

No. Daftar: 244/ PLS/ V/2014

**PENERAPAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA
PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
DAN LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI
(PTK Pada Kelompok B1 di PAUD Assalaam Kota Bengkulu)**



SKRIPSI

Oleh:

**CHICA HARYANI
A1J010018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

No. Daftar: 244/ PLS/ V/2014

**PENERAPAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA
PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
DAN LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI
(PTK Pada Kelompok B1 PAUD Assalaam Kota Bengkulu)**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**CHICA HARYANI
A1J010018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

__MOTTO__

Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.

(QS Al-Ankabut [29]: 6).

Kemenangan yang indah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.

(ibu Kartini).

Berbuat baiklah kamu dengan siapa saja mungkin suatu hari kelak ia akan membalas kebaikanmu, walaupun tidak yang pasti Allah akan membalas perbuatan baikmu tersebut

dengan rizki yang tidak kamu sangka.

(Herlius Pradinata)

Segala sesuatu jika kita yakin, insyAllah akan membuahkan hasil yang baik,

(Chica Haryani).

Pandai-pandailah bersyukur atas apa yang telah kita dapat.

(Chica Haryani).

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna)
kepada siapa yang dikehendaki-Nya.
Barang siapa yang mendapat hikmah itu
Sesungguhnya ia telah mendapat kebajikan yang banyak,
Dan tiadalah yang menerima peringatan
melainkan orang-orang yang berakal”.
(Q.S. Al-Baqarah: 269)

Ungkapan hati sebagai rasa Terima Kasihku

*Alhamdulillahirabbil' alamin... Alhamdulillahirabbil 'alamin... Alhamdulillahirabbil
alamin...*

*Akhirnya aku sampai ke titik ini,
sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya Rabb
Tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur pada_Mu ya Rabb
Serta shalawat dan salam kepada idola ku Rasulullah SAW dan para sahabat yang mulia
Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan menjadi kebanggaan
bagi keluargaku tercinta
Ku persembahkan karya mungil ini...*

*Setulus hatimu Emak, searif arahanmu Bak,
Doamu hadirkan keridhaan untukku, petuahmu tuntunkan jalanku
Pelukmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malam mu
Dan seabait doa telah merangkul diriku, menuju hari depan yang cerah
Kini diriku telah selesai dalam studi sarjana
Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,
Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termulia, Bak.. Emak..
Mungkin tak dapat selalu terucap, namun hati ini selalu bicara,
sungguh ku sayang kalian.*

*Buat Dang (Jhonike) dan Wah (Velly Hayuni) kalian adalah kakak-kakaku yang
terhebat, yang kusayang selalu, terimakasih atas segala nasihat dan perjuangannya
untuk karier adek sungguh kalian anugerah yang terindah. Setetes keberhasilan ini
semoga dapat mengobati beban kalian atas diriku, jasa-jasa kalian tak kan dapat ku
lupakan, terima kasih atas cintanya.*

*Untuk tulusnya persahabatan yang telah terjalin, spesial buat “D’ChiSeO”, suka
duka, cakaq tawa, semua telah kita lewati bersama, Deni (Deno’), Selva (Cipuet),
Okta (Okto maniani). Semoga persahabatan kita tidak hanya sebatas kuliah, dan
semoga kelak kita akan saling bercerita tentang kesuksesan kita masing-masing.*

*Daan... buat yang tiba-tiba datang dalam hidupku dan langsung menghiasi hari-hariku,
"Abi Herlius Pradinata, S.Pd" ... Makasihku untuk perhatian, pengertian, sabar dan,
memotivasiku, memahami meskipun kadang bikin kesal semua hanya karena kasih
sayang, semoga Allah meridhoi kita untuk selalu bersama.
sekarang dan selamanya.. Amin...*

*Saudaraku Sari Novriza, Yuliza, Helva, Yessi, Yana terimakasih atas kebersamaan kita
selama ini, dhodo minta maaf jikalau ada kesalahan sudah membuat kalian marah, kesal dan
lain-lain, semangat berjuang untuk kita semua.*

*Untuk anak-anak kelompok KKN (Banx Denis, Danx Deden, Kak Hendri, Mama Siti,
Bunda Pina, Mba Fitri dan Kak Firdaus) semoga selalu terjalin silaturahmi kita.*

*Kelompok PPL di SMK N 3 Kota Bengkulu, khusus buat teman baruku satu Pamong (
Septia Rosa dan Eva). Semoga kita berjumpa di kesuksesan dan berbagi cerita bersama.*

*Teman-teman seperjuanganku Prodi Pendidikan Luar Sekolah angkatan 2010 Konsentrasi
PAUD (Ari, Elsa, Selva, Deni, Okta, Yuliana, Mira, Nur, Debi, Risa, Dewi, Ela, Anton
(Almarhum). Semoga kita bertemu lagi di lain waktu, pasti ku kan merindukan kebersamaan
kita nanti.*

*Teman-temanku konsentrasi pelatihan (novan, evi, wah widdya, ferry, banx hary, bakri, deka,
duli, suratmi, ninda, fiqri, try, trio, riri dan dewi Fatmawati) kalian adalah teman, sahabat,
saudara seperjuangan mulai dari awal sampai selesai, semoga kesuksesan akan selalu bersama
kita semua. aamiin*

Wak Yun yang selalu memberikan semangat kepadaku.

*Dan semua yang tak bisa ku sebut satu per satu, yang pernah ada atau pun hanya
singgah dalam hidup ku, yang pasti kalian bermakna dalam hidupku...*

Agamaku, Almamaterku kebanggaanku.

*Kuselesaikan Pendidikan Sarjana (S1)
DI Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Chica Haryani
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi : Pendidikan Luar Sekolah
NPM : A1J010018

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis adalah Karya Saya Sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiahan.

Demikianlah jika dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, semua akibat yang ditimbulkannya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bengkulu ,

Yang Membuat Pernyataan



Chica Haryani
A1J010018

**PENERAPAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA
PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG
BILANGAN PADA ANAK USIA DINI**

Kelompok B1 PAUD Assalaam Kota Bengkulu

Chica Haryani

(A1J010018)

Mahasiswa PLS-FKIP Universitas Bengkulu

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “Penerapan Metode Bermain dengan media *Playdough* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Kelompok B1 PAUD Assalaam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2013/2014” bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini kelompok B1 PAUD Assalaam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu . Subyek penelitian adalah anak kelompok B1 PAUD Assalaam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu , yang berjumlah 11 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, yaitu siklus I, Siklus II dan Siklus III, dengan masing- masing tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif dengan teman sejawat, peneliti disini bertindak sebagai observer/pengamat 1 dan teman sejawat bertindak sebagai observer/pengamat 2. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa metode bermain dengan media *playdough* sebagai media belajar anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase hasil belajar anak yang pada kondisi awal dari jumlah 11 anak, anak yang sudah mampu melaksanakan kegiatan secara mandiri hanya 1 anak (9,09%), pada siklus I meningkat menjadi 6 anak (54,55%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 8 anak (72,73%), sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 9 anak (81,82%). Sehingga menurut Peneliti sebaiknya diterapkan metode bermain dengan media *playdough* dalam meningkatkan kecerdasan jamak pada Anak Usia Dini dan dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak.

Kata kunci : **metode bermain, media *playdough*, kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan**

**THE IMPLEMENTATION OF PLAY METHOD THROUGH
PLAYDOUGH MEDIA IN IMPROVING THE ABILITY OF
UNDERSTANDING THE CONCEPT OF NUMBER AND THE
SYMBOL OF NUMBER IN KINDERGARTEN CHILDREN**
Group B1 PAUD Assalaam Bengkulu City

Chica Haryani
(A1J010018)

University Student of PLS Bengkulu University

Abstract

Classroom action research (PTK) in title “ the implementation of playdough concept in improving students ability of understanding the concept of number and symbol of number in kindergarten children” group B1 in childhood of Assalaam, Pematang Gubernur district, Muara Bangkahulu subdistrict, Bengkulu City in academic year 2013/2014. With the purpose to improve the students ability of acquainted in concept of number and symbol of number in kindergarten children group B1 Assalaam Pematang Gubernur district, Muara Bangkahulu subdistrict, Bengkulu City. The subject of the research is the kindergarten children group B1 in Assalaam kindergarten, Pematang Gubernur district, Muara Bangkahulu subdistrict in Bengkulu City with totally 11 children. This research is conducted 3 cycles, which is cycle I, cycle II, and cycle III, with each of the step is planning, action, observing, and reflecting. Data collection technique that used is descriptive analysis with qualitative method. Classroom action research is done in collaborative with coleage. The rsearcher acted as the observer 1 and the coleage acted as the observer 2 or second observer. Base on the result discussion that have been explained before, it can be concluded that playdough method as the media of learning process in the kindergarten’s children can improve in knowing the concept of number and symbol of number. It is showed with increasing the percentage of pretest result from 11 students, the students who able to do the activity by their own only 1 student (9,09%), in cycle I, it increased until 6 students (54,55%) and in the cycle II, increased until 8 students (72,73%), furthermore in cycle III increased until 9 students (81,82%). Therefore, the researcher suggests that play method with playdough media is implemented in improving multiple intelligences on kindergarten children in improving other aspects in the children development

Key words : play method, playdough media, ability to know the concept of number and the symbol of number.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, atas berkat rahmat hidayah dan inayah_Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini berupa skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat pendidikan Strata-1 di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Adapun yang penulis bahas dalam skripsi ini yaitu tentang **“Penerapan Metode Bermain dengan Media *Playdough* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini”** Kelompok B1 di PAUD Assalaam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu.

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab yakni, Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan yang berupa hasil penerapan metode bermain dengan media *playdough* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, Bab V berisikan kesimpulan. Demikianlah gambaran singkat skripsi yang penulis buat. Penulis menyadari bahwa walaupun telah berusaha secara maksimal dalam menyusun skripsi ini, masih banyak kekurangan yang memerlukan penyempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan untuk perbaikan di masa-masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin

Bengkulu

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Metode Bermain dengan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan penulisan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Strata -1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak memperoleh arahan, bimbingan petunjuk, dorongan serta bantuan dari berbagai pihak. Secara khusus penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis diberikan kekuatan, kesehatan serta petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Drs. Rambat Nursasongko, M.Pd . selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Drs. Wahiruddin Wadin, M. Pd Selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Bengkulu dan selaku Pembimbing Utama yang sudah banyak memberikan bimbingan, meluangkan waktunya serta memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Sofino, M. Pd Selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang sudah banyak membantu, meluangkan waktunya serta memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Asep Suratman, M. Pd Selaku Dosen Pembimbing Akademis
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf karyawan yang ada di lingkungan Universitas Bengkulu.

7. Kedua orangtua yang selalu memberikan doa, semangat kepadaku dan mereka penyemangatku.
8. Bapak Ngadiyono, MT, MM selaku Pengelola PAUD Assalam yang telah memberikan izin penelitian.
9. Ibu Wulan Suminar Sri Rejeki, M. Pd selaku Kepala Sekolah PAUD Assalam yang telah memberikan izin penelitian.
10. Para guru PAUD Assalam yang telah berkenan memberkian bantuannya.
11. Terimakasih kepada kedua kakakku Jhonike dan Velly Hayuni yang telah memberikan doa, dukungan kepadaku dalam kuliah ini.
12. Terkasih dan selalu dihati Abi Herlius Pradinata, S. Pd yang telah mencurahkan perhatian, kesabarannya dalam memberikan dorongan, bantuan dan semangat untuk terus maju.
13. Sahabat-sahabatku D'ChiSeO : Deni Maryani, Saya, Selva Citra Sari, Oktavia Aulia yang selalu menemaniku baik suka maupun duka selama ini, terkadang bertengkar namun semua akan menjad sahabat terbaikku.
14. Saudaraku Sari Novriza yang juga selalu membantu dan memberi semangat, dari awal pertama masuk kuliah bersama hingga selesai.
15. Untuk Kak Ezi Epino, S. Pd yang sudah membantu, memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
16. Untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2010 yakni anak konsentrasi Pelatihan, dan konsentari PAUD (Ari, Elsa, Deni, Okta, Selva, Dewi, Nur, Yuliana, Risa, Mira, Debi, Ela, Anton (Almarhum)), kalian adalah keluarga 2010 bagiku dan semoga selalu terjalin silaturahmi kita.
17. Untuk Adik-adik PLS tetap semangat harumkan nama Prodi PLS kita, semoga sukses untuk semua.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memeberikan bantuan moril ataupun spiritual.

Bengkulu, Mei 2014

Penulis

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Chica Haryani, beragama islam. Lahir di Ketahun, pada 14 Mei 1992, anak ketiga dari tiga bersaudara dari ayah bernama Sarmawan Nadi Harto dan ibu bernama Dili Nasiah. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar tepatnya di SD Negeri 05 Kota Manna pada tahun 2004, menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 02 Kota Manna pada tahun 2007, menyelesaikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 02 Bengkulu Selatan pada tahun 2010. Pada tahun yang sama (2010) penulis diterima menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah FKIP Universitas Bengkulu melalui jalur SNMPTN.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) priode ke 70 di Desa Taba Renah Kecamatan Pagar Jati, Kabupaten Bengkulu Tengah mulai dari 1 Juli – 31 Agustus 2013. Penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) II pada tanggal 3 September 2013 – 25 Januari 2014 di SMKN 03 Kota Bengkulu. Selanjutnya, penulis mengikuti Program Praktek Kuliah Lapangan (PKL) di PAUD Assalaam Kota Bengkulu mulai 17 Februari 2014 – 17 April 2014.

Selama di bangku perkuliahan penulis mendapatkan beasiswa BIDIK MISI (2010 - tamat), penulis juga aktif mengikuti kegiatan kemahasiswaan baik tingkat Prodi, Fakultas, Universitas. Penulis pernah menjadi Koordinator Bidang Taman Baca Koperasi Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Periode 2012/2013, Anggota Organisasi Forum Studi Islam (FOSI), Anggota Organisasi Sekolah Kader Bangsa (SKB), Kepala Departemen Pengorganisasian HIMAPLUS Periode 2012/2013, Ketua Bidang Kesektariat Seminar Nasional PLS Tahun 2012/2013.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	xii
RIWAYAT HIDUP	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Desain Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Pengertian Pendidikan Luar Sekolah	11
a. Program Pendidikan Luar Sekolah.....	11
b. Karakteristik Pendidikan Luar Sekolah.....	12
c. Kaitan Konsep Pendidikan Luar Sekolah dengan Penelitian.....	13
2. Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	14
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	17
c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
d. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini	20
e. Kaitan Konsep Pendidikan Anak Usia Dini dengan Penelitian	24
3. Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan.....	24
a. Pengertian Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan.....	24
b. Jenis-Jenis Konsep Bilangan.....	27
c. Pengenalan Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan	30
4. Bermain dan Permainan	32

a.	Pengertian Bermain dan Permainan	32
b.	Tahap Perkembangan Bermain	34
c.	Syarat Alat Permainan.....	37
5.	Bermain <i>Playdough</i>	42
a.	Pengertian <i>Playdough</i>	42
b.	Manfaat Bermain <i>Playdough</i>	43
c.	Cara Bermain <i>Playdough</i>	43
d.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Playdough</i>	44
e.	Cara Membuat <i>Playdough</i>	45
6.	Kaitan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan dengan Metode Bermain <i>Playdough</i>	47
B.	Hasil Penelitian yang Relevan	48
C.	Kerangka Pikir Penelitian	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		49
A.	Metode Penelitian.....	49
B.	Subjek Penelitian.....	50
C.	Waktu dan Tempat Penelitian	50
D.	Prosedur Penelitian.....	51
E.	Teknik Pengumpulan Data	56
F.	Teknik Analisis Data	57
G.	Indikator Keberhasilan	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		60
A.	Hasil Penelitian	60
B.	Deskripsi Setiap Siklus	61
1.	Kondisi Awal	62
2.	Siklus I	67
3.	Siklus II.....	75
4.	Siklus III.....	83
C.	Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP.....		101
A.	Kesimpulan.....	101
B.	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN.....		105

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 3.1	Kategori skor observasi tiap siklus	59
Tabel 4.1	Lembar observasi kondisi awal.....	63
Tabel 4.2	Data Ferekuensi dan persentase kondisi awal.....	64
Tabel 4.3	Observasi awal aktivitas guru/pendidik	65
Tabel 4.4	Lembar observasi siklus I	70
Tabel 4.5	Data Ferekuensi dan persentase siklus I	71
Tabel 4.6	Lembar Observasi aktivitas guru/pendidik siklus I	73
Tabel 4.7	Lembar observasi siklus II	78
Tabel 4.8	Data Ferekuensi dan persentase siklus II	79
Tabel 4.9	Lembar Observasi aktivitas guru/pendidik siklus II	82
Tabel 4.10	Lembar observasi siklus III.....	87
Tabel 4.11	Data Ferekuensi dan persentase siklus III.....	88
Tabel 4.12	Lembar Observasi aktivitas guru/pendidik siklus II	89
Tabel 4.13	Data Frekuensi dan persentase siklus I,II dan III.....	90
Tabel 4.14	Data Ferekuensi dan persentase pembelajaran siklus I.....	92
Tabel 4.15	Data Ferekuensi dan persentase pembelajaransiklus II.....	94
Tabel 4.16	Data Ferekuensi dan persentase pembelajaran siklus III	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.3 Model Penelitian Tindakan Kelas	51
Gambar 4.1 Diagram batang frekuensi hasil pra siklus, Siklus I, I dan III.....	100
Gambar 4.2 Diagram batang persentase keberhasilan anak pada pra siklus, Siklus I,I dan III	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1	Data anak kelompok B1 PAUD Assalaam	106
Lampiran 2	Daftar Hadir Anak Kelompok B1 PAUD Assalaam Saat penelitian	107
Lampiran 3	Kerangka berfikir	109
Lampiran 4	Lembar Observasi Hasil Belajar Anak Pra Siklus	110
Lampiran 5	Lembar observasi Hasil Belajar Anak Siklus I	114
Lampiran 6	Lembar observasi Hasil Belajar Anak Siklus II	118
Lampiran 7	Lembar Observasi Hasil Belajar Anak Siklus III	122
Lampiran 8	Lembar Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus	126
Lampiran 9	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	127
Lampiran 10	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	128
Lampiran 11	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III	129
Lampiran 12	Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I	130
Lampiran 13	Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II	132
Lampiran 14	Rencana Kegiatan Mingguan Siklus III	134
Lampiran 15	Rencana Kegiatan Harian Siklus I	136
Lampiran 16	Rencana Kegiatan Harian Siklus II	139
Lampiran 17	Rencana Kegiatan Harian Siklus III	142
Lampiran 19	Surat Izin dari Prodi	145
Lampiran 20	Surat Izin dari Fakultas	146
Lampiran 21	Surat Izin Penelitian dari Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (KP2T)	147
Lampiran 22	Surat Izin dari Kantor Badan Pelayanan Perizinan Terpadu dan Penanaman Modal	148
Lampiran 23	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari PAUD Assalam Kota Bengkulu	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bersifat umum bagi setiap manusia dimuka bumi ini. Pendidikan tidak terlepas dari segala kegiatan manusia dan pendidikan sangat berperan dalam pembangunan manusia. Dalam kondisi apapun manusia tidak dapat menolak efek dari penerapan pendidikan. Hal ini perlu direncanakan dan dilaksanakan secara terpadu dan merata di seluruh tanah air. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara. (UU No. 20/2003 : pasal 1 butir 1 sisdiknas). Pendidikan disekolah mempunyai tujuan untuk mengubah agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap pelajar sebagai bentuk perubahan perilaku hasil belajar. Perubahan dari hal itu biasanya dilakukan oleh guru dengan menggunakan beberapa metode dan kegiatan praktek untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga anak aktif didalamnya.

Setiap manusia dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia seutuhnya melalui proses pendidikan, karena setiap manusia dikaruniai oleh Allah SWT bermacam-macam potensi sejak lahir. Untuk itu dibutuhkan pendidikan dalam mengembangkan semua potensi yang ada di dalam setiap

diri manusia, oleh sebab itu seorang anak semenjak dilahirkan harus akan pendidikan baik itu pendidikan formal, informal maupun nonformal.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 13 ayat 1 dikemukakan sebagai berikut :

Jalur pendidikan terdiri atas Pendidikan Formal, Non Formal dan Informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan Informal dan Non Formal merupakan pendidikan yang berlangsung diluar sekolah yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam Pendidikan Formal.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu. Selanjutnya dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa;

Pendidikan sudah dimulai sejak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya

pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Menurut NS Yuliani (2012:17) bahwa “Pemberian rangsangan melalui pendidikan anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya”.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Fadlillah (2012:19) menegaskan bahwa "anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya”. Sehingga pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran pada anak usia PAUD hendaknya tidak bersifat hafalan, tetapi harus menerapkan esensi bermain yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dengan cara melatih anak berfikir, bernalar, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Melalui bermain juga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian, dan mengadakan percobaan-percobaan. Menurut Dockett dan Fleer dalam N.S Yuliani (2012:144) bahwa “bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Bagi anak suatu permainan adalah alat untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai ia mampu melakukannya. Menurut Suyadi (2010) menjelaskan bahwa “Permainan dimaksud bukan sebagai mainan semata, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak”.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pengembangan pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang

dilalui oleh anak usia dini. Oleh sebab itu, pendidik harus memberikan stimulasi positif, menyediakan lingkungan dan memfasilitasi anak guna pengembangan tersebut.

Menurut Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009 bahwa;

Lima standar tingkat pencapaian perkembangan anak yakni nilai agama dan moral, motorik anak, kognitif, bahasa dan sosial-emosional anak usia dini, dan tiga tingkat pencapaian perkembangan pada ranah kognitif yakni pengetahuan umum dan sains, bentuk, ukuran dan pola serta mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Dari ketiga ranah kognitif tersebut peneliti akan meneliti pada pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan, yang mana dalam pedoman pembelajaran permainan konsep bilangan permulaan di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Menurut Wahyudi dan Dwi (2005:104) bahwa “pemikiran dan keahlian matematika untuk anak-anak meliputi mencocokkan, mengelompokkan, mengatur, berhitung, memisahkan, mengukur dan membandingkan”. Anak juga belajar melalui pengalamannya dengan bentuk, ukuran, angka dan simbol-simbol angka. Dari berbagai macam metode bermain yang digunakan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan seperti bermain sempoa, kartu angka, puzzle dan bermain congklak, peneliti akan

meneliti peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak melalui kegiatan bermain dengan media *playdough*.

Anggraini (2013:27) menyatakan sebagai berikut :

Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan media *playdough* anak bisa menciptakan berbagai bentuk angka mulai dari nol, satu sampai sepuluh, anak juga dapat membuat bentuk – bentuk geometri atau bentuk benda lain dan menghitung berapa banyak benda yang dibuat dalam bentuk yang sama.

Bermain dengan media *Playdough* dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri media *playdough* menjadi angka-angka dan bentuk lain yang anak sukai. Pestalozzi dalam Badru Zaman (2009: 1.6) berkeyakinan, bahwa “segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman – pengalaman tersebut potensi – potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan”. Cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya. Sedangkan menurut Immanuella F. R, dkk menjelaskan bahwa berkreasi dengan media *playdough* merupakan kegiatan paling populer dan dapat mencerdaskan anak. Selain mengasah imajinasi, kemampuan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga merangsang indera perabanya.

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2013/2014, yakni observasi pada kinerja guru dalam proses pembelajaran pada kelompok B1 PAUD Assalaam Kota Bengkulu diperoleh

data bahwa guru belum kreatif dalam menciptakan media dan alat pembelajaran, metode yang guru terapkan dalam kegiatan pembelajaran masih monoton, stimulasi, motivasi dan penguatan yang masih kurang, menghubungkan materi dengan kegiatan sehari-hari yang masih harus diperbaiki. Sedangkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok B1 PAUD Assalam yang berjumlah 11 orang anak bahwa pada saat kegiatan belajar berhitung diperoleh data anak yang pada tahap berkembang sesuai harapan atau yang sudah mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dan dapat melakukan kegiatan secara mandiri ada 1 orang anak, anak pada tahap mulai berkembang ada 2 anak, sedangkan yang belum mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan atau pada tahap belum berkembang sebanyak 8 orang anak. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman anak tentang konsep bilangan dan lambang bilangan masih rendah dan belum sepenuhnya dimengerti oleh anak, ini dapat dilihat dari hasil pengamatan bahwa melalui kegiatan berhitung 1-10 dan pada saat anak menuliskan angka misalnya anak menuliskan angka 1-10 tetapi tidak berurutan seperti satu, tiga, empat, tujuh, enam, lima, delapan, sembilan, sepuluh. Anak hanya mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum tahu bagaimana penulisan angka khususnya angka 2 ke atas, belum mampu mencocokkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangannya serta membandingkan banyak sedikit atau sama masih memerlukan bantuan guru. Dengan masalah tersebut peneliti ingin meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui penerapan metode bermain

dengan media *playdough*, karena dengan media *playdough* ini anak akan dapat membentuk angka, mengurutkan angka, mencocokkan angka dan membandingkan banyak sedikit dari hasil *playdough* yang dibentuk oleh anak.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka rumusan umum permasalahan penelitian ini adalah “ Apakah metode bermain dengan media *Playdough* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini di PAUD Assalaam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah “untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini melalui metode bermain dengan media *playdough* pada kelompok B1 di PAUD Assalaam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menggambarkan secara jelas tentang bagaimana peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain dengan media *playdough* pada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dan tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah lebih lanjut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu di bidang pendidikan luar sekolah (PLS) khususnya konsentrasi pendidikan anak usia dini (PAUD).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Guru PAUD : Untuk dijadikan masukan bagi guru PAUD Assalam dalam pembelajaran untuk anak usia PAUD dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dengan media *playdough*.

c. Lembaga-Lembaga Pendidikan Nonformal : Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai salah satu usaha-usaha peningkatan kualitas pendidikan nonformal bagi masyarakat, yang pada hakekatnya dapat meningkatkan mutu pendidikan.

- d. Anak Usia Dini : masukan kepada peserta didik untuk meningkatkan kegiatan belajar, mengembangkan kemampuan kognitif yang dimiliki anak dalam mengembangkan dirinya untuk meraih keberhasilan atau prestasi belajar yang optimal.

E. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik yang ada di PAUD Assalaam, yang beralamat di Jalan WR. Supratman Gg. Cipta Baru No. 1 RT 19 RW 1 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B1 PAUD Assalaam. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Selama proses pembelajaran berlangsung tindakan yang dilakukan adalah pengamatan terhadap keaktifan pendidik dan peserta didik. Posisi peneliti pada penelitian ini adalah sebagai pengamat. Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti dan teman sejawat mengamati proses pembelajaran tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Pendidikan Luar Sekolah

Pengertian pendidikan Pendidikan Luar Sekolah dikemukakan oleh para ahli, seperti yang dikemukakan oleh Napitulu (1981) dalam Sudjana (2001) bahwa pengertian Pendidikan Luar Sekolah adalah setiap usaha pelayanan pendidikan yang diselenggarakan diluar sistem persekolahan, berlangsung seumur hidup, dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana yang bertujuan untuk mengaktualisasikan potensi manusia (sikap, tindak dan karya) sehingga dapat terwujud manusia seutuhnya yang gemar belajar, mengajar dan mampu meningkatkan taraf hidupnya.

Sedangkan dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Pengertian Pendidikan Luar Sekolah yaitu:

Jalur pendidikan yang diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.

a. Program Pendidikan Luar Sekolah

Dalam pelaksanaannya program pendidikan luar sekolah yang terdapat di masyarakat menurut Umbirtu Sihombing (1999: 20) dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu:

1). Program Pokok

Program pokok ini merupakan program pendidikan luar sekolah yang diadakan oleh pemerintah terdiri dari program pemberantasan buta aksara dan pendidikan dasar, masing-masing program ini terdiri dari pengembangan anak usia dini, kejar paket Program pendidikan berkelanjutan, terdiri dari program: kejar usaha, kursus, pembinaan kursus, dan pendidikan kewanitaan.

2) Program Penunjang

Program penunjang yaitu program pemberdayaan ekonomi pedesaan, program kursus masuk desa, penyediaan dan pengembangan sarana belajar pokok dan pelengkap, antara lain melalui latihan ketenagaan, bantuan teknis, serta monitoring dan evaluasi.

b. Karakteristik Pendidikan Luar Sekolah

Secara umum karakteristik pendidikan luar sekolah adalah tidak adanya kebakuan sistem sebagaimana pendidikan persekolahan. Menurut Mustofa Kamil (2009:33), karakteristik pendidikan luar sekolah meliputi aspek tujuan, waktu penyelenggaraan, program, proses belajar dan pembelajaran, dan pengendalian program.

1). Karakteristik segi tujuan

2) Karakteristik segi waktu penyelenggaraan

3) Karakteristik segi program

4) Karakteristik segi proses belajar dan pembelajaran

c. Kaitan Konsep Pendidikan Luar Sekolah dengan Penelitian

Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa :

Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Sedangkan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pada Pasal 28 Ayat 2 dan 4 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.

Sehingga dengan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai salah satu usaha-usaha peningkatan kualitas pendidikan nonformal bagi masyarakat, yang pada hakekatnya dapat meningkatkan mutu pendidikan khusus anak usia dini, memberikan sumbangan dalam pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran yakni menciptakan media pembelajaran kreatif untuk anak usia dini.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Menurut Yamin, Martinis, dan Jamilah S.S. (2012:1) Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, *sosio-emosional*, dan spiritual. Fadlillah, Muhammad (2012: 19) menjelaskan bahwa :

Anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan

pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak.

Menurut Rahman, Hibana S (2005:33) berbagai kemampuan dan ketrampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.

Anak Usia 2 – 3 tahun

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2 – 3 tahun antara lain :

1. Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
2. Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.

3. Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditemukan oleh bawaan namun lebih banyak pada lingkungan.

Usia 4-6 tahun

Anak usia 4 – 6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

1. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.
2. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
3. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
4. Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Usia 7 – 8 tahun

Karakteristik perkembangan anak usia 7 – 8 tahun antara lain :

1. Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, deduktif dan induktif.

2. Perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya.
3. Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
4. Perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakan hasil.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 42 – 43):

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.

- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mngembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

c. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip-prinsip (Rahman, Hibana S(2005:70) sebagai berikut.

1) Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional.

2) Belajar melalui bermain

Bermain merupakan saran belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

3) Menggunakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

4) Menggunakan pembelajaran terpadu

Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta memiliki disiplin diri.

6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik /guru.

d. Metode pembelajaran anak usia dini

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Menurut M. Fadlillah (2012: 161) metode pembelajaran dapat pula diartikan sebagai suatu cara yang sistematis untuk melakukan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang tujuannya mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa metode pembelajaran untuk anak usia dini sangat diperlukan sehingga anak tidak merasa jenuh dengan sistem belajar yang diberikan. Anak akan merasa nyaman bila dalam belajar memenuhi beberapa unsur yang menunjang dan relevan dengan usia mereka.

Menurut A.W. Novan dan Barnawi(2012 :121) menyatakan bahwa :

Metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan, dengan demikian metode pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar.

Menurut Moeslichatoen R (1999:9) bahwa “metode itu merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya berfungsi secara memadai”. Oleh karena itu, dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di

taman kanak-kanak guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti : karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar, yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangan kreativitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai. Guru mengembangkan kreativitas anak, metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Sedangkan menurut R. Ibrahim dan Nana S dalam Muhammad Fadlillah (2012:156) menjelaskan bahwa “setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dilihat dari berbagai sudut, namun yang penting bagi guru metode mana pun yang digunakan harus jelas tujuan yang akan dicapai”. Adapun metode yang digunakan pada pembelajaran anak usia dini sebagai berikut:

1) Metode bermain

Dockett dan fleer dalam Yuliani (2012:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat khas dan sangat berbeda dari aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

2) Metode bercerita

Metode bercerita adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.

3) Metode karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya.

4) Metode Proyek

Metode proyek yaitu cara mengajar dengan jalan memberikan kegiatan belajar kepada siswa, dengan memberikan kepada siswa untuk memilih, merancang dan memimpin pikiran serta pekerjaannya. Anak-anak dilatih agar berencana di dalam tugas-tugasnya. Metode ini merupakan cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok.

5) Metode bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak. Bercakap-cakap dapat dilaksanakan.

6) Metode demonstrasi

Metode Demonstrasi adalah metode yang dilakukan dengan cara menunjukkan cara atau memperagakan suatu cara atau suatu ketrampilan. Tujuannya agar anak dapat memahami dan dapat melakukan dengan benar.

7) Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab.

8) Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberikan perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya .

9) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang disiapkan oleh guru.

e. Kaitan Konsep Pendidikan Anak Usia Dini dengan Penelitian

Kaitan antara pendidikan anak usia dini dengan penelitian ini adalah bahwa didalam konsep pembelajaran pada anak usia dini menggunakan beberapa metode pembelajaran diantaranya metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, demonstrasi, proyek, metode bercerita, metode pemberian tugas (Muslichatoen: 1999). Pada penelitian ini peneliti menerapkan metode bermain dengan media *playdough* dalam pembelajaran anak usia dini. Selain metode, pada penelitian ini juga menerapkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, menyenangkan (PAKEM) bagi anak yakni media *playdough* yang dapat melatih aspek motorik dan perkembangan otak anak, hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yaitu menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar.

3. Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

a. Pengertian Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

Menurut Wahyudi dan Dwi (2005:116) bahwa “anak melihat banyak angka-angka disekitarnya. Mereka mengembangkan pemikiran-pemikiran mengenai arti angka-angka tersebut dan mereka berusaha untuk menggunakannya”. Dalam pedoman pembelajaran permainan konsep bilangan permulaan di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan

dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Sedangkan Sri Ningsih mengungkapkan bahwa :

kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (*route counting/rational counting*). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit.

Dalam pedoman pembelajaran permainan konsep bilangan permulaan di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pada anak usia 4 tahun, mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan urutan bilangan sampai 100. Lebih lanjut sri ningsih, menjelaskan bahwa kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan. Munawir Yusuf (2003 : 128) menjelaskan “bahwa berhitung sebagai sarana komunikasi untuk mengatasi berbagai masalah kehidupan sehari-hari. Tidak ada perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang tidak memerlukan kemampuan berhitung atau membilang”. Glen Doman dalam Munawir Yusuf (2003:153) juga menyarankan agar penyiapan belajar berhitung atau membilang dimulai sejak anak masih kecil. Penyiapan belajar

berhitung ini merupakan suatu kegiatan belajar yang tujuannya memberikan landasan yang kokoh bagi anak dalam belajar berhitung.

Berbagai bentuk kegiatan belajar tersebut antara lain :

- a. Mengelompokkan berbagai benda berdasarkan sifatnya.
- b. Mengenal banyaknya anggota kelompok benda.
- c. Membilang urut berbagai jenis benda.
- d. Memberi nama angka yang muncul setelah angka tertentu (misalnya, “angka berapa yang muncul setelah angka enam?”).
- e. Menuliskan angka nol sampai sepuluh dalam urutan yang benar.
- f. Mengukur dan membelah.
- g. Mengurutkan benda-benda dari yang kecil ke yang besar, banyak sedikit.

Sedangkan menurut Lestari KW. (2011) Untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: 1) membilang, yaitu menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, 2) mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung, 3) membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit, atau sama. Anak-anak mulai dapat mengembangkan pemahamannya tentang konsep angka bila mereka diajak menggunakan angka-angka dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Misalnya mengajak anak menyanyikan lagu yang memuat angka seperti lagu Satu-satu, meminta

tiga anak untuk membantu menata meja makan atau meletakkan alat /bahan main.

b. Jenis-jenis konsep bilangan:

1) Bilangan positif

Bilangan yang lebih besar dari nol (0). Misal : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10

2) Bilangan negatif

Bilangan yang lebih kecil dari nol(0). Misal :-1, -2, -3,-4, -5, -6, -7, -8, -9, -10.

3) Bilangan genap dan bilangan ganjil

Bilangan genap adalah bilangan yang habis dibagi dua, ataupun ciri bilangan satuannya adalah 0, 2, 4, 6, 8. Bilangan ganjil adalah bilangan yang tidak habis dibagi dua, atau bilangan genap ditambah satu.

4) Bilangan Asli

Disebut juga bilangan positif, misal :1, 2, 3, 4, 5, 6...

5) Bilangan Cacah

Bilangan asli yang dimulai dari nol, misal : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6,7....

Menurut Soedjatmoko (1994: 8) Nama bilangan adalah “nama yang dipergunakan untuk menyebut ataupun menyatakan suatu bilangan. Lambang bilangan atau sering disebut simbol yang dapat dipergunakan untuk menuliskan nama sesuatu bilangan yang telah disebut”. Adapun menurut Wahyudi dan Dwi (2005:117) beberapa keahlian mengenali lambang bilangan yang harus ditanamkan pada anak yakni;

- 1) Pengenalan bilangan
- 2) Pengenalan lambang bilangan
- 3) Penggabungan nama dari setiap bilangan dengan bentuk lambang tersebut.
- 4) Aturan urutan nomor bilangan dari satu sampai sepuluh
- 5) Kemampuan untuk menggabungkan nomor dengan kumpulan.

Macam-macam lambang bilangan :

- (1) Lambang bilangan desimal : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7....
- (2) Lambang bilangan romawi : I, II, III, IV, V , VI, VII....

Belajar membilang adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak mulai membilang angka, akan diperkuat dengan menambah, mengurangi dan menunjukan. Edi Gustian (2001 :19) menyatakan bahwa “pada usia 2-3 tahun, anak sudah dapat menghitung satu sampai dua dan jika ia pernah mendengar lanjutannya, ia akan menghitung sebagai sesuatu di atas angka satu dan dua, setelah berusia 4 tahun anak akan mampu menghitung sampai 39”. Penelitian Piaget menunjukan bahwa anak usia 4-5 tahun masih rancu dalam memahami

angka. Selain itu anak juga dilibatkan membuat himpunan benda, dan memainkannya sesuai dengan jumlah benda yang dibuatnya. Memperkenalkan matematika sederhana pada anak yakni pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain dengan media *playdough* .

Dwi Rahmawati (2013:10) menegaskan bahwa :

Pada anak usi dini, anak sudah dapat di ajarkan konsep matematika sederhana misalnya membilang dan mengenal lambang bilangan, karena anak usia dini belum dapat dituntut untuk berfikir secara logis, maka proses pembelajarannya dilakukan dengan cara bermain menggunakan peraga atau benda-benda disekitarnya.

Sebelum anak memasuki tingkat pengenalan bilangan selanjutnya seperti yang telah dikemukakan oleh Fatimah (2009:10) tentang perkembangan konsep bilangan pada anak dan kegiatannya.

<http://jatidirinana.blogspot.com/2012/06/pengenalan-pembelajaran-konsep-bilangan.html>):

a. Pengenalan Kuantitas

Anak-anak mengitung sejumlah benda yang dilakukan secara bertahap.

b. Menghafal urutan nama bilangan

Menyebutkan nama bilangan dalam urutan yang benar.

c. Menghitung secara rasional

Meghitung benda sambil menyebutkan urutan nama bilangan.

d. Menghitung maju

Menghitung dua kelompok benda yang digabungkan dengan cara: menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir, menghitung melanjutkan.

e. Menghitung mundur

Berhitung mundur dapat dilakukan dalam operasi pengurangan, namun efektif bila pengurangan angka kecil saja.

f. Berhitung melompat

Menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan beda bilangan tertentu yang sama, yang akan dijadikan sebagai dasar konsep perkalian.

c. Pengenalan Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

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

b. Angka dan hitungan

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

c. Mencocokkan

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

d. Kelompok Angka

(a)Kelompok angka satu, kelompok angka dua, kelompok angka tiga dan seterusnya.

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

e. Mengelompokkan dan Menggolongkan

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

f. Perbandingan

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

g. Bentuk

Anak dalam usia ini harus memulai berusaha untuk memahami beberapa bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki

nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang.

- (a) Pengenalan bentuk dasar : lingkaran, persegi, segitiga.
- (b) Membedakan bentuk.
- (c) Memberi nama-menghubungkan bentuk namanya.
- (d) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya.
- (e) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.

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

4. Bermain Dan Permainan

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan (Nurani Y. S, 2009 :144). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Piaget dalam Nurani YS (2009:144) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi seseorang. Sedangkan Parten dalam Nurani YS (2009:144) memandang “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan”. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta tempat dimana ia hidup.

Selanjutnya dockett dan fleern dalam Nurani YS (2004:41-42) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Bermain merupakan belajar yang aktif yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Sampai usia 9 tahun, anak-anak belajar secara optimal ketika mereka terlibat secara total didalam kegiatan. Bermain mengekspresikan dan mengeluarkan aspek-aspek emosional dari pengalaman sehari-hari (Thompson dalam Musfiroh (2005:58). Oleh karena itu kegiatan bermain anak sangat bervariasi, dan setiap kegiatan bermain itu menstimulasi sebagai bagian otak, maka tidak berlebihan

jika permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak. Meskipun tujuan utama bermain adalah untuk bersenang-senang, stimulasi kecerdasan tetaplah menjadi efek positif dari kegiatan tersebut amstrong dalam musfiroh (2005:58).

b. Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Jean Piaget (1962) dalam Mayke S Tedjasaputra (2001 :24) tahapan perkembangan bermain anak usia dini adalah sebagai berikut :

1) Sensory Motor Play ($\pm \frac{3}{4}$ bulan 1/2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya, dan Piaget menamakannya *reproductive assimilation*. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Misalnya anak melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak melakukan terus dengan berbagai variasinya. Pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Contohnya anak yang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, secara tidak sengaja memukul kaleng dari sisi yang berbeda. Ternyata

menimbulkan suara berbeda, sehingga dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan baru.

2) *Symbolic atau Make Believe Play* ($\pm 2-7$ tahun)

Symbolic atau Make Believe Play merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Misalnya menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak.

3) *Social Play Games with Rules* (± 8 tahun-11 tahun)

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

4) *Games With Rules & Sports* (11 tahun keatas)

Olah raga adalah kegiatan bermain yang menyenangkan dan dinikmati anak-anak, walaupun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu. Karena bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang Fungsi Bermain

Sigmund Freud sudah mengemukakan bahwa kegiatan bermain memungkinkan tersalurkan dorongan-dorongan instingtual anak dalam meringankan beban mental. Kegiatan bermain merupakan sarana yang aman yang dapat digunakan untuk mengulang-ulang pelaksanaan dorongan-dorongan itu dan juga reaksi-reaksi mental yang mendasarinya .

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

- (a) Berfungsi untuk mencerdaskan otak pikiran.
- (b) Berfungsi untuk mengasah panca indra.
- (c) Berfungsi sebagai media terapi.
- (d) Berfungsi untuk memacu kreatifitas.
- (e) Berfungsi untuk melatih intelektual.
- (f) Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru.
- (g) Berfungsi untuk melatih empati.

c. Syarat Alat Permainan

Alat permainan adalah sumber belajar yang digunakan anak untuk memenuhi nalurinya. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Dalam pemilihan alat permainan bagi anak usia dini harus mempertimbangkan beberapa persyaratan sebagai berikut:

1) Mudah di bongkar pasang

Alat permainan yang mudah di bongkar dan dipasang serta dapat diperbaiki sendiri lebih ideal dan lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan mainan mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri.

2) Mengembangkan daya fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan dapat diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi anak, yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan dan melatih daya fantasi.

3) Tidak berbahaya

Alat permainan dan perlengkapan belajar bagi anak harus aman dari segi bahan, bentuk dan pewarna yang digunakan tidak membahayakan.

d. Alat permainan

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu:

- 1) Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK.
- 2) Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak usia Dini.
- 3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak.
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- 7) Mengandung nilai pendidikan.

e. Jenis-jenis permainan

Mildred Parten dalam NS Yuliani (2012:147) adalah ahli yang mempopulerkan teori perilaku bermain sosial. Dalam studinya, Parten mengidentifikasi 6 tahapan perkembangan

bermain anak atau yang lebih dikenal sebagai *Parten's Classic Study of Play*, yaitu :

1) *Unoccupied play*

Pada tahapan ini, anak terlihat tidak bermain seperti yang umumnya dipahami sebagai kegiatan bermain. Anak hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatiannya. Apabila tidak ada hal yang menarik, maka anak akan menyibukkan dirinya sendiri. Ia mungkin hanya berdiri di suatu sudut, melihat ke sekeliling ruangan, atau melakukan beberapa gerakan tanpa tujuan tertentu. Jenis bermain semacam ini hanya dilakukan oleh bayi. Jenis bermain ini belum menunjukkan minat anak pada aktivitas atau objek lainnya. Tahapan bermain ini biasanya hanya dilakukan oleh bayi.

2) *Solitary play (Bermain Sendiri)*

Pada tahapan ini, anak bermain sendiri dan tidak berhubungan dengan permainan teman-temannya. Ia tidak memperhatikan hal lain yang terjadi. Untuk anak-anak, bermain tidak selalu seperti aktivitas bermain yang dipahami oleh orang dewasa. Ketika ia merasa antusias dan tertarik akan sesuatu, saat itulah anak disebut bermain, walaupun mungkin anak hanya sekedar menggoyangkan badan, menggerakkan jari-jarinya, dll. Pada tahapan ini, anak belum menunjukkan antusiasnya kepada lingkungan sekitar, khususnya orang lain. Tahapan bermain

ini biasanya dilakukan oleh anak usia bayi sampai umur 2 tahun dan menurun di masa-masa selanjutnya.

3) *Onlooker play (Pengamat)*

Pada tahapan ini, anak melihat atau memperhatikan anak lain yang sedang bermain. Anak-anak mulai memperhatikan lingkungannya. Di sinilah anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan. Walaupun anak sudah mulai tertarik dengan aktivitas lain yang diamatinya, anak belum memutuskan untuk bergabung. Dalam tahapan ini anak biasanya cenderung mempertimbangkan apakah ia akan bergabung atau tidak.

4) *Parallel play (Bermain Paralel)*

Pada tahapan ini, anak bermain terpisah dengan teman-temannya namun menggunakan jenis mainan yang sama ataupun melakukan perilaku yang sama dengan temannya. Anak bahkan sudah berada dalam suatu kelompok walaupun memang tidak ada interaksi di antara mereka. Biasanya mereka mulai tertarik satu sama lain, namun belum merasa nyaman untuk bermain bersama sehingga belum ada satu tujuan yang ingin dicapai bersama. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak di masa awal sekolah.

5) *Associative play (Bermain Asosiatif)*

Pada tahapan ini, anak terlibat dalam interaksi sosial dengan sedikit atau bahkan tanpa peraturan. Anak sudah mulai melakukan interaksi yang intens dan bekerja sama. Sudah ada kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama namun biasanya belum ada peraturan. Misalnya melakukan anak melakukan permainan kejar-kejaran, namun seringkali tidak tampak jelas siapa yang mengejar siapa. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh sebagian besar masa anak-anak prasekolah.

6) *Cooperative play (Bermain Bersama)*

Pada tahapan ini, anak memiliki interaksi sosial yang teratur. Kerjasama atau pembagian tugas/peran dalam permainan sudah mulai diterapkan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya, bermain sekolah-sekolahan, membangun rumah-rumahan. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pada masa sekolah dasar, namun dalam sudah dapat dimainkan oleh anak-anak usia dini bentuk sederhana.

5. Media *Playdough*

a. Pengertian *Playdough*

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.

(<http://wildamaria.blogspot.com/2013/05/terapi-bermain-anak-3-5-tahun-bermain.html>).

Anggraini (2013:27) menyatakan Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

Permainan matematika yang bisa dilakukan dengan mainan *playdough* ini, antara lain:

- 1) Anak memilih *playdough* menjadi bentuk ular-ularan panjang lalu anak diajak membuat simbol bilangan (bentuk angka 0 sampai 9).
- 2) Anak membuat bentuk bebas kemudian menghitung jumlah benda yang di buat.
- 3) Membuat berbagai bentuk geometris sederhana dan mengenalkan namanya pada anak, dan menghitung dan mengelompokan benda yang sudah di bentuk.
- 4) Anak mencocokkan angka yang dibuat dari *playdough* ke papan yang telah disediakan sesuai dengan urutan angkanya.

b. Manfaat Bermain dengan Media *Playdough*

Menurut Immanuella F. Rachmani, dkk. manfaat bermain dengan media *playdough* yakni :

- 1) Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
- 2) Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
- 3) Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

c. Cara Bermain dengan Media *Playdough*

Cara bermain dengan media *Playdough* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan :

- 1) Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan.
- 2) Buatlah rencana/sekenario.
- 3) Sediakan media, alat yang diperlukan.
- 4) Guru memberikan instruksi pada anak untuk membuat angka 0-9.
- 5) Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat bentuk lain
- 6) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengurutkan angka yang dibuat.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada anak menghitung bentuk benda yang dibuat.

8) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengelompokkan benda, dan mencocokkan bilangan pada papan bilangan.

Anik Pamilu (2007:127) menyatakan dengan menggunakan permainan sejenis tanah liat, anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang disukai anak. Anak dapat membentuknya menjadi ikan, mobil-mobilan, rumah, pesawat, geometri. Dengan membuat aneka bentuk yang mereka sukai, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membebaskan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganggunya serta dapat mengekspresikan apa yang telah dipahami. Sehingga menurut penulis bahwa anak-anak dapat diajak menghitung bentuk yang telah dibuat dan dapat mengelompokkannya .

Menstimulasi kognisi anak dengan media *playdough* bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran yang benda-benda yang dibuat dengan media *playdough*. Bunda juga bisa mengenalkan angka, mengajari berhitung, bahkan mengajari anak menakar, mengelompokkan. *Playdough* juga dapat di buat sendiri agar lebih aman untuk anak-anak.

d. Kelebihan dan Kekurangan dari *Playdough*

Menurut Moedjiono 1992 dalam Dwijunianto.wordpress.com (23 Juni 2012) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan

secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Menurut Dwi Rachmawati (2013) bahwa bermain *playdough* sangat menyenangkan. Balita bisa meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

e. **Cara Membuat *Playdough***

Cara membuat *playdough* (<http://vistabunda.com/parenting/membuat-playdough-plastisin-mainan-yang-aman-buat-si-kecil>) :

Bahan :

- (a) 2 cup tepung terigu
- (b) 1 cup garam
- (c) 2 sdm minyak goreng
- (d) 1 cup air
- (e) pewarna makanan berbagai macam

Alat :

- 1. Berbagai cetakan
- 2. Pisau plastik
- 3. Baskom
- 4. *cotton buds*

Cara membuat :

- a. Campurkan terigu dan garam dapur dalam sebuah baskom yang cukup besar, Aduk dengan tangan atau menggunakan centong kayu/plastik sampai tercampur rata.
- b. Beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
- c. Beri minyak goreng, lalu adonan diolah lagi sehingga didapatkan adonan yang benar-benar lembut.
- d. Bagi adonan menjadi enam bagian (atau sesuai jumlah warna yang diinginkan).
- e. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap lima bagian lainnya dengan warna yang berbeda.
- f. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat.
Playdough siap digunakan untuk membuat berbagai kreasi.

Aspek yang diukur dengan permainan *playdough* :

- 1) Mengetahui konsep bilangan.
- 2) Mengetahui lambang bilangan.
- 3) Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- 4) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- 5) Membandingkan konsep banyak, sedikit, sama.

6.Kaitan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang

Bilangan dengan Metode Bermain dengan Media *Playdough*

Kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sangatlah penting bagi anak usia dini karena sesungguhnya matematika telah ada sejak anak masih berada di usia bayi (0-1 tahun). Anak usia dini memperlihatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yang ia miliki biasanya dengan keingintahuannya yang tinggi, kemampuan mental yang mengalami perkembangan yang pesat, senang mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan ukuran, dan mulai mengenal angka.

Oleh karena itu kita sebagai orang tua harus memperhatikan keperluan yang diinginkan oleh seorang anak atau menjadi fasilitator dan pembimbing bagi anak, agar potensi yang ada di diri anak dapat berkembang sesuai perkembangannya.

Dan sebagai seorang guru, kita perlu hal baru untuk meningkatkan berbagai kemampuan yang telah ada pada anak, dengan memperkenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain dengan media *playdough*, dengan metode bermain dengan media *palydough* ini diharapkan anak menjadi lebih tertarik untuk mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan karena dengan metode bermain ini dapat menarik perhatian anak, membiarkan anak untuk berkreaitivitas, memberikan pengalaman langsung pada anak dan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dapat meningkat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang kecerdasan logika matematika yang sudah diteliti oleh Dwi Novriani, Mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul “ Pengaruh Permainan Hitung Benda Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini“ (Studi eksperimen pada PAUD Haqiqi Kota Bengkulu)”. Hasil penelitian itu menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan hitung benda terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia dini di PAUD Haqiqi Kota Bengkulu. Dalam penelitian tersebut walaupun berbeda tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Dimana penelitian ini menekankan pada permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yang merupakan bagian dari matematika.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Nana Sudjana 1997 dalam Badru Zaman (2009: 26) memiliki pendapat bahwa sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya.

Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Dalam hal ini bermain dengan media *playdough* akan lebih menarik minat anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, karena anak bisa bermain tanpa rasa bosan sehingga tujuan dapat tercapai.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila dimplementasikan dengan baik dan benar. Menurut Suharsimi Arikunto (2008:3) bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Suharsimi dalam Paizaluddin dan Ermalinda (2013:09) penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga kata yang memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan merupakan sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas merupakan sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Jadi dengan menggabungkan batasan pengertian diatas maka Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini pada kelompok B1 di PAUD Assalam Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu yang berjumlah 11 orang. Selama pengumpulan data di lapangan, baik dengan cara berdialog maupun dengan melakukan pengamatan secara langsung, peneliti juga melakukan studi dokumentasi untuk mendapatkan data tertulis.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada PAUD Assalaam Jl. WR. Supratman Gg. Cipta Baru RT 19 RW 01, Pematang Gubernur, Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu.

- 1) Pelaksanaan pra penelitian tindakan (Pra Siklus) pada minggu ke III, pada tanggal 15 Januari 2014.
- 2) Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus I pada minggu ke IV, tanggal 22 Januari 2014.
- 3) Pengolahan data hasil Siklus I dan persiapan untuk Siklus ke II pada minggu ke III dan ke IV Januari.
- 4) Pelaksanaan siklus ke II, pada minggu ke I yaitu tanggal 03 Februari 2014.

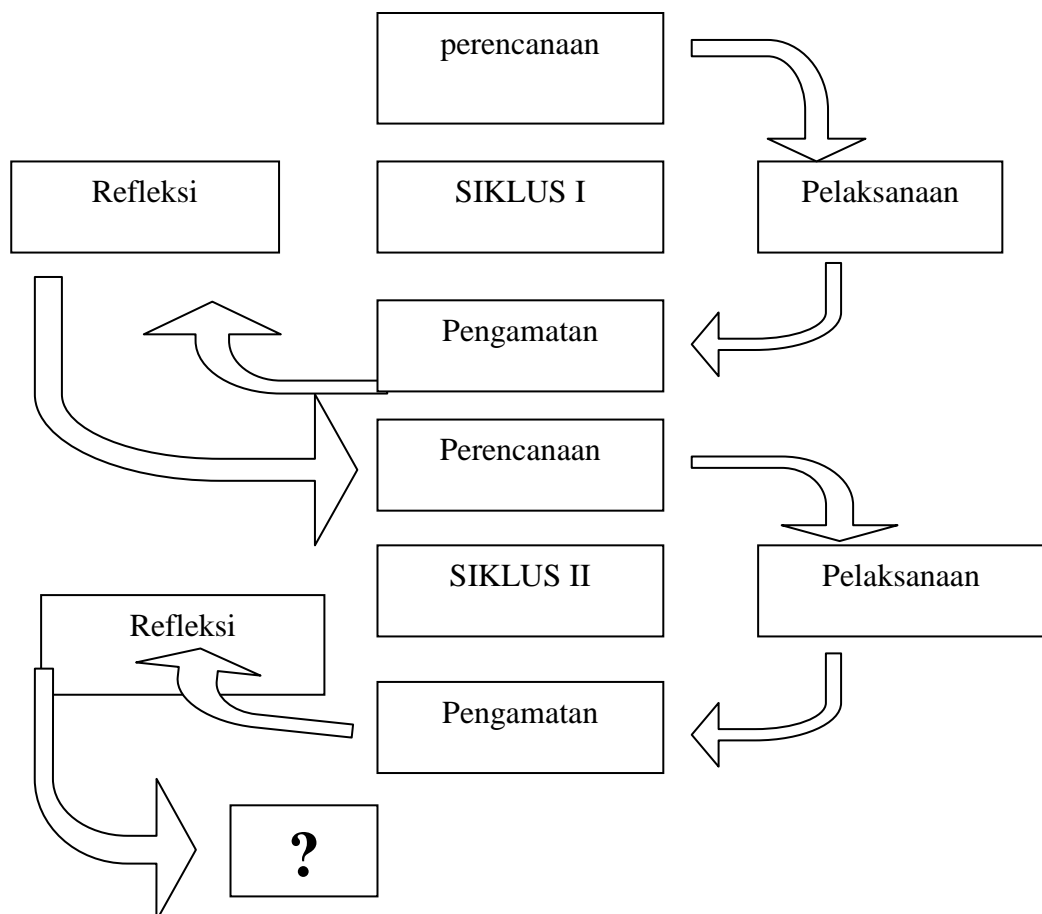
- 5) Pengolahan data hasil Siklus II dan persiapan untuk siklus III pada minggu ke I bulan Februari 2014.
- 6) Pelaksanaan siklus III, pada minggu II yaitu tanggal 08 February 2014.
- 7) Pengolahan data dan penyusunan laporan pada minggu ke II dan Minggu ke III Februari 2014.

D. Prosedur Penelitian

Suharsimi Arikunto (2008:16) mengemukakan bahwa PTK ini dilaksanakan dengan 3 siklus, setiap siklus memiliki 4 tahap sebagai berikut :

- a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi. Adapun model PTK tersebut disajikan dalam bagan berikut ini :

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas



Skenario pelaksanaan siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah – langkah pengembangan seperti : (1) Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya, (2) Membuat RKM, (3) Membuat RKH, (4) Membuat dan melengkapi media, (5) Menyiapkan lembar observasi , (6) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan kelas

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah ditetapkan bersama.

Pembukaan

a) Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik adalah:

- (1) membuat satuan mingguan, (2) membuat satuan kegiatan harian,
- (3) membuat skenario penerapan metode bermain dengan media *playdough*, (4) menyiapkan media pembelajaran.

b) Pelaksanaan

Pada tahap ini pendidik melakukan segala yang direncanakan. Semua perencanaan dilakukan di depan kelas, langkah-langkahnya adalah; (1) pendidik membuka pembelajaran dengan salam, do'a dan

nyanyian. Kemudian guru menjelaskan terlebih dahulu tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain dengan media *playdough*, (2) mengadakan interaksi pembelajaran yang terdiri atas memberikan kepada peserta didik untuk bertanya, membahas materi, melibatkan peserta didik untuk lebih aktif, menggunakan media pembelajaran dengan penjelasan dan sumber pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan, (3) peserta didik disuruh untuk istirahat untuk bermain kemudian makan, (4) menutup pembelajaran yang terdiri dari atas evaluasi akhir, pembahasan singkat, menarik kesimpulan refleksi dan tindak lanjut. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama beberapa pertemuan sesuai dengan skenario.

c) Observasi Dan Evaluasi

Sementara kegiatan pembelajaran berlangsung pengamat mengamati pelaksanaan kegiatan bermain dengan media *playdough*. Hal yang diamati yaitu semua perilaku (kemampuan) anak dalam mengikuti kegiatan. Setelah mengamati pada kegiatan akhir / penutup dilakukan evaluasi / penilaian. Aspek-aspek yang dinilai yaitu kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10, menyebutkan bilangan dan lambang bilangan yang dibuat, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, membandingkan banyak sedikit dan sama. Dan juga berapa persen (%) anak yang mengalami peningkatan.

d) Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

Adapun langkah – langkah dalam refleksi tindakan yaitu diantaranya langkah pertama merinci dan menganalisis efektifitas pembelajaran yang didasarkan pada hasil diskusi antara tim observer terhadap hasil observasi aktifitas anak didik, data hasil observasi guru, serta hambatan yang dihadapi guru, minat / ketertarikan belajar anak terhadap permainan dengan media *playdough* dalam membuat angka. Langkah kedua mengidentifikasi permasalahan yang sudah dan belum terpecahkan atau yang muncul selama pembelajaran berlangsung, dengan mengajukan mengisi skor Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik pada tabel pengamatan yang disediakan.

Skenario Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dan seterusnya dilakukan dengan melakukan sedikit perubahan pada bagian-bagian tertentu saja yang didasarkan pada refleksi siklus I sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus II :

a. Tahap perencanaan

Diskusi dengan peneliti dan teman sejawat tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan dengan media sama dengan siklus I bedanya pada siklus I anak mengerjakan tugas sesuai perintah, contoh dan bantuan guru, pada siklus II anak melakukan kegiatan individu dengan membuat sendiri yang diperintahkan yakni membentuk bilangan dari *playdough* tanpa bantuan guru dan membentuk bentuk lain sebanyak mungkin.

c. Tahap Pengamatan / Observasi

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

d. Tahap Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan (pedoman penilaian di taman kanak-kanak ; 2010 :8).

Paizaluddin dan Ermalinda (2013:113) Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengamati dari dekat dalam upaya mencari dan menggali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti. Observasi dilakukan pada saat guru mengajar di kelas PAUD Assalam Kota Bengkulu. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi anak dan lembar observasi guru kelas yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, observasi

terhadap anak ini bertujuan untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas atau kegiatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui metode bermain dengan media *playdough*.

2. Dokumentasi

Mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku dan sebagainya. Lexy J. Meleong dalam Paizaluddin dan Ermalinda (2013:135) menyatakan bahwa “dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan”. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi daftar nama-nama peserta didik, foto tentang berjalannya kegiatan penelitian dan data-data yang mendukung lainnya. Data yang diperoleh dari dokumen ini bisa digunakan untuk melengkapi bahkan untuk memperkuat data dari hasil observasi.

F. Teknik Analisa Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis rata-rata skor dan persentase. Kegiatan analisis data ini dilakukan untuk menganalisis proses dan hasil belajar anak pada saat kegiatan bermain dengan media *playdough* berdasarkan lembar penilaian pada kemampuan anak kelompok B1 PAUD Assalam Kota Bengkulu. Data tes dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata individu anak, dan kriteria ketuntasan belajar anak.

a. Nilai rata-rata

Nilai akhir rata-rata anak dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai Akhir Rata-rata anak

$\sum X$ = Jumlah Nilai akhir anak

N = Jumlah Siswa

(Suharsimi, 2002 :264)

b. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal atau perorangan

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus

:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

(Suharsimi, 1987)

Keterangan :

P = Tingkat Kemampuan

n = jumlah anak yang diperoleh dari data

N = Jumlah anak

100% = Nilai Konstan

Tabel 3. 1 Kategori skor observasi tiap siklus

Persentase	Skor penilaian tes anak	Kriteria penilaian
80% -100%	5	BSB
70% - 79%	4	BSH
60% -69%	3	MB
50%-59%	2	BB
Kurang dari 50%	1	SBB

(Arikunto, 2011:75)

G. Indikator Keberhasilan

Tindakan akan dihentikan bila kriteria keberhasilan tindakan telah tercapai. Kriteria keberhasilan tindakan akan ditetapkan berdasarkan ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah tersebut dan berdasarkan pertimbangan peneliti. Adapun kriteria keberhasilan tindakan tersebut adalah : Indikator keberhasilan tercapai apabila hasil belajar anak meningkat pada setiap siklus yakni dengan kriteria Berkembang Sangat Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan untuk ketuntasan belajar klasikal telah tercapai jika $\geq 75\%$.