

PROSIDING

**VOL.
2**

SEMINAR NASIONAL

**“Membangun Imajinasi dan
Kreativitas Anak melalui Literasi”**

10 DESEMBER 2015

AUDITORIUM SEKOLAH PASCASARJANA UPI

Editor:

Dr. Hj. Ernawulan Syaodih, M.Pd

Tatat Hartati, M.Ed., Ph.D

Hany Handayani, M.Pd

Nuri Deswari, S.Pd



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**BAGIAN VIII
UMUM**

PENGEMBANGAN LITERASI SAINS ANAK USIA DINI MELALUI
PEMBELAJARAN *SUPPORTIVE CLIMATE*
Ernawulan Syaodih dan Hany Handayani - 514

PENGENALAN KONSEP BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN PUZZLE
Hj. Komala - 521

ANALISIS PENYAJIAN ASPEK LITERASI SAINS DALAM BUKU
TEMATIK TERPADU UNTUK SISWA SD/ MI KELAS IV KURIKULUM
2013
Yeti Nurhayati - 532

MEMAHAMI KARAKTERISTIK SISWA SEBAGAI BAGIAN DARI
INSTRUCTIONAL CONDITIONS DALAM MEMBENTUK
PEMBELAJARAN YANG BERMAKNA
Rayi Siti Fitriani - 543

PEMBELAJARAN MENULIS PUISI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
Siti Humairoh - 552

MAZE : STIMULASI PERKEMBANGAN KECERDASAN VISUAL
SPASIALSENSE ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
Risty Justicia - 559

PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI PADA SISWA
KELAS IV SDN SUKAMULYA KECAMATAN GARAWANGI
KABUPATEN KUNINGAN
Muhafidin - 567

ASPEK-ASPEK ANALISIS KARANGAN NARASI SISWA SEKOLAH
DASAR
Mimin Mintarsih - 578

E-BOOK BERGAMBAR SEBAGAI SUMBER BELAJAR LITERASI YANG
MENARIK UNTUK ANAK USIA DINI
Andalusia Neneng Permatasari - 585

PEMENGALAN KONSEP BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE

Hj. Komala

STKIP Siliwangi Bandung
komala.pendas@yahoo.com

ABSTRAK

Permainan berhitung diberikan secara bertahap yang diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit menurut tingkatan kesukarannya. Pada umumnya anak-anak takut pada hal yang berhubungan dengan berhitung. Akan tetapi dengan menerapkan "belajar sambil bermain" akan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selama ini belajar berhitung hanya dengan nyanyian, tanpa menggunakan alat peraga. Cara yang baik untuk mengenalkan berhitung adalah melalui permainan salah satunya dengan media permainan puzzle. Anak diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan dirangsang dengan suasana menyenangkan, memberikan rasa aman dan kebebasan bagi anak. Aktivitas yang dirancang hendak menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri dengan menggunakan media permainan puzzle merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran, merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan anak dalam pengenalan konsep berhitung permulaan.

Kata Kunci: Berhitung Permulaan, Anak Usia Dini, Puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak. Sehingga pendidikan usia dini adalah jendela pembuka dunia (window of opportunity) bagi anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini dapat dilihat dengan terus bertambahnya jumlah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD), taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), kelompok bermain (KB), tempat penitipan anak (TPA), dan PAUD sejenis lainnya dengan nama yang bervariasi banyak bermunculan, hal ini sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya pendidikan anak usia dini.

Persepsi tentang pentingnya *golden age*, yaitu 80% kapasitas perkembangan dicapai pada usia dini (lahir sampai delapan tahun), sedangkan selebihnya (20%) diperoleh setelah delapan tahun belum tepat dan benar. Akibatnya, banyak orang tua dan guru berlomba dengan waktu untuk memberikan pengalaman belajar melalui "kegiatan atau pembelajaran akademik". Hampir keseluruhan waktu belajar anak dilakukan melalui "kegiatan akademik". Guru mengajar dengan menjelaskan anak belajar melalui mendengarkan dan mengerjakan tugas yang didominasi lembar atau buku kerja anak. Anak menulis angka dan huruf/kata tanpa membangun konteks belajar terlebih dahulu. Dalam situasi ini, aspek kognitif atau intelektual memperoleh situasi terbesar, sedang aspek lainnya, seperti emosi sosial, dan seni hampir diabaikan.

Banyak orang tua maupun guru telah memahami pentingnya masa emas (*golden age*) perkembangan pada usia dini. Sebagai masa penting, masa sensitifnya semua

PIMPULAN

Pada umumnya anak-anak takut pada hal yang berhubungan dengan berhitung. Namun tetapi dengan menerapkan "belajar sambil bermain" akan mempermudah anak-anak memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selama ini belajar berhitung dengan nyanyian, tanpa menggunakan alat peraga. Cara yang baik untuk mengenalkan berhitung adalah melalui permainan puzzle. Hal ini agar anak belajar dengan rasa senang. Aktivitas yang dirancang hendaknya menyediakan pilihan bagi anak yang menyenangkan dan ada interaksi antara anak. Konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis yang juga dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika dan anak secara mental dapat mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar. Media permainan puzzle merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran, merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan anak dalam pengenalan konsep berhitung permulaan.

Permasalahan yang dihadapi adalah ketika anak disuruh menyebutkan bilangan masih banyak anak yang belum mampu, ketika anak ditanya menyebutkan macam-macam warna masih banyak anak yang belum mampu, ketika anak disuruh menyebutkan macam-macam bentuk atau lambing bilangan anak masih banyak yang belum tahu. Ketika anak disuruh menirukan bilangan anak masih banyak yang belum mampu. Sehingga perlu ada media permainan yang mengenalkan konsep berhitung permulaan kepada anak usia dini dengan permainan yang konkrit salah satunya melalui puzzle. Sehingga anak memiliki kemampuan seperti kegiatan berhitung, menyebutkan bilangan, menyebutkan macam-macam warna, semakin pintar menirukan bentuk atau lambang bilangan, lebih semangat belajar berhitung dan anak lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Cohen, David. 1993. *The Development of Play*. 2nd Edition. Tokyo : Routledge.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Harlock, E. B. 1972. *Child Development*. 5th Edition. Tokyo : McGraw-Hill, Inc.
- Mayke Sugianto T. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta Depdiknas
- Marjorie J. Kostelnik, etc. (1999). *Developmentally Appropriate Curriculum, Best Practices in Early Childhood Education*. New Jersey : Merrill an Imprint of Practice Hall
- Moelichatoen. R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta: Bandung
- Padimonodewo, S. 2002. Alat Permainan dan Kegiatan Bermain: Orangtua bersama Anak (0-5 tahun). *Buletin PADU*. Edisi 02, Oktober 2002.
- Santrock. (2007) *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1*. Erlangga: Jakarta
- Semiawan, C. R. 2003. Pengembangan Rambu-rambu Belajar Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Buletin PADU*. Vol. 2, No. 1, April 2003. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Subendi, A., dkk. 2001. *Mainan dan Permainan. Nakita*. Juni 2001. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sujiono, Yuliani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta.