

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Anak Usia Dini

2.1.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Khadijah, (2016:3) Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Snowman dalam Khadijah, (2016:3) mengatakan anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan anak, pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat begitupun dengan perkembangan fisiknya (Trianto, 2015:14). Mereka dilahirkan dengan membawa kemampuan, potensinya masing-masing serta bakat dan minat yang berbeda-beda. Masing-masing anak adalah berbeda, mereka memiliki karakteristik yang beragam antara satu anak dengan anak lainnya.

Nurani (2013:6) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Selanjutnya Hasnida (2014:167) menegaskan bahwa anak usia dini adalah seorang anak yang usianya belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan prasekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak atau taman penitipan anak.

Menurut Sujiono (2013:7) usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak, usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka anak usia dini adalah anak yang ada pada rentang usia lahir sampai usia enam tahun yang belum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental. Masa perkembangan anak yang sangat pesat ini seluruh aspek perkembangan anak harus distimulasi agar berkembang optimal.

2.1.1.2 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan

anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya di dalam pasal 28 ayat 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana bagi pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar untuk terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, satuan PAUD sejenis maupun Taman Kanak- Kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Ali bin Abi Thalib ra. Pendidikan anak dalam Islam dapat menjadi tiga tahapan penggolongan usia, yaitu:

- a. tahap bermain (*la-ibuhum*, ajaklah mereka bermain) dari lahir sampai kira-kira tujuh tahun.
- b. Tahap penanaman disiplin (*addibuhum*, ajarilah mereka adab) dari usia tujuh tahun sampai umur empat belas tahun.

- c. Tahap kemitraan (*roofiqhum*, jadikanlah mereka sebagai sahabat) keadaan ini mulai mereka usia empat belas tahun ke atas (Asrul, 2016:69).

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini menurut Trianto, (2015:24) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagaimana persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan dengan pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini agar dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

2.1.1.3 Aspek-Aspek Kemampuan Anak Usia Dini

Istilah perkembangan merujuk pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidup mereka, melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, (pemikiran), dan perkembangan bahasa.

Berikut ini penjelasan aspek kemampuan anak usia dini, yaitu:

a. Kemampuan Agama

Di dalam ajaran islam manusia telah mempunyai kemampuan beragama sejak dia dilahirkan. Beragama dalam diri manusia merupakan naluri yang menggerakkan hatinya untuk melakukan perbuatan suci yang diilhami oleh Tuhan Yang Maha Esa menurut (Khadijah, (2016:96).

b. Kemampuan Bahasa

Kemampuan bahasa pada mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap masanya. Bahasa yang dimiliki anak adalah bahasa yang dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. (Susanto, 2011: 36).

c. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 47) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa

d. Kemampuan Sosial Emosional

Masa TK merupakan masa kanak-kanak awal.. pola prilaku sosial yang terlihat pada masa kanak-kanak awal, seperti yang diungkapkan Hurlock yaitu kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, ketergantungan, sikapp ramah,

sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan (Khadijah, (2016:98).

e. Kemampuan Fisik Motorik

Kemampuan inti dari fisik motorik adalah kemampuan keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan. Menurut Masganti Sit, (2015:75) Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan berlari dan menjadaki

2. Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang dilakukan hanya melibatkan bagian-bagiain tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-oto kecil. Tidak memerlukan tenga besar, tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat seperti koordinasi mata, tangan dan telinga.

2.1.2 Matematika Anak Usia Dini

a. Definisi Matematika

Yuliani (2014:9.3), mengemukakan definisi matematika dalam pusat pembinaan dan pengembangan bahasa matematika bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar

bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Sedangkan menurut Suriasumantri dalam Winda (2018:8.4), matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Paimin, berpendapat bahwa matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu tentang struktur yang memerlukan simbol-simbol untuk membantu dalam mengerjakan pemecahan masalah dengan menggunakan simbol

b. Konsep Matematik

Wasik dalam Maghfiroh (2016:14) mengemukakan bahwa perubahan dalam pengetahuan matematika memungkinkan anak-anak usia 3-5 tahun mengerti konsep-konsep matematika lewat cara memahami. Dalam periode ini, anak-anak mulai berpikir tentang simbol. Seseorang mulai mengerti bahwa kata-kata seperti “mary” dan “sam” mewakili seseorang. Sama halnya, mereka mengerti bahwa hal-hal abstrak misalnya angka bisa mewakili banyak benda.

Disimpulkan bahwa konsep matematika yang diberikan untuk anak usia dini adalah agar anak mulai untuk mengembangkan kemampuan berpikir tentang simbol untuk mewakili sesuatu benda dan mengembangkan kemampuan anak akan konsep matematika.

c. Rambu-rambu Pengenalan Matematika

Suyanto dalam Hayuningtyas (2014:16), mengemukakan jika matematika untuk anak usia dini berbeda-beda antar negara antar bagian dari negara, bahkan antar sekolah. Menurut persatuan guru matematika Amerika Serikat atau *National Council of Teachers Mathematics* (NTCM), standar matematika untuk TK sampai Kelas 4 SD ada 13 macam meliputi: 1) Matematika sebagai cara pemecahan masalah (*problem solving*); 2) Matematika sebagai cara komunikasi; 3) Matematika sebagai cara berpikir; 4) Hubungan matematis; 5) Estimasi (perkiraan); 6) Mengenal bilangan dan angka; 7) Konsep keseluruhan dan sebagian; 8) Menghitung semua dan sebagian; 9) Mengenal ruang dan jarak; 10) Pengukuran; 11) Statistik dan probabilitas; 12) Pecahan dan desimal; dan 13) Pola dan relasi.

Berdasarkan pernyataan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa standar matematika untuk anak TK terdapat 13 macam. Pada penelitian yang akan dilakukan di KB standar matematika yang digunakan adalah kemampuan menghitung sebagian.

d. Metode Mengajar Matematika

Lisnawaty (2013:81-82), mengemukakan berbagai metode cara belajar peserta didik aktif dalam pengajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Setiap konsep baru selalu diperkenalkan melalui kerja praktek, maksudnya adalah:

- 2) Penyampaian materi dimulai dari hal-hal yang konkret dan mengarah ke hal-hal yang abstrak.
- 3) Pengalaman peserta didik melalui kerja praktek merupakan hal yang diutamakan.
- 4) Pengalaman langsung yang dialami peserta didik akan membawanya pada tingkat memahami.
- 5) Pemberian tugas atau melatih menyelesaikan soal kepada peserta didik merupakan salah satu jalan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu matematika
- 6) Kerja praktek merupakan bagian dari keseluruhan pengajaran matematika, bahkan bagian yang terpadu dalam pengajaran matematika secara keseluruhan. Namun demikian bahwa kerja praktek hanya dapat dilakukan pada saat pemahaman konsep-konsep baru
- 7) Dengan kerja praktek pengalaman peserta didik akan bertambah
- 8) Penerapan konsep baru melalui praktek kerja harus dilakukan berulang kali dengan variasi, dengan maksud untuk lebih menanamkan konsep dan untuk dapat memperbaiki dengan segera.

Pendapat tentang metode mengajar matematika maka dapat disimpulkan metode mengajar matematika agar anak aktif dalam pembelajaran matematika adalah dengan praktek langsung. Metode mengajar matematika melalui praktek langsung dilakukan berulang dan

variasi. Pembelajaran praktek langsung memberikan anak pengalaman dan dapat menambahkan pengetahuan anak.

e. Kegiatan Pengenalan Matematika untuk Anak Usia Dini

Suyanto dalam Musrikah (2017: 27), menyatakan bahwa menyebutkan satu, dua, tiga pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak dapat mengucapkannya tetapi ia tidak memahami artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga, tetapi ia sekedar menirukan orang dewasa dan tidak memahami artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Hal itu dapat kita amati pada saat anak usia 2 tahun menghitung benda.

Piaget (dalam Hayuningtyas, 2014:18), berpendapat bahwa anak usia dini berada pada fase perkembangan praoperasional menuju ke konkret. Anak pada fase tersebut belajar terbaik dari benda nyata. Berbagai benda yang ada di sekitar dapat digunakan untuk melatih anak berhitung. Berikut contoh-contoh kegiatan mengenal konsep matematika untuk anak usia dini sebagai berikut:

- a. Menghitung dengan jari. Tuhan memberi kita jari sedemikian baiknya sehingga merupakan alat menghitung yang paling mudah dan penting. Lima jari dalam satu tangan merupakan bilangan berbasis lima, dua tangan berbasis 10, suatu basis yang amat penting dalam sistem bilangan.

- b. Bermain domino. Kartu domino berisi lingkaran yang merepresentasikan bilangan dari kosong sampai 12. Kartu tersebut baik untuk melatih anak menghitung dan mengenal pola.
- c. Berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga
- d. Menghitung benda-benda. Orangtua dan guru dapat melatih anak menghitung benda apa saja dan di mana saja. Setiap kesempatan dan ada benda nyata latih anak untuk berhitung. Di kelas, guru dapat menggunakan berbagai benda untuk melatih anak berhitung, seperti manik-manik biji, permen, atau benda-benda untuk permainan.

Kegiatan pengenalan matematika di TK selain menurut Suyanto, juga dikemukakan oleh Familia (2014:17-20), kegiatan pengenalan matematika dapat dilakukan dengan sempoa, hal ini dibuktikan dengan adanya lomba Sempoa Indonesia Pratama Se-DIY dan Jawa Tengah untuk menyelesaikan serangkaian soal matematika sebagian besar menggunakan sempoa sebagai alat hitung. Sebuah penelitian di Jepang membuktikan sempoa mampu mengalahkan alat hitung modern dalam berhitung. Sempoa yaitu alat hitung tradisional seperti yang biasa digunakan di Jepang atau Cina, berupa kotak segi empat yang dibagi menjadi beberapa bagian.

Beberapa pendapat tentang berbagai kegiatan mengenal konsep matematika untuk anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian yang akan dilakukan pada anak KB/Pos PAUD sesuai tahapan perkembangan kognitif praoperasional menggunakan benda konkret.

Kegiatan pengenalan matematika dengan menggunakan benda konkret yang dipilih dalam penelitian ini adalah media ular angka. Alasan peneliti tidak menggunakan media berhitung sambil bernyanyi karena media tersebut lebih pada kegiatan fisik motorik, dan menghitung dengan benda bila penelitian dilaksanakan di waktu berbeda maka memungkinkan perbedaan benda yang digunakan bila karena harus menyesuaikan dengan RKH. Kegiatan mengenal konsep matematika menggunakan berhitung ular angka karena media ular angka merupakan media yang terdekat dari anak dan sering diajarkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media UKA (ular angka) merupakan media berhitung yang menarik untuk anak.

2.1.2 Media Ular Angka (UKA)

2.1.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT, 1977) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. (Lisa, 2016:13)

Menurut Gerlach & Ely dalam Lisa (2016:14), bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau

sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dapat diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Gagne dalam Sadiman (2013:56), media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari berbagai definisi dari media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada anak.

Media juga harus merangsang anak mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan anak dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong anak untuk melakukan praktik dengan benar.

2.1.2.2 Manfaat dan Fungsi Media z

a. Manfaat Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan anak sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Susanto (2011:42), mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: a) Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. b) Keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak. c) Membangkitkan motivasi belajar anak. d) Menyajikan informasi secara konsisten sesuai kebutuhan. e) Menyajikan pesan /informasi belajar secara serempak. f) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. g) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

b. Fungsi Media

Suryabrata (2011:17), media memiliki kemampuan sebagai berikut: a) Konsep yang abstrak menjadi konkrit. b) Konsep berbahaya menjadi tidak berbahaya. c) Menampilkan objek yang besar menjadi kecil. d) Mengamati gerakan yang sangat cepat. e) Untuk membangkitkan motivasi. f) Memungkinkan anak memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.

2.1.2.3 Tujuan Penggunaan Media

Menurut Sadiman (2013:12) mengatakan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal ataupun non verbal. Secara umum media mempunyai kegunaan seperti:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik;
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak;
- 4) Sifat unik anak dan lingkungan berbeda penggunaan media untuk memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi sama.

Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, anak lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Oemar dalam Susilowati (2015:25) bahwa guru harus memiliki pengetahuan tentang media yaitu adalah sebagai berikut: a) Media sebagai alat komunikasi agar proses belajar mengajar lebih efektif. b)

Fungsi media untuk mencapai tujuan pendidikan. c) Pengetahuan media tentang proses-proses belajar. d) Metode mengajar mempunyai hubungan yang erat dengan media pendidikan. e) Manfaat media pendidikan dalam pembelajaran. f) Memilih dan menggunakan media. g) Jenis-jenis alat dan teknik media. h) Media dalam setiap mata pelajaran. f) Inovasi dalam media.

Dalam penelitian ini media berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan media akan mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal. Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

2.1.2.4 Permainan Ular Angka

1. Definisi Permainan Ular Angka

Suatu kegiatan bermain edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD/TK. Permainan ini diperuntukkan untuk anak usia 3-4 tahun dalam mengenalkan konsep bilangan. Permainan ular angka ini dilakukan antar anak atau 2 pasang anak.

2. Manfaat Permainan Ular Angka

Permainan ini bermanfaat untuk mengenalkan/mempelajari urutan suatu bilangan. Selain itu, permainan ini bermanfaat juga untuk melatih strategi.

3. Alat dan Bahan Permainan Ular Angka

Alat yang digunakan adalah kartu yang bertulisan angka 1-10, alat meronce untuk mengaitkan kartu yang satu dengan yang lain.

4. Cara bermain ular angka:

- a. Tentukan siapa yang main lebih dahulu dengan cara suit.
- b. Pemain I dan II memilih angka secara berurutan mulai 1-10
- c. Kartu yang sudah terkumpul dikaitkan satu persatu dengan alat meronce untuk menjadi seperti bentuk ular
- d. Permainan dilakukan bergantian. Hati-hati dalam mengaitkan dan membentuk sebuah ular, karena bilangan tersebut dari ekor ke kepala harus berurutan. Kartu angka yang sudah dikaitkan tidak boleh ditukar.
- e. Permainan diberikan waktu selama 5 menit untuk anak dapat menyusun kartu angka menjadi sebuah ular.
- f. Antra pemain I dan pemain II mulai mengaitkan kartu angka dengan alat meronce secara bersama-sama.
- g. Waktu yang ditentukan jika sudah habis, maka anak harus berhenti dalam permainan.
- h. Pemain I dan pemain II sama-sama menghitung dan mengukur ular hasil permainan anak dengan membandingkan yang paling banyak antara pemain I dan pemain II
- i. Ular yang paling panjang atau banyak itulah anak yang menang dalam permainan.

5. Kelebihan dan kekurangan permainan ular angka

a. Kelebihan

- 1) Media permainan ular angka dapat dipergunakan didalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya terutama kemampuan matematika.
- 3) Penggunaan media permainan ular angka dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas.
- 4) Media ular angka ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan.
- 5) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 6) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 7) Pada permainan ini mampu melatih sikap anak untuk mengantri dalam memulai mengaitkan.
- 8) Melatih kerjasama (kelompok).
- 9) Biaya relative murah karena bisa menggunakan kertas bekas.

b. Kekurangan

- 1) Penggunaan media permainan ular angka memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- 2) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

- 3) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.
- 4) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran
- 5) Jika terdapat anak yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- 6) Permainan ular angka tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 7) Akan menimbulkan kejenuhan pada siswa yang menunggu giliran permainan.
- 8) Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan.
- 9) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah siswa yang besar.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Sehubungan dengan topik penelitian, terdapat beberapa penelitian yang relevan, diantaranya adalah:

- 2.2.1 Artikel Martabat Perempuan dan Anak dengan judul “Pengajaran Matematika pada Anak Usia Dini” Musrikah (2017). Disimpulkan adanya beberapa hal yang dapat digunakan untuk dapat membantu anak usia dini memahami matematika adalah dengan mengemas pembelajaran melalui kegiatan bermain, melibatkan obyek langsung atau gambar serta integrasi materi matematika melalui kegiatan fisik.

- 2.2.2 Artikel Ria Noviyanti dalam penulisannya yang berjudul “Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun TK Pembina 3 Pekanbaru” Noviyanti (2017). Penulisan ini menunjukkan adanya pengaruh dan peningkatan permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penulisan menunjukkan bahwa terlihat nilai F sebesar 5,008 dengan Sig 0,045 atau lebih kecil dari 0,05, maka diputuskan adanya pengaruh nyata dan signifikan permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5- 6 tahun.
- 2.2.3 Artikel Nurhazizah dalam penulisannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Matematika Awal Melalui Strategi Pembelajaran Kinestetik” Nurhazizah N (2014). Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika awal anak. Penelitian ini menggunakan metode *action research* dengan dua variable yaitu kemampuan matematika awal (Y) dan strategi pembelajaran kinestetik (X). Hasil penelitian menunjukkan persentase pencapaian keseluruhan terjadi peningkatan pada pra siklus hanya 43,13% setelah dilakukannya tindakan pada siklus I meningkat menjadi 58,93%, dan pada siklus II meningkat sesuai target yaitu menjadi 84,31%. Sedangkan dari indikator yang diteliti indikator 1 yaitu klasifikasi memperoleh hasil tertinggi 57,31% yang artinya hampir semua anak mampu menguasai indikator ini dengan baik. Sedangkan indikator 3 yaitu mengurutkan memperoleh persentase rata-rata terendah 52,72% . Dari hasil akhir siklus II anak yang memperoleh hasil tertinggi

sebesar 92,86% diperoleh oleh responden MKL dan RN. Sedangkan yang terendah dengan perolehan persentase rata-rata 76,79% diperoleh ANG dan BM

- 2.2.4 Skripsi Maghfiroh O. W. yang berjudul “Efektivitas Permainan Tongkat Laci *Portable* Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (studi eksperimn di TK Aisyiyah Bustanul Athfal kecamatan Kaliwungu)” (Maghfiroh, 2016). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: terdapat perbedaan kemampuan matematika permulaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan tongkat laci portable. Tongkat laci *portable* memberikan andil yang cukup besar dalam mengenalkan konsep matematika permulaan anak yang akan menunjang persiapan anak memasuki pendidikan lanjut.
- 2.2.5 Skripsi Siti Rohmah dengan berjudul “Efektivitas Media Dadu Aritmatika Sebagai Pengenalan Konsep Berhitung di Sentra Persiapan Kelas TK B Kota Semarang” (Rohmah, 2013). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan pengenalan konsep berhitung yang lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen didapat nilai rata-rata *pretest* yang semula 58,7 berubah menjadi 77,50 pada nilai *posttest*nya. Jadi kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,8 sedangkan pada kelompok kontrol mendapatkan nila rata-rata *pretest* yang semula 63,4 menjadi 67,0. Jadi, kelompok kontrol mengalami peningkatan 4,6. Walaupun kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan, namun peningkatan pada kelompok

eksperimen lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok control. Simpulan yang dapat diambil adalah media dadu aritmatika dalam penelitian ini efektif digunakan dalam mengenalkan konsep berhitung disentra persiapan pada anak usia dini.

- 2.2.6 Skripsi Lisa Andriyani yang berjudul “Strategi Pembelajaran Matematika Realistik dalam Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Kelompok A di TK Ananda Kudus” (Andriyani, 2016). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam mengenalkan matematika permulaan melalui strategi pembelajaran matematika realistik yang dilakukan di TK Ananda Kudus meliputi perencanaan pembelajaran, strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan. Dalam mengenalkan matematika permulaan guru TK Ananda Kudus salah satunya mengajak anak untuk bermain permainan tradisional, dengan bermain permainan tradisional anak secara tidak langsung belajar tentang mengenal konsep.
- 2.2.7 Artikel Murizal yang berjudul “Pemahaman Konsep Matematis dan Model Pembelajaran Quantum Teaching” (Murizal, 2012). Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang belajar dengan model pembelajaran quantum teaching lebih baik dari pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 3 Batusangkar.
- 2.2.8 Artikel Ilmiah Susilowati dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Kotak Pintar pada Kelompok B di TK Ngudi Utomo

Gondang” Susilowati (2015). Penulisan menunjukkan bahwa permainan yang digunakan memberikan perlakuan yang sama pada semua anak, tanpa melihat perbedaan kemampuan berhitung permulaan pada masing-masing anak. Kegiatan permainan tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

2.2.9 Artikel Ilmiah Fedriyenti dalam penulisannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Jam Pintar di TK Pembina Barangin Sawahlunto” (Fedriyenti, 2012). Disimpulkan bahwa permainan jam pintar merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak, dimana anak bermain mengenal konsep angka, serta anak akan lebih bisa mengurutkan, membilang, menghubungkan jumlah benda-benda dengan angka, Dengan menggunakan alat permainan jam pintar, kemampuan matematika anak berdasarkan hasil penelitian terlihat ada peningkatan yang sangat baik dengan persentase dari siklus I dan siklus II yang selalu meningkat dan mengalami perubahan yang sangat baik, Melalui permainan jam pintar dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan matematika dan adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat dengan peningkatan persentase dari siklus I ke Siklus II.

2.2.10 Buku Nining Sriningsih “Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini” Sriningsih (2017). Intisari dari buku ini adalah praktik-praktik pembelajaran matematika anak usia dini yang dipandang tepat antara lain

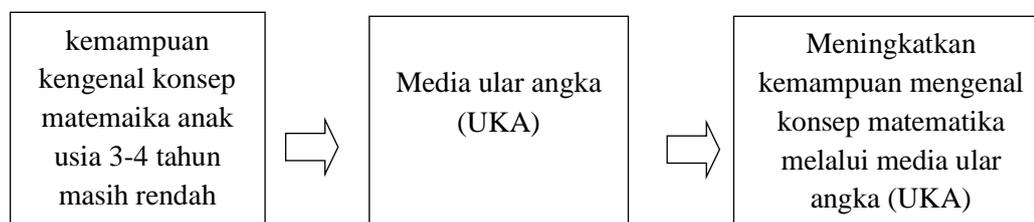
dengan menggunakan pendekatan terpadu (*integrated*). Pendekatan terpadu untuk anak usia dini memiliki ciri-ciri tersendiri, karena pembelajaran disajikan berdasarkan tema-tema belajar. Pembelajaran matematika melalui pendekatan terpadu merupakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik berfikir anak yang bersifat holistik (menyeluruh). Anak dapat belajar dengan berbagai konsep dan pengetahuan matematika secara mudah karena dikaitkan dengan berbagai pengalaman terdekat yang pernah dialaminya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari beberapa penulisan, maka penulis berpendapat dalam meningkatkan anak usia 3-4 tahun dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan salah satunya dengan menggunakan permainan ular angka (UKA).

2.3 Kerangka Pikir

Kemampuan matematika pada anak usia 3-4 tahun merupakan kemampuan matematika yang mudah akan tetapi susah bagi sebagian anak. Membutuhkan stimulasi khusus dalam memberikan pemahaman bagi anak dalam hal ini. Praktik merupakan pengalaman langsung yang akan memberikan dampak lebih besar bagi setiap manusia. Pasalnya, pengalaman merupakan pembelajaran paling efektif dalam kehidupan. Kesulitan dalam memahami matematika bagi anak usia 3-4 tahun, dapat dikurangi dengan penggunaan media ular angka, untuk meningkatkan kemampuan matematika. Harapannya dengan menggunakan media ular angka ini, terjadi peningkatan kemampuan permulaan

pada anak, dan mengetahui seberapa besar prosentase keberhasilannya. Berikut bagan kerangka berfikir penelitian ini:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep matematika anak usia 3-4 tahun rendah, Media ular angka (UKA) terdapat perbedaan setelah penggunaan media dan kemampuan mengenal konsep matematika anak usia 3-4 tahun meningkat. Berdasarkan kerangka pikir di atas, ditetapkan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Tidak terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep matematika anak kelompok A2 di PAUD Bina Siwi melalui media ular angka (UKA).

Ho : Terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep matematika anak kelompok A2 di PAUD Bina Siwi melalui media ular angka (UKA).