

**BERMAIN BUAH ANGGUR SAMBIL BELAJAR BERHITUNG
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Ni Ketut Alit Suarti

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIP IKIP Mataram

Email : alitskip@yahoo.co.id

Abstrak: Beberapa hak anak yang perlu mendapat perhatian adalah hak untuk hidup dan memperoleh pendidikan yang layak serta mempunyai kesempatan bermain yang cukup karena dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan motivasi intrinsik, menyenangkan, fleksibel, pemain menyadari apa yang sedang terjadi, membutuhkan aktivitas verbal, mental atau fisik, dan anak dapat memilih jenis bermain secara bebas yang diinginkan. Manfaat bermain diantaranya adalah anak menjadi senang, menambah pengetahuan, menstimulasi semua aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan nilai-nilai moral. Secara umum bentuk bermain yaitu: bermain sosial, bermain sosiodramatis, dan bermain dengan benda. Bermain dapat menggunakan benda yang ada di sekitar anak, salah satunya adalah buah anggur. Buah anggur disamping enak untuk dimakan juga dapat digunakan untuk bermain sambil mengenalkan berhitung dengan konsep angka, geometri, ukuran, membandingkan, pola, dan mengklasifikasikan. Para orangtua, guru, orang dewasa di sekitar anak, dan para pengasuh mempunyai peran yang sangat besar untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan kesempatan untuk bermain dengan berbagai media termasuk buah anggur sambil belajar berhitung dengan beberapa prinsip yaitu: a) dimulai dari menghitung benda, b) berhitung dari yang lebih mudah ke yang sulit, c) anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalah sendiri, d) suasana yang menyenangkan, e) bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh, f) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, dan g) evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan. Dengan media buah anggur anak belajar menghitung dari 1 – 20, buah anggur juga dapat digunakan untuk membuat bentuk geometri dasar seperti: lingkaran, segi tiga, dan segi empat, belajar mengurut berdasarkan warna seperti merah, hijau, merah, hijau, merah dan seterusnya, anak dapat mencoba mengelompokkan antara anggur yang berwarna merah dengan yang berwarna hijau, atau juga mengelompokkan yang besarnya hampir sama.

Kata kunci: Bermain, Berhitung, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Setiap pasangan yang baru menikah mendambakan keluarga yang harmonis dan bahagia serta memiliki anak yang sehat, cerdas, kreatif, inovatif, dan berbudi pekerti yang luhur. Bagi sebuah keluarga anak merupakan kebanggaan dan harta yang paling berharga, anak adalah penerus generasi muda untuk melanjutkan cita-cita bagi keluarga, demikian juga suatu bangsa. Untuk menghasilkan generasi yang berkualitas diperlukan stimulus yang baik dan tepat sesuai dengan usia perkembangan anak. Stimulus sangat diperlukan bagi anak untuk memaksimalkan perkembangan anak, sehingga diharapkan anak tumbuh menjadi orang dewasa yang tangguh menghadapi tantangan secara global untuk mempertahankan kemerdekaan negara Republik Indonesia. Bagi anak

stimulus sangat baik dilakukan sejak anak usia dini (0-6 tahun), yang mana pada usia tersebut sering disebut dengan masa emas (*golden age*). Pada usia dini perkembangan dan pertumbuhan anak sangat pesat baik secara fisik maupun psikis. Setiap stimulus yang diberikan akan diserap oleh anak, oleh karena itu lingkungan sangat berperan dan banyak memberi andil terhadap tumbuh dan kembang anak, seperti teori J.Locke yang terkenal dengan teori Tabularasa yaitu anak lahir seperti kertas putih bersih dan lingkunganlah yang akan menuliskannya.

Stimulasi pendidikan yang diberikan khusus pada anak usia dini melalui bermain. Bermain adalah dunia anak, dengan bermain anak merasakan kesenangan dan dibalik kesenangan yang diperoleh anak secara tidak langsung dan tidak disadari

memperoleh pengetahuan tentang banyak hal seperti: berolah raga yang menjadikan tubuhnya sehat, belajar berinteraksi dengan orang lain, belajar konsep berhitung, mengasah kreativitas, bereksperimen, menambah kemampuan bahasa, dan belajar sopan santun, menghormati orang lain, memupuk sikap disiplin, kemandirian, tanggungjawab dan sebagainya. Banyak pengalaman yang diperoleh dalam bermain, dan pengalaman tersebut sangat berharga bagi anak untuk mematangkan dirinya dari berbagai aspek seperti aspek: kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan nilai-nilai moral. Menurut para ahli psikologi, anak usia dini yaitu anak yang berusia 0 - 6 tahun yang memiliki karakteristik yang unik. Karena keunikan tersebut anak perlu dirangsang sesuai dengan usia mereka. Teknik dan media yang digunakan sangat beragam tergantung dengan media yang tersedia. Diharapkan dengan menggunakan media yang tepat agar tujuan bermain akan tercapai.

PEMBAHASAN

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan oleh setiap orang. Menurut Isenberg dan Quisenberry yang dikutip oleh Brewer mengatakan bahwa bermain adalah sebuah perilaku yang dinamis, aktif dan konstruktif yang biasa dilakukan oleh seseorang khususnya pada anak usia dini (Brewer, 2007: 142). “bermain adalah aktivitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman, dan semangat” (Fadlillah, 2014: 25). Demikian juga Gallahue dalam sebuah sumber menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung dan spontan dilakukan oleh seseorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela dan Imajinatif, serta dengan menggunakan

Diantara ke lima aspek perkembangan yang sudah disebutkan di atas yaitu aspek kognitif merupakan *driver* dari aspek sosial emosional, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan nilai-nilai moral. Bukan berarti mengabaikan aspek perkembangan lainnya, semuanya saling berkaitan dan bersifat holistik (menyeluruh). Aspek perkembangan kognitif berhubungan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memecahkan masalah dalam kehidupannya dan berhitung.

Berhitung bagi sebagian anak adalah hal yang tidak menyenangkan dan membosankan karena berhubungan dengan angka-angka. Berdasarkan pengamatan di lapangan banyak dijumpai anak-anak kurang berminat dengan pelajaran yang terkait dengan berhitung dan berdampak kepada anak untuk membolos karena tidak senang dengan pelajaran yang ada hubungannya dengan berhitung.

perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya (Mulyani, 2016: 25). Menurut teori bermain yang menjelaskan bahwa “anak bermain karena memiliki teori kelebihan tenaga oleh Herbert Sprencher mengatakan bahwa energi atau tenaga yang berlebih pada seseorang perlu dibuang atau dilepaskan melalui bermain” (Montolalu, dkk, 2005:1.5). Dengan demikian dapat dipertegas kembali bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai kesenangan, dan dengan bermain anak dapat menyalurkan tenaganya untuk kegiatan yang bermanfaat baginya.

Bermain merupakan salah satu kegiatan, dan banyak kegiatan lainnya yang tidak diulas disini. Untuk itu dapat dibedakan antara kegiatan dalam bentuk bermain dengan kegiatan lainnya. Masing-masing kegiatan memiliki ciri-

ciri tersendiri yang dapat membedakannya. Bermain dapat dilakukan oleh siapa saja baik dari masa bayi sampai orang dewasa, namun masing-masing mempunyai tujuan yang berbeda tergantung dengan tujuan dari orang yang melakukannya. Demikian juga bermain bagi anak usia dini dimana bermain mempunyai ciri-ciri tertentu yang secara umum meliputi: 1) bermain mempunyai motivasi intrinsik dan bukan merupakan tekanan ekstrinsik, 2) bermain menyenangkan, 3) bermain adalah fleksibel dan bebas dari aturan yang ditentukan secara eksternal, 4) bermain bersifat non literal, menuntut pemain menyadari apa yang sedang terjadi, 5) bermain membutuhkan aktivitas verbal, mental atau fisik, 6) bermain dipilih secara bebas. Demikian juga Gestwicki mengutip pendapat Monighan-Nourot (2003) bahwa karakteristik bermain adalah: 1) permainan pada hakekatnya didasari oleh motivasi instrinsik dan berlaku secara spontan untuk ingin melakukannya, 2) permainan melibatkan aktivitas simbolis, imajinasi, kreativitas dan peraturan main bila diperlukan, 3) bermain dengan aktif dan aktivitas suka melucu, 4) tujuan permainan fleksibel, 5) tidak selalu berorientasi pada produk (Carol, 2007: 35).

Dengan mengetahui karakteristik dari bermain, maka dapat dibedakan antara bermain dengan belajar atau kegiatan-kegiatan lainnya. Bermain bagi anak merupakan kegiatan sehari-harinya tanpa mengenal lelah, bahkan anak bisa lupa makan dan tidur. Bermain adalah merupakan dunia anak-anak, dan bermain memberikan kontribusi terhadap seluruh domain perkembangan. Melalui bermain, anak-anak menstimulasi indera, belajar bagaimana untuk menggunakan ototnya, mengkoordinasi pandangan dengan pergerakan, mendapaanak usia 5-6 tahunan penguasaan tubuh mereka,

dan mendapatkan keahlian baru. Bermain tidak saja bermanfaat bagi anak tetapi juga bagi pendidikan untuk semua usia (Papalia, 2007: 291). Charter of Children Right (1989) dalam Bruce mengemukakan bahwa setiap anak di dunia mempunyai hak untuk bermain. Bermain adalah sangat penting karena merupakan proses pembelajaran yang sangat baik bagi anak. Bermain adalah sentral terhadap pembelajaran anak. Bermain memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan, dan belajar tentang: ide, perasaan, hubungan, fisik sendiri, moral dan spiritual (Tina, and Meggitt, 1999: 238). Bermain merupakan media yang sangat penting untuk proses berpikir. Bermain memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan bermacam-macam pengalaman sehingga memperkaya pemikiran anak. Bermain merupakan kebutuhan dasar bagi anak, setiap anak memiliki insting untuk bermain dan merupakan suatu kebutuhan yang dapat membawa anak kepada proses kematangan. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya, mengenal obyek yang ada di lingkungannya dan melalui bermain anak belajar memecahkan masalah. Semakin banyak yang ditemukan dalam bermain, maka skemata anak akan bertambah. Dalam bermain anak bereksplorasi untuk menemukan sesuatu, belajar memecahkan masalah yang dihadapinya, dan belajar tentang sebab akibat yang terjadi di sekitar anak. Perkembangan kognitif sebagai usaha anak untuk menyimpan pengetahuan dasar yang diperolehnya melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui bermain anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Bermain dapat dikaitkan dengan perkembangan kognitif, kreatif, sosial, linguistik dan afektif daripada

menekankan kepada prestasi akademis, maksudnya bahwa bermain memberikan landasan bagi kemampuan dan keahlian yang dibutuhkan untuk mencapai prestasi dan keunggulan yang diperoleh dalam kehidupannya.

Setiap anak memiliki bakat tetapi sifatnya tersembunyi, bakat itu akan nampak dan berkembang melalui bermain. Oleh karena itu peran orangtua, pengasuh, orang dewasa, dan guru anak usia 5-6 tahun sangat penting untuk memaksimalkan semua aspek perkembangan anak, karena anak akan terbentuk oleh lingkungannya. Dengan demikian kemampuan kognitif anak perlu dirangsang atau distimulasi melalui bermain, sehingga fungsi otak belahan kanan dan kiri akan seimbang. Hal ini mempunyai dampak pada anak yaitu mampu berpikir secara logis, imajinatif dan kreatif. Sebaliknya jika anak kurang diberikan kesempatan untuk bermain, maka ada kecendrungan anak memiliki sikap bermusuhan terhadap sesama teman atau orang lain. Hal tersebut menunjukkan pada suatu pertumbuhan mental yang kurang sehat. Namun jika kebutuhan bermainnya terpenuhi, anak akan makin tumbuh dengan memiliki ketrampilan mental yang lebih tinggi untuk menjelajahi dunianya. Anak akan menjadi manusia yang memiliki kebebasan mental untuk tumbuh kembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya, menjadi manusia yang bermartabat dan mandiri (Cony Semiawan, 2002: 21-23).

Manfaat bermain bagi anak adalah luar biasa oleh karena itu para orangtua, pengasuh, orang dewasa maupun guru anak usia 5-6 tahun memperhatikan kebutuhan anak yaitu mengutamakan bermain ketimbang belajar menulis, berhitung, membaca seperti layaknya anak di usia sekolah, namun bagi anak usia dini mereka melakukan kegiatan yaitu bermain sambil belajar berhitung, dan bukan belajar berhitung sambil bermain.

Dengan bermain aspek-aspek perkembangan seperti aspek kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan nilai-nilai perkembangan terstimulasi. Dimana satu dengan lainnya saling memberi pengaruh akan menghasilkan perkembangan yang maksimal terhadap potensi anak.

Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan disamping dapat membuat senang juga dapat menambah pengetahuan anak (Sunar, 2007: 23). Piaget menegaskan bahwa pada usia 2 sampai 7 tahun adalah termasuk masa praoperasional, pada masa ini anak senang bermain. Dengan demikian program kegiatan pendidikan anak usia dini khususnya pendidikan prasekolah seperti anak usia 5-6 tahun atau PAUD pada prinsipnya berazaskan bermain sambil belajar (Santoso, 2002: 83). Dengan demikian jelas bahwa anak belajar melalui bermain, karena dengan bermain bagi anak akan memberikan peluang untuk melakukan eksplorasi & eksperimen yang dibutuhkan untuk membangun pengetahuan dan pola pikir pada anak. Teori Frobel lebih menekankan pentingnya bermain sambil belajar, karena bagi anak pengalamannya yang diperoleh melalui bermain merupakan guru utama untuk mengembangkan pengetahuannya (Tedjasaputra, 2001: 1-2). Terkait dengan manfaat bermain Gardner dalam sebuah sumber menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan untuk mengembangkan kecerdasan matematika seperti mengenal deretan angka, bermain dakon, mengukur berat, mencocokkan, mengukur panjang-pendek suatu benda, mengurutkan besar-kecil, mengurutkan bilangan, main domino angka, menghitung angka, tebak angka, mengukur volume, mengukur tinggi benda dan sebagainya (Mulyani, 2016: 34). Demikian juga dijelaskan bahwa bermain dapat meningkatkan pengetahuan anak, yaitu anak pada usia

prasekolah diharapkan menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran sebagai landasan untuk belajar menuis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain (Triharso, 2013:11). Bagi anak untuk melakukan sesuatu yang tepat dan sesuai dengan usianya, akan memberikan dampak yang positif bagi anak, karena anak melakukannya dengan sangat senang. Secara tidak didasarnya anak bermain memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang cukup sebagai modal untuk mempelajari yang lebih sulit lagi seiring dengan usianya.

Di tengah-tengah masyarakat umum dikenal bermacam-macam bentuk bermain tergantung dengan tujuan yang ingin dicapai. Secara umum bentuk-bentuk bermain yaitu: (1) bermain sosial, (2) bermain sosiodramatis dan (3) bermain dengan benda. Bermain dengan benda dapat dilakukan oleh anak dengan menggunakan benda-benda yang dapat dibeli di toko-toko atau tempat-tempat menjual mainan anak-anak, dan juga ada di sekitar anak. Anak tidak bisa dilepaskan dengan kehidupan lingkungannya. Semakin sering melihat benda-benda yang ada di sekitar anak, maka anak akan semakin terkesan dengan benda tersebut, dan dampaknya pengetahuan anak akan semakin bertambah dan lama diingatnya. Benda-benda tersebut dapat berupa, kayu, batu, daun-daunan, bunga, buah-buahan dan sebagainya. Salah satunya yang dimaksud adalah buah yaitu yang namanya buah anggur. Jenis buah anggur adalah termasuk jenis buah yang musiman, mudah diperoleh di halaman rumah, dikebun atau dipasar yang harganya terjangkau oleh berbagai kalangan. Buah anggur dapat dimanfaatkan oleh anak untuk bermain dengan menghitung, membentuk geometri sederhana seperti lingkaran, segi empat dan segi tiga, demikian juga anak dapat mengelompokkan buah

anggur yang merah dan hijau atau buah anggur yang besar dan kecil, demikian juga dengan bermain buah anggur anak belajar mengenal warna seperti warna merah dan hijau, disamping itu anak belajar mengenal pola atau urutan, yaitu dengan membentuk urutan yang silih berganti antara anggur warna merah, hijau, merah, hijau dan seterusnya.

Bermain dengan menggunakan benda dapat bermanfaat bagi anak yaitu sebagai sarana yang dapat membantu perkembangan motorik halus dan dapat juga digunakan sebagai simbol (Rogers dan Sawyers, 2007: 52). Bermain dengan menggunakan benda akan dapat menambah kemampuan anak secara praktis untuk berhitung yang dapat dipelajari secara tidak langsung. Menurut Kagan dalam Jacobson (1998) yang dikutip oleh Anna menekankan bahwa proses pembelajaran khususnya mengenai pemahaman tentang berhitung pada anak prasekolah yaitu pada bagaimana caranya supaya anak memahami tentang konsep-konsep berhitung, bukan anak diajarkan tentang berhitung. Dalam pembelajaran pada anak usia dini menekankan pada perspektif perkembangan dan bukan dari perspektif kurikuler. Kaum konstruktivis yang didasari oleh teori perkembangan kognitif dari Piaget telah lama memberikan konsep secara teoritis untuk praktik pendidikan di mana anak-anak menguasai tentang konsep berhitung melalui keterlibatannya secara aktif dengan lingkungan dan membangun pengetahuannya melalui bereksplorasi. Untuk dapat menerapkan teori ini Kaplan, Yamamoto & Ginsberg (1989) dalam Anna mengemukakan bahwa pemahaman tentang konsep berhitung khususnya pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memanfaatkan benda yang ada di sekitar anak, sehingga nantinya secara tidak langsung dengan perlahan-lahan anak mampu berhitung, karena anak terlibat di dalam proses

pembelajaran secara aktif dan mengembangkan konsep-konsep yang ada (Anna, 2002:1), artinya bahwa pada prinsipnya anak memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep berhitung tidak mesti melalui belajar layaknya anak usia sekolah tanpa melalui bermain, namun pada usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun pengetahuan tentang konsep-konsep berhitung diperoleh melalui bermain buah anggur.

Menurut Sujiono (2010: 112) memandang bahwa berhitung dari berbagai sumber rujukan, diantaranya menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa berhitung adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Sedangkan berhitung menurut Suyanto (2008: 158) yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari angka satu. Jika sudah mahir anak dapat melanjutkan menghitung kelipatan, misalnya kelipatan dua, lima, atau sepuluh.

Konsep berhitung adalah suatu cara memahami atau proses kemampuan anak untuk memahami jumlah secara kongkret/nyata yang nantinya akan meningkat ketarap penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Montessori dalam Stephanie Frency mengemukakan bahwa dalam pembelajaran berhitung hendaknya mengajarkan berhitung kepada anak supaya mengandung unsur eksplorasi dan seni. Dengan pembelajaran tersebut anak akan belajar mengenai angka, geometri, ukuran, membandingkan, pola, dan mengklasifikasikan (Stephanie, dkk, 2006: 247). Pada anak usia dini sudah memiliki kemampuan untuk memahami perubahan-perubahan yang berkaitan dengan angka, ukuran, bentuk, volume dan bidang. Kemampuan tersebut untuk

mengembangkan kemampuan berhitung dan pengetahuan alam (Essa, 2002: 313-314). Dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak, maka para orangtua, guru, orang dewasa di sekitar anak, pengasuh mempunyai peran yang sangat besar untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan kesempatan untuk bermain, seperti pada musim buah anggur berikanlah anak-anak ikut memegang, mengamati dan bila perlu diberikan penjelasan sesuai dengan kemampuan anak. Jika anak sudah mampu mengupas sendiri orangtua tidak perlu lagi memanjakan anak untuk membantu mengupaskannya termasuk membuang kulit dan bijinya pada tempat yang sudah disiapkan, hal ini dilakukan untuk menanamkan kebiasaan bertingkah laku atau berbuat sesuai dengan yang semestinya dilakukan oleh anak. Anak yang sudah mampu makan sendiri buah rambutan, dan secara tidak disadari mereka akan menghitung buah anggur yang ada didekatnya, namun tidak sepenuhnya dibiarkan tetapi bila perlu ada orangtua atau orang dewasa lainnya mendampingi anak. Sesekali anak akan memainkan buah anggur, dan lama kelamaan anak mencari buah anggur untuk dijadikan bahan bermain sambil menghitungnya, sesuai dengan prinsip berhitung, yaitu menurut Susanto (2011: 102) menyebutkan sebagai berikut: a) dimulai dari menghitung benda, b) berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit, c) anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalah sendiri, d) suasana yang menyenangkan, e) bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh, f) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, dan g) evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan.

Secara umum aspek-aspek konsep berhitung meliputi: 1) Anak

dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, 2) hasil belajar: a) menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya; b) menyebut bilangan 1-20, c) menyebut sambil menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), d) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, e) Menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20, dan g) memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 3 pola yang berurutan. Misalnya: merah, putih, biru, merah, putih biru, merah, putih, dan seterusnya.

Konsep mengklasifikasikan merupakan konsep untuk mengelompokkan benda yang sejenis, baik bentuk, sifat, warna, bau, rasa dan sebagainya. Konsep ini dapat ditanamkan kepada anak usia 5-7 tahun, yaitu untuk memberikan pemahaman kepada anak sehingga pada suatu ketika jika anak-anak menyelidiki isi alam di mana mereka hidup, maka anak dapat mengenali dan memberi nama terhadap bermacam-macam obyek yang dilihatnya dan dapat mengklasifikasikannya ke dalam kategori tertentu sehingga terjadi pengelompokan terhadap benda yang sesuai dengan bentuk, ukuran, jenis, sifat, warna maupun karakteristiknya. Pada usia ini anak mulai dapat membuat klasifikasi hierarkis, tetapi masih sulit untuk merangkum secara keseluruhan (Suparno, 2007: 66). Mengklasifikasikan suatu benda biasa dilakukan bagi orang dewasa, namun bagi anak usia 5-6 tahun perlu dilatih keterampilannya, yaitu untuk menambah kepekaan anak dalam mengamati, dan kemampuan dalam mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dari suatu benda.

Konsep angka berhitung pada anak usia 5-6 tahun yang perlu dilatih dan dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari, karena pada usia ini adalah

merupakan kesempatan yang sangat baik untuk memberikan stimulus terhadap kemampuan anak dalam menghitung, baik dalam menjumlahkan maupun mengurangi secara sederhana melalui bermain. Pengembangan kemampuan dasar menghitung dapat dilakukan dengan membiasakan anak dalam kehidupan sehari-hari untuk berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan menghitung (Dodge, 2002: 45). Setiap benda yang ada di sekitar anak dapat dijadikan media terutama buah anggur pada musim tertentu buah ini sangat mudah diperoleh. Di lihat dari warnanya sangat menarik dan bentuknya bergerombol yang mudah untuk dipisah-pisahkan oleh anak. Kebiasaan orangtua melibatkan anak dalam bekerja sehari-hari memberikan dampak yang positif bagi anak, dimana anak menganggap mereka bukan bekerja tetapi bermain, sambil mencicipi rasanya secara tidak disadari juga oleh anak mengenal konsep-konsep berhitung dan lebih jauh lagi mengenal sains sejak usia dini. Dengan cara membiasakan kepada anak untuk menghitung secara berulang-ulang benda yang ada di sekitar anak, maka pengalaman ini menjadi sesuatu yang sangat bermanfaat untuk perkembangan kognitif anak. Bagi anak usia 5-6 tahun tidak akan menyadari bahwa dengan menghitung benda secara otomatis akan terjadi proses pembelajaran mengenai penjumlahan, pengurangan dan juga memasang jumlah benda dengan angka yang cocok. Angka adalah ide atau abstraksi dan bukan obyek dalam dunia fisik, tetapi ini membutuhkan kerangka kerja fisik untuk perkembangan anak-anak. Buah, mobil dan rumah adalah obyek dalam dunia fisik. Dunia angka sepenuhnya terpisah dengan dunia fisik. Angka dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antara obyek dengan dunia fisik. Dalam pengenalan konsep angka/bilangan dapat diawali

dengan mengenalkan banyak-sedikit atau besar-kecil buah anggur, tujuan pengenalan konsep angka yaitu agar anak mempunyai pengetahuan tentang perbedaan 1 (satu) dengan 2 (dua), 2 (dua) dengan 3 (tiga) dan seterusnya. Cara untuk mengenalkan angka, guru atau orangtua tidak langsung mengenalkan kepada simbol angkanya, tetapi menggunakan benda-benda yang dapat dihitung oleh anak (<http://abunasyamil.multiply.com/journal/item/107>). Dipertegas lagi bahwa pengalaman harus melibatkan anak pada obyek dan komunikasi dengan orang-orang lain seperti guru ataupun dengan teman-temannya. Dari aliran Developmentalist menyatakan bahwa memperbaiki kesalahan anak-anak pertama kali guru harus memahami logika atau konsep berhitung yang diajarkan. Anak-anak langsung menyelidiki situasi untuk dirinya dengan menggunakan bahan yang bersifat kongkrit. Pengenalan konsep angka sangat penting diperkenalkan kepada anak, karena anak sekitar umur lima tahun minat anak terhadap angka akan tumbuh sangat besar secara alamiah bila sejak kecil telah diperkenalkan dengan konsep angka secara kongkrit atau nyata dan tidak bersifat abstrak (<http://www.mail-archive.com/daarut-tauhiid@yahogroups.com/msg>). Dengan menggunakan buah anggur itu termasuk menggunakan benda secara nyata yang dapat dipegang dan dirasakan oleh anak.

Belajar menghitung dapat dilakukan sambil bermain, oleh karena itu orang tua atau guru hendaknya mampu memilihkan, mengarahkan atau menyiapkan sarana yang terkait dengan berhitung. Untuk dapat belajar berhitung bagi anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dalam segala macam cara dan bentuk media yang beraneka ragam termasuk buah-buahan. Dalam kehidupan sehari-hari anak-anak

bermain dengan media buah yang ada kaitannya dengan menggunakan sejumlah angka, sebaliknya bukan diajarkan angka secara langsung. Artinya bahwa untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar berhitung menggunakan benda yang ada di sekitar lingkungan anak termasuk buah anggur sehingga secara tidak langsung anak menghafal urutan-urutan angka.

Setiap anak memiliki kemampuan berhitung yang tidak sama, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: Kondisi organ pengindera Kepribadian, (3) Kesempatan belajar, Tipe pengalaman, Jenis kelamin, Inteligensi. Organ pengindera bagi anak yang normal akan mengirim pesan yang jelas ke otak dibandingkan dengan anak yang mengalami gangguan terhadap organ indera, karena kesan benda yang ditangkap oleh organ indera tidak jelas. Kemampuan berhitung didasarkan pada struktur psikologis yang ada pada anak-anak. Struktur ini berubah ketika anak-anak matang secara psikologis dan secara neurologist dan ketika anak-anak telah mengalami pengalaman yang dibutuhkan dalam dunia fisik. Dalam kehidupannya anak-anak khususnya anak usia 5-6 tahun kepribadiannya mengalami perkembangan dari yang suka bermain peran sampai kepada bermain yang kongkrit, artinya anak semakin mampu memandang lingkungannya sebagaimana adanya. Kesempatan belajar akan memberikan peluang bagi anak untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun mengenai konsep-konsep berhitung. Proses belajar bagi anak usia 5-6 tahun diperoleh melalui bermain, dengan menggunakan sarana yang ada. Bermain dipercaya menjadi dasar untuk pembelajaran. Ketika anak-anak menggunakan perasaan, rasa dan bau pada obyek baru, mereka mendapatkan pengetahuan baru tentang obyek

tersebut, dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memahami alam mereka dan belajar tentang konsep. Perkembangan konsep pada periode awal didasarkan kepada pengalaman yang diperoleh dari orang lain seperti dari acara siaran TV, radio atau juga dapat dari lingkungan anak itu sendiri. Lingkungan anak yang paling banyak memberikan andil terhadap penguasaan konsep-konsep berhitung adalah orang tua dan guru di sekolah melalui bermain. Sejak awal masa kanak-kanak telah dilatih untuk berpikir dan bertindak dengan cara yang dianggap sesuai dengan jenis kelamin mereka, sehingga sejak itu juga konsep anak terhadap penguasaan berhitung telah diarahkan sesuai dengan jenis kelaminnya.

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi orangtua juga dapat mempengaruhi aktivitas anak dalam bermain, maksudnya media yang digunakan untuk bermain bagi anak yang hidup di daerah perkotaan dengan yang hidup di daerah pedesaan. Di samping itu bagi anak yang memiliki tingkat ekonomi yang rendah ada kecenderungan memperoleh kesempatan yang lebih terbatas untuk bermain, hal ini disebabkan karena waktu bermain diisi dengan kegiatan membantu orang tua untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka dan alat bermain yang ada juga terbatas. Namun dalam hal ini buah anggur tidak akan membedakan jarak antara daerah kota dengan pedesaan. Karena buah anggur dapat diperoleh baik di desa maupun di kota. Dengan demikian bahwa buah anggur sangat tepat dijadikan salah satu media bagi anak usia 5-6 tahun untuk bermain dengan konsep berhitung. Dalam teori Ekologi menurut Smilansky dan Shefatya (1990) dalam Seefeldt mencatat dari sebuah analisis penelitian lintas budaya bahwa level pendidikan orangtua adalah faktor umum yang membedakan kemampuan

anak-anak untuk meniru pada saat bermain. Lingkungan bermain di luar rumah akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang bersifat kreatif dan terbuka, hal ini akan memberikan pengalaman yang lebih banyak kepada anak dalam bermain. Lingkungan yang menyediakan manfaat yang bersifat edukatif akan dapat merangsang anak untuk bermain, sehingga tujuan bermain akan lebih terarah dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Alat permainan yang tersedia juga dapat menentukan jenis permainan yang dipilih, karena biasanya anak lebih cenderung dengan menggunakan apa yang ada di sekitar anak seperti dalam hal ini salah satu media yang digunakan adalah buah anggur. Buah anggur rasanya manis dan sangat disukai anak-anak, disamping itu buah memperolehnya serta harga terjangkau untuk berbagai kalangan.

SIMPULAN

Hak anak adalah untuk hidup dan memperoleh pendidikan yang layak dan mempunyai kesempatan bermain yang cukup, oleh karena itu dunia anak adalah bermain, tidak ada hari tanpa bermain, bermain merupakan kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak. Bermain adalah sangat penting karena merupakan proses pembelajaran yang sangat baik bagi perkembangan anak. Bermain adalah sentral terhadap pembelajaran anak. Bermain memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan, untuk menumbuhkan ide, perasaan, hubungan, fisik sendiri, moral dan spiritual. Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman, dan semangat. Setiap kegiatan mempunyai karakteristik tersendiri demikian juga bermain, yaitu bermain mempunyai motivasi intrinsik, menyenangkan, fleksibel, pemain menyadari apa yang sedang terjadi, membutuhkan aktivitas verbal, mental

atau fisik, dan bermain dapat dipilih secara bebas. Manfaat bermain diantaranya adalah anak menjadi senang, menambah pengetahuan anak, memperoleh stimulasi untuk aspek-aspek perkembangan seperti aspek kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan nilai-nilai moral.

Di masyarakat dikenal beberapa jenis bermain yang secara umum bentuk-bentuk bermain yaitu: bermain sosial, bermain sosiodramatis, dan bermain dengan benda. Bermain dengan menggunakan benda dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep berhitung. Dengan bermain menggunakan buah anggur anak belajar mengenai angka, geometri, ukuran, membandingkan, pola, dan mengklasifikasikan. Para orangtua, guru, orang dewasa di sekitar anak, dan para pengasuh mempunyai peran yang sangat besar untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan kesempatan untuk bermain dengan berbagai media termasuk buah anggur sambil belajar berhitung dengan beberapa prinsip yaitu: a) dimulai dari menghitung benda, b) berhitung dari yang lebih mudah ke yang sulit, c) anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalah sendiri, d) suasana yang menyenangkan, e) bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh, f) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, dan g) evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan.

Dengan media buah anggur anak belajar menghitung dari 1 – 20, buah anggur juga dapat digunakan untuk membuat bentuk geometri dasar seperti: lingkaran, segi tiga, dan segi empat, belajar mengurut berdasarkan warna seperti merah, hijau, merah, hijau, merah dan seterusnya, anak dapat mencoba mengelompokkan antara anggur yang berwarna merah dengan yang berwarna hijau, atau juga

mengelompokkan yang besarnya hampir sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna, 2002. <http://ecrp.uiuc.edu/index.html>, *Learning to Guide Preschool Children's Mathematical Understanding: A Teacher's Professional Growth*.
- Brewer, Jo Ann, 2007. *Introduction to Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades*, New York: Pearson.
- Carol Seefeldt & Nita Barbour, 1994. *Early Childhood Education An Introduction*, New York: Macmillian College Publishing Company.
- Cony Semiawan, Cony R., 2002. *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan sekolah Dasar)*, Jakarta: PT. Ikrar Mandiri Abadi.
- Dodge, Diane Trister, Laura J. Colker, Cate Heroman, 2002. *Creative Curriculum for Preschool*, USA: Teaching Strategies, Inc.
- Essa Eva L., 2002. *Introduction to Early Childhood Education*, Canada: Delmar.
- Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. <http://abunyasyamil.multiply.com/journal/item/107>.
- <http://www.mail-archive.com/daarut-tauhiid@yahoo.com/msg>.
- Montolalu, dkk, 2005. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Mulyani Novi, 2016. *Superasyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Padmonodewo, Soemantri, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Papalia, Sally Windkos Olds, Ruth Diskin Feldman, 2007. *Human Development*, New York: Mc Craw-Hill.
- Rogers Cosby S. dan Janet K. Sawyers, 2007. *Play in The Live of Children*, Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 2007.
- Santoso Soengeng, 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Stephanie Frensy, Doris Christensen, Eva Moravcik, 2006. *Who Am I In The Lives Of Children*, Mexico: Merrill Prentice Hall.
- Sujiono Yuliani Nurani, Bambang S. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sunar Prasetyono Dwi, *Membedah Psikologi Bermain Anak*, Jogjakarta: Think, 2007.
- Suparno Paul, 2007. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat Publisting.
- Tedjasaputra, Mayke S., 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Tina Bruce, and Carolyn Meggitt, 1999. *Child Care & Education*, Italy: Hodder & Stoughton.
- Triharso Agung, 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.