, hal. 164-165

anak didik berpikir tentang apa yang dikatakan oleh gurunya tersebut (lingkungan mempengaruhi kognisi). Anak yang tidak mengerti tentang penjelasan tertentu, mengajukan pertanyaan (kognisi mempengaruhi perilaku). Kemudian guru mengulang penjelasannya pada poin tersebut (perilaku mempengaruhi lingkungan). Pada akhirnya, guru memberikan tugas kepada anak untuk di selesaikan (lingkungan mempengaruhi kognisi, yang kemudian mempengaruhi perilaku). Ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan, mereka yakin bahwa mereka mengerjakan tugas dengan baik (perilaku mempengaruhi kognisi). Mereka memutuskan bahwa mereka menyukai pelajaran tersebut, bertanya kepada gurunya apakah mereka boleh melanjutkan mengerjakan tugas tersebut, dan kemudian mereka diperbolehkan melakukannya (kognisi mempengaruhi perilaku, yang kemudian mempengaruhi lingkungan).⁵¹

- 2) Pembelajaran melalui praktik (*Enactive Learning*) dan melalui pengamatan (*Vicarious Learning*)

Pembelajaran itu sebagian besar merupakan aktivitas pengolahan informasi di mana informasi tentang struktur perilaku dan tentang peristiwa-peristiwa lingkungan ditransformasikan menjadi representasi-representasi simbolis yang berperan sebagai tuntutan- tuntutan bagi tindakan. Pembelajaran terjadi dengan cara

⁵¹ *Ibid.*, hal. 165

praktik melalui tindakan yang sebenarnya atau dapat dengan cara mengalaminya melalui orang lain dengan mengamati model-model yang melakukannya (misalnya; model hidup, simbolis, gambaran dalam media elektronik).⁵²

Pembelajaran melalui praktik (enactive learning) adalah belajar dari akibat-akibat atas tindakan-tindakan sendiri. Perilaku-perilaku yang menghasilkan akibat-akibat yang berhasil akan dipertahankan, sementara yang menghasilkan kegagalan akan diperbaiki atau disingkirkan. Anak yang berhasil menyelesaikan suatu tugas atau diberi imbalan, maka anak akan mengetahui bahwa ia telah bekerja dengan baik. Ketika anak masih mengalami kesulitan mengerjakan tugasnya, maka mereka akan dibantu oleh guru dan apabila hasil pekerjaan anak masih salah, maka akan disuruh mengulangi sampai benar. Sehingga mereka tahu bahwa mereka telah melakukan sesuatu yang salah dan akan mencoba memperbaiki kesalahannya. Anak yang berusaha keras yang mempelajari perilaku-perilaku yang dihargai dan diyakini akan mendapatkan akibat-akibat yang diinginkan, dan anak akan menghindari mempelajari perilaku-perilaku yang mendatangkan hukuman atau yang tidak memuaskan.⁵³

Sebagian besar pembelajaran anak terjadi *melalui pengamatan (vicarious learning)* atau tanpa tindakan nyata dari

⁵² *Ibid.*, hal. 165-166

⁵³ *Ibid.*, hal. 165

pihak anak pada saat pembelajaran berlangsung. Sumber-sumber umum dari pembelajaran melalui pengamatan diperoleh dengan mengamati atau mendengarkan model-model yang hidup (dapat dilihat secara langsung), simbolis, elektronik, atau media cetak. Sumber-sumber pengamatan dapat mempercepat pembelajaran melebihi yang mungkin dicapai anak ketika ia harus menjalankan tiap perilaku untuk memungkinkan terjadinya pembelajaran. Sumber-sumber pengamatan (*vicarious sources*) juga menjaga anak supaya tidak mengalami akibat negatif secara langsung.⁵⁴

Mempelajari keterampilan-keterampilan yang kompleks biasanya terjadi melalui kombinasi dari pengamatan (*observation*) dan praktik (*performance*). Anak mula-mula mengamati model-model yang menjelaskan dan mendemonstrasikan keterampilan-keterampilan, lalu mempraktikkannya. Di mana guru menjelaskan dan mendemonstrasikan sementara anak mengamati guru yang menerangkan dan mendemonstrasikan suatu keterampilan. Melalui pengamatan, anak sering belajar beberapa komponen tertentu dari sebuah keterampilan yang kompleks, bukan komponen-komponen yang lainnya. Seperti halnya pembelajaran melalui praktik, akibat respon dari sumber-sumber pengamatan dapat memberikan informasi dan memotivasi pengamatan-pengamatannya. Pengamat lebih terdorong untuk mempelajari contoh atau model yang

⁵⁴ *bid.*, hal. 165

mengarah kepada kebenaran daripada yang mengarah pada kesalahan. Ketika anak yakin bahwa contoh atau model yang mereka lihat berguna bagi mereka, mereka akan memperhatikan contoh atau model tersebut dengan cermat dan mempraktikkan perilaku tersebut (secara mental) dan pikirannya.⁵⁵

3) Pengaturan diri

Hal yang terpenting dalam konsepsi kesadaran sebagai pelaku adalah pengaturan diri. Pembelajaran yang dikendalikan oleh diri sendiri atau proses di mana individu mengaktifkan, dan mempertahankan perilaku, kognisi, dan pengaruh yang secara otomatis diorientasikan terhadap pencapaian tujuan. Dengan berupaya mengendalikan sendiri aspek-aspek penting dalam hidup mereka, individu-individu dapat mencapai perasaan sebagai pelaku personal yang lebih tinggi. Potensi untuk pengaturan diri berbeda-beda tergantung pada pilihan-pilihan yang tersedia bagi pembelajar.⁵⁶

Bandura dalam Daleh Schunk memandang pengaturan diri sebagai hal yang terdiri dari tiga proses: pengamatan diri (pengawasan diri), penilaian diri, dan reaksi diri. Anak memasuki aktivitas pembelajaran dengan tujuan seperti memperoleh pengetahuan dan strategi-strategi pemecahan masalah, menyelesaikan soal-soal dalam LKA, dan menyelesaikan

⁵⁵ *Ibid.*, hal. 167

⁵⁶ *Ibid.*, hal. 168-169

eksperimen-eksperimen. Dengan tujuan ini, dalam benak mereka, anak mengamati, menilai, dan bereaksi terhadap kemajuan yang mereka rasakan.⁵⁷

Pengaturan diri yang efektif mengembangkan efikasi-diri bagi pengaturan pembelajaran mereka. Penelitian menunjukkan bahwa efikasi-diri untuk pengaturan pembelajaran melahirkan hubungan yang signifikan dan positif bagi pencapaian akademik dan nilai peserta didik⁵⁸

4. Kemampuan Mengenal Konsep Angka

a. Pengertian Angka

Dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, pengenalan konsep angka pada anak perlu diberikan sedini mungkin. Diharapkan nantinya, anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pengenalan konsep angka pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran matematika sebelum kita belajar konsep angka, terlebih dahulu dapat mengetahui tentang arti bilangan. Bilangan merupakan konsep dasar dalam matematika. Pengertian

⁵⁷ *Ibid.*, hal. 169

⁵⁸ *ibid.*, hal. 561

bilangan didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Angka atau lambang bilangan adalah perlambangan dan penyebutan nama dari kelompok tersebut. Perlu diperhatikan bahwa angka (digit) berbeda dengan bilangan. Angka hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Satu angka atau kombinasi berbagai angka akan membentuk bilangan, seperti 3, 6, 24, 56, 123, 2350, dan sebagainya. Konsep tentang bilangan telah berkembang sejak zaman prasejarah. Pada awal zaman sejarah konsep bilangan asli sudah ditemukan dan kumpulan lambang untuk menyatakannya. Konsep matematika yang sangat penting dipahami oleh anak, salah satunya adalah bilangan. Hal ini akan menjadi dasar penguasaan konsep matematika dijenjang pendidikan selanjutnya⁵⁹

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 1980) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2006) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (underfined term). Soedadiatmodjo, dkk (1983) menjelaskan bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau

⁵⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode . . .*, hal. 5.12

mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati dan dipikirkan saja.⁶⁰

Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya sesuatu.⁶¹ Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan atau angka. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran.⁶²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan dan angka adalah dua hal yang berbeda. Bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran yang dapat dioperasionalkan secara matematik. Angka adalah lambang dari bilangan tersebut dan merupakan konsep matematika yang digunakan dalam penghitungan dan pengukuran.

b. Tahapan Pengenalan Konsep Angka

Untuk mengenalkan konsep angka pada anak prasekolah dapat dilakukan salah satunya dengan mengajarkan berhitung 1-10. Contoh lain dalam kegiatan tersebut anak akan mengenal kata-kata satu, dua, tiga, empat, lima dan seterusnya.

⁶⁰ Muhammad Akil Musi, dkk. *Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak*, Jurnal Pendidika Anak Usia Dini, Volume I No. 2 November 2017, hal. 120

⁶¹ Negoro dan Harahap, *Ensiklopedia Matematika*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 32

⁶² Longman, *Dictionary of Contemporary English*, (Suffolk: Richard Clay Ltd. 1987), hal.7.10

Adapun menurut Yuliani, beberapa kemampuan mengenai lambang bilangan yang harus dikembangkan pada anak di prasekolah adalah, 1) membilang 1-10; 2) menyebut angka 1-10; 3) mengenal konsep dan simbol angka 1-10; 4) menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan; 5) mengenal konsep sama dan tidak sama.⁶³

Telah disebutkan juga dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif beberapa diantaranya yaitu, 1) mengenal konsep ukuran; 2) mengurutkan berdasarkan ukuran benda; 3) mengenal angka 1-10; 4) menggunakan angka untuk menghitung; 5) mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau angka yang sesuai⁶⁴

Anak dapat menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda dengan syarat anak sudah dapat mempergunakan alat tulis. Mengenalkan angka dengan cara menulis, sebagai langkah awal dengan menebali angka. Untuk memudahkan anak mengingat konsep angka, bisa menggunakan bentuk benda yang hampir sama dengan bentuk angkanya. Dan pada tahapan saat inilah pengenalan angka pada anak melalui metode bermain *plastisin* bisa dilakukan.

⁶³ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode . . .*, hal. 5.12

⁶⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

c. Pengembangan Konsep Angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak, termasuk menghitung dan menjumlahkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sehingga menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Dalam mengenal konsep angka pada anak usia dini harus diperhatikan sebagai berikut:⁶⁵

- 1) Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka, baru membangun arti angka.
- 2) Belajar dengan *trial and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
- 3) Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai anak memperkuat dihubungkan dengan angka.

5. Plastisin (*Playdough*)

a. Pengertian Plastisin atau *playdough*

Playdough berasal dari kata bahasa Inggris yakni *play* yang berarti bermain sedang *dough* artinya adonan.⁶⁶ Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan

⁶⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode ...* hal.9.10-9.11

⁶⁶ Sigit Daryanto dan Widiastutik, *Kamus Lengkap Inggris- Indonesia Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Apollo), hal. 63, 137

karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Selain itu juga plastisin ini sangat mudah didapatkan dan jika membuatnya pun tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah-buahan, membangun rumah-rumahan, gedung dan sebagainya. Sehingga dapat dipahami bahwa bermain plastisin dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu yaitu aspek kreativitas.⁶⁷

Plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan (Swartz, 2005).⁶⁸

Anggraini menjelaskan bahwa “permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, dan kesabaran anak”. Dengan

⁶⁷ Mirna Sari, dkk., *Peningkatan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin di TK SATU ATAP SDN LAMLHEU Kabupaten Aceh Besar* Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 1 (1):131-135 Agustus 2016, Hal.132-133.

⁶⁸ Dynna Wahyu Perwita Sari. *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Vol. 2. No. 03 Desember 2013. Hal.220.

bermain *playdough*, anak tak hanya bermain, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan ataupun bentuk bebas sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.⁶⁹

b. Manfaat Plastisin atau *playdough*

Adapun manfaat dari penggunaan media plastisin dalam pembelajaran anak usia dini adalah:⁷⁰

- 1) Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin merupakan bisa mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam membuat gagasan atau ide-ide baru.
- 3) Berguna meningkatkan *self esteem*, bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- 4) Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, digulung dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.

⁶⁹ Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk!*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal.27

⁷⁰Rochaeni Esa Ganesa, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. (Bandung: PT. Sandiarta Sukses), hal . 22

- 5) Memupuk kemampuan sosial, hal ini karena pada saat bermain bersama memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi kepada teman-temannya.
- 6) Melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
- 7) Mengenalkan berbagai warna.

Plastisin atau *playdough* dapat dibuat sendiri. Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat *playdough* diantaranya adalah:⁷¹

- 1) Tepung terigu 3 bagian
- 2) Minyak goreng $\frac{1}{2}$ bagian
- 3) Garam halus 1 bagian
- 4) Air 1 bagian
- 5) Pewarna makanan (merah, biru, kuning) secukupnya

Catatan: 1 bagian = 1 cangkir atau gelas (gunakan penakar yang sama).

Langkah-langkah membuat *playdough* adalah sebagai berikut:⁷²

- 1) Taruh tepung terigu dalam baskom yang cukup besar.
- 2) Campurkan garam dengan $\frac{1}{2}$ bagian air dalam gelas terpisah, aduk hingga bagian garam larut (garam tidak akan larut semua karena jumlah air sedikit).

⁷¹ Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk!*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013) hal. 87.

⁷² *Ibid*... hal. 88-89

- 3) Tuangkan sedikit demi sedikit ke dalam baskom berisi tepung, sambil diaduk dengan spatula.
- 4) Setelah tercampur, tuangkan minyak goreng sedikit demi sedikit sambil diaduk dengan spatula atau diuleni dengan tangan.
- 5) Tambahkan sisa air perlahan-lahan hingga tercapai tekstur adonan yang diinginkan. Adonan tidak boleh terlalu lembek hingga sulit dibentuk, namun juga tidak boleh terlalu keras sehingga sulit diuleni oleh anak. Jika terasa terlalu lembek, bisa ditambahkan terigu, taburkan sedikit-sedikit ke dalam adonan, sambil terus diuleni. Jika terlalu keras bisa ditambahkan air sesendok demi sesendok, hingga tercapai tekstur yang pas.
- 6) Jika adonan sudah jadi, *playdough* sudah bisa digunakan, namun supaya lebih menarik, tambahkan pewarna makanan. Pisahkan adonan menjadi 3 bagian, lalu masing-masing tambahkan pewarna makanan merah, biru dan kuning, setetes demi setetes sambil diuleni dengan tangan.
- 7) Setelah warna rata, anak sudah mempunyai *playdough* dengan 3 warna dasar merah, biru dan kuning.
- 8) Untuk memperoleh warna lainnya, campurkan warna-warna dasar tersebut dengan pedoman sebagai berikut:

Merah + Biru = Ungu

Merah + Kuning = Jingga

Kuning + Biru = Hijau

- 8) Temukan warna-warna lainnya dengan mencampurkan dan mengombinasi warna yang sudah ada.
- 9) Jika masih ada sisa *playdough* yang belum terpakai, bungkus perwarna dengan plastik wrap dan simpan dalam kulkas (bukan *freezer*). Adonan ini bisa bertahan lama selama 1 minggu, tergantung pemakaian (tangan yang bersih ketika bermain, juga membuat adonan lebih tahan lama). Ketika akan dipakai, keluarkan adonan, dan biarkan dalam suhu ruangan selama beberapa saat, sampai adonan mudah dibentuk kembali dengan tangan.

Menurut keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa Permainan plastisin merupakan salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka. Permainan plastisin diterapkan pada anak selain aman karena adonan plastisin dibuat sendiri juga permainan sangat disukai anak.

B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mengemukakan tentang perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa

orang berkaitan dengan peningkatan kognitif mengenal angka, bahkan ada yang melakukan penelitian yang hampir sama dengan yang akan peneliti lakukan. Namun, metode dan hasil dari penelitian tersebut berbeda yang dilakukan peneliti. Dan latar penelitiannya pun juga berbeda. Adapun penelitian tersebut untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Skripsi	Metode Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1.	Adhyka Yuningsih "Penggunaan playdough dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini kelompok A di Raudhatul Athfal Iismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung	Penelitian kualitatif	Untuk memberikan motivasi kepada guru-guru RA Ismaria Al-Qur'anniyah, menambah kreativitas guru, menambah inovasi dalam mengembangkan motorik halus dan menambah hasil karya anak	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif	Dalam penelitian Adhyka megunakan media plastisin untuk menambah kreativitas guru, menambah inovasi dalam mengembangkan motorik halus dan menambah hasil karya sedangkan penelitian saya media plastisin digunakan untuk pengenalan konsep angka pada anak

1	2	3	4	5	6
2.	Fitriani "Pengaruh Permainan Playdough terhadap kemampuan motorik halus pada anak pra sekolah"	Penelitian Kuantitatif	Untuk mengetahui pengaruh media playdough terhadap kemampuan motorik halus pada anak pra sekolah	Sama-sama menggunakan media playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak pra sekolah	Dalam penelitian Fitriani menggunakan media plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak pra sekolah sedangkan penelitian saya media plastisin digunakan untuk pengenalan konsep angka pada anak
3.	Chica Haryani "Penerapan Metode Bermain dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini pada Kelompok B1 di PAUD Assalam Kota Bengkulu"	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini di PAUD Assalam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu	Sama-sama menggunakan media playdough untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini	Jika penelitian Chica Haryani menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian saya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif

1	2	3	4	5	6
4	Septi Priyani "Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat"	Penelitian Kuantitatif	Untuk melihat adakah pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di RA Darusolihin Lampung Barat.	Sama-sama menggunakan media plastisin untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas pada anak usia dini	Jika penelitian Septi Priyani menggunakan metode Kuantitatif sedangkan penelitian saya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif

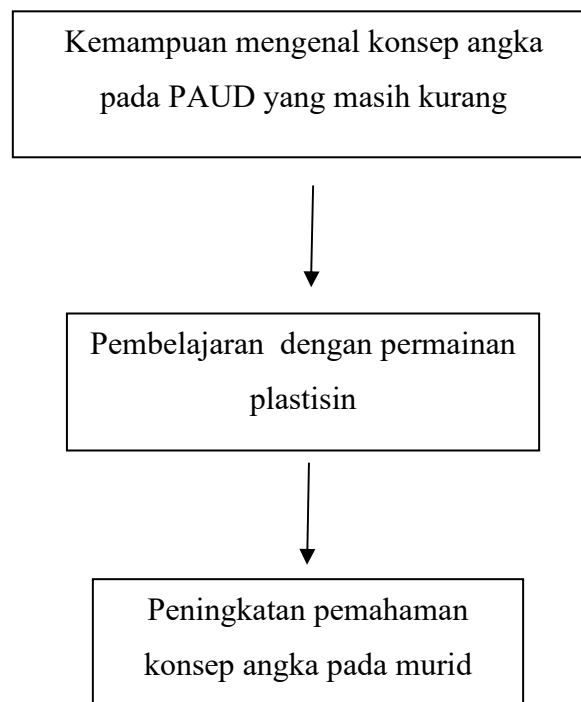
Dari keempat penelitian tersebut yang saya paparkan terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaan-perbedaan tersebut, salah satunya yang terletak pada media yang digunakan untuk menyelesaikan masalah, kemudian juga ada dengan fokus penelitian, obyek penelitian yang berbeda dan dari keempat penelitian tersebut ada dua penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dan satu penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan metode penelitian yang saya gunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif tentunya dengan tempat penelitian dan waktu yang berbeda.

C. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Pembelajaran Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Plastisin pada Kelompok B di RA Nurul Huda Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung” penulis bermaksud ingin mengetahui apakah melalui permainan plastisin kemampuan kognitif pengenalan konsep angka pada anak mampu ditingkatkan.

Penelitian ini difokuskan pada usaha guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep angka dengan menggunakan permainan plastisin pada Kelompok B di RA Nurul Huda Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



Penelitian ini menggambarkan tentang pembelajaran kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep angka. Dengan kata lain, penelitian ini ingin mendeskripsikan tentang pengenalan konsep angka pada pada Kelompok B di RA Nurul Huda Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung