

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pengalaman belajar anak pada masa ini akan berpengaruh hingga individu tersebut dewasa, hal ini selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Ferni, (1998) dalam (Suyadi, 2014, hlm. 22) bahwa pengalaman-pengalaman belajar awal (anak-anak) tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi. Dengan demikian, pemberian stimulasi yang tepat dan berkesinambungan akan menjadi modal bagi pengalaman belajar yang sangat berharga untuk anak dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Anak secara naluriah adalah anak yang aktif bergerak, karena dengan bergerak itulah anak memperoleh pengalaman melalui tempat-tempat bermain. Sebagai bagian dari mekanisme belajarnya, anak-anak perlu mengembangkan berbagai potensinya melalui interaksi sosial, mengamati, menemukan, dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan agar anak tersebut menjadi individu yang berkembang secara optimal (Hasibuan, 2010, hlm. 115). Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal salah satunya melalui pendidikan, oleh karena itulah seorang anak manusia perlu memperoleh pendidikan. Pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting, karena pada dasarnya manusia perlu dididik dan mendidik diri agar dapat menjalani kehidupannya kelak.

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak akan terlepas dari pendidikan. Pendidikan tidak dimulai saat seorang manusia menginjak dewasa, melainkan sejak masa kanak-kanak, karena sekitar 80% perkembangan otak anak

terjadi pada rentang usia 0-8 tahun. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Kurniasih (2009, hlm. 6) bahwa secara keseluruhan hingga usia 8 tahun, 80% kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk, dan akan mencapai 100% setelah anak berusia sekitar 18 tahun. Oleh sebab itulah, maka pada rentang usia 0-8 tahun disebut sebagai masa keemasan atau *the golden age*, dimana pada periode ini merupakan periode yang sangat kritis dan menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Pendidikan saat masa kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini. Suyadi (2013, hlm. 17) dalam bukunya mengemukakan bahwa PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensinya secara maksimal, karena tujuan dari PAUD itu sendiri adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Hal ini, selaras dengan apa yang tertuang dalam UU SISDIKNAS tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, ayat 14 tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) 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.

Upaya yang dilakukan mencakup stimulasi intelektual, pemeliharaan kesehatan, pemberian nutrisi, dan penyediaan kesempatan-kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi dan belajar secara aktif (Depdikbud, 2014, hlm. 5-6).

Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak terlepas dari matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dibutuhkan setiap manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari, termasuk juga bagi anak usia dini. Oleh sebab itu rasanya tidak berlebihan bila sejak usia dini, anak telah diperkenalkan dengan matematika. Pada umumnya matematika dianggap sebagai hal yang menakutkan bagi anak sekolah, yang kemungkinan salah satu penyebabnya adalah pendekatan yang salah dalam mengajarkan matematika kepada anak (Hasibuan, 2013, hlm. 116).

Berbicara tentang matematika, maka tidak akan terlepas dari persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan, dan perbandingan (Lestari, 2011, hlm. 7). Salah satu hal terpenting dalam pengenalan konsep matematika kepada anak usia dini yaitu pengenalan konsep angka atau bilangan, yang salah satunya dapat dikembangkan melalui berhitung. Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan (Sriningsih, 2009, hlm. 64).

Berhitung menjadi hal yang sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak sejak dini. Keterampilan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007, hlm. 1). Selain itu juga berhitung merupakan salah satu keterampilan khusus yang dibutuhkan oleh anak usia dini agar nantinya anak-anak dapat melakukan sesuatu yang efektif disekolah. Hal ini senada dengan apa yang di ungkapkan oleh Chourmain (2011, hlm. 13) yang mengemukakan bahwa anak usia dini perlu untuk mengembangkan keterampilan khusus yang akan memungkinkan dirinya mampu melakukan sesuatu secara efektif di sekolah. Keterampilan khusus tersebut adalah membaca, berbahasa, menulis dan berhitung.

Selain merupakan salah satu keterampilan khusus yang dibutuhkan oleh anak usia dini, berhitung menjadi penting diperkenalkan kepada anak usia dini karena hal ini sesuai dengan amanat kurikulum pendidikan anak usia dini tahun 2013 yang menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak (TPPA) untuk lingkup perkembangan kognitif salah satunya anak dapat berhitung.

Dalam Permendikbud no 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak dalam berhitung adalah anak dapat membilang banyak benda 1-10, anak dapat mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-10,

menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Sedangkan, standar matematika untuk anak usia dini menurut NCTM (*The National Council of Teacher of Mathematics*) khususnya dalam kemampuan berhitung anak usia dini adalah menghitung dengan pemahaman dan mengenali “berapa banyak” dalam seperangkat objek. Menggunakan berbagai model untuk mengembangkan pemahaman awal tentang nilai tempat dan sistem bilangan dasar 10. Menghubungkan kata-kata bilangan dan numeral dengan kuantitas-kuantitas yang digambarkannya, dengan menggunakan berbagai model fisik dan representasi.

Namun, berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan selama satu minggu di TK Assyifa. Peneliti menemukan fakta bahwa kemampuan anak dalam berhitung belum sesuai dengan apa yang tercantum dalam tingkat pencapaian perkembangan anak (TPPA) kurikulum 2013 dan juga tidak sesuai dengan standar matematika untuk anak usia dini yang dirumuskan oleh NCTM seperti yang telah dikemukakan diatas. Anak-anak di TK Assyifa khususnya anak-anak dikelas B, memang sudah bisa menyebutkan angka secara berurut dari 1-10 bahkan hingga 20, namun ketika anak diperintahkan untuk menyebutkan angka berdasarkan lambang bilangan yang ditunjukkan oleh guru, anak terlihat masih mengalami kesulitan. Anak-anak kelas B juga belum memahami betul tentang nilai tempat dan sistem bilangan dasar, terbukti ketika anak diperintahkan untuk berhitung secara mundur anak masih mengalami kesulitan, juga ketika guru bertanya tentang bilangan sebelum dan sesudah (misalnya sesudah angka 10 terdapat angka berapa, atau sebelum angka 8 ada angka berapa) anak terlihat masih sangat kebingungan. Anak-anak juga mengalami kesulitan dalam pengerjaan operasi bilangan sederhana. Ketika peneliti melakukan tahap analisis tentang faktor penyebab mengapa kemampuan berhitung anak belum berkembang sesuai harapan, dapat disimpulkan bahwa faktornya berasal dari faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang memadai, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang sesuai terlebih

tidak ada aktivitas bermain selama pembelajaran karena bermain hanya diberikan sebagai *reward*, padahal seharusnya pembelajaran untuk anak usia dini dikemas dengan suasana yang menyenangkan sehingga anak dapat menyerap berbagai informasi yang diberikan, dan juga anak tidak mudah bosan dan anak merasa tertarik dengan pembelajaran yang disajikan. Faktor internal yaitu kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dianggap masih kurang.

Dampak yang akan ditimbulkan bila hal tersebut dibiarkan adalah kemampuan berhitung anak tidak berkembang secara optimal dan akan berpengaruh terhadap kehidupan anak dimasa yang akan datang, karena kemampuan berhitung ini akan menjadi dasar bagi perkembangan matematika anak pada tahap selanjutnya (Depdikbud, 2007, hlm. 1). Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di TK Assyifa dengan menggunakan strategi dan metode yang berbeda. Peneliti menggunakan permainan tradisional sondah yang dimodifikasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Pemilihan permainan tradisional ini didasarkan pada pemikiran bahwa permainan tradisional sudah lama berada di Indonesia, tinggal dan menetap sebagai budaya dan warisan dari para pendahulu kita. Selain itu, permainan tradisional merupakan permainan yang tidak memerlukan alat yang rumit dan juga biaya yang tinggi serta dapat dimainkan di mana saja. Beragam manfaat terdapat dalam permainan tradisional ini, diantaranya adalah pada permainan tradisional sondah yang menurut beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan diantaranya oleh Rachma Hasibuan pada tahun 2010, tentang pemanfaatan permainan tradisional angklik sebagai sumber belajar bidang pengembangan matematika pada anak usia dini, disebutkan bahwa permainan tradisional angklik atau biasa dikenal dengan sondah dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bidang pengembangan matematika pada anak usia dini yakni terkait dengan konsep matematika, konsep geometri, konsep estimasi, dan konsep ukuran. Penelitian lainnya juga yang dilakukan oleh Junariah pada tahun 2015 tentang hubungan permainan tradisional

dengan pengembangan kecerdasan jamak logika matematika anak usia 4-5 tahun, permainan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah permainan angklek, lompat tali, dan bancaan. Hasil yang diperoleh bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan kecerdasan jamak logika matematika anak.

Menurut Rahmawati (2009, hlm. 10) sondah merupakan permainan meloncati garis dengan satu kaki. Manfaat permainan sondah menurut Achroni (2012, hlm. 53) diantaranya adalah melatih keseimbangan tubuh, mengajarkan kedisiplinan kepada anak untuk mematuhi peraturan, dan mengembangkan kecerdasan matematika anak. Pada penelitian ini dilakukan sedikit modifikasi, yaitu dalam kotak sondah ditambahkan angka 1-10 didalamnya hal ini dikarenakan agar sesuai dengan perkembangan berhitung anak di mana berdasarkan permendikbud no 146 tahun 2014 di mana salah satunya adalah anak dapat membilang urut 1-10 dan juga anak dapat mengenal dan mengetahui lambang bilangannya, selain itu juga sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu anak dapat berhitung.

Pemilihan permainan tradisional ini juga dikarenakan keberadaannya kian tergerus oleh kemajuan zaman. Anak-anak kini lebih banyak berinteraksi dengan *gadget* dibandingkan dengan lingkungan social mereka. Permainan modern atau digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman dan pada umumnya ber-AC. Permainan modern saat ini juga telah banyak digunakan untuk tujuan edukatif misalnya penggunaan komputer yang dianggap sebagai salah satu media untuk memperkenalkan teknologi pada anak-anak sejak dini (Nur, 2011, hlm. 2).

Seiring dengan dampak positif yang diciptakan, kita juga tidak bisa menutup mata dari berbagai dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan modern ini. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Dilansir dari berbagai media massa, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khususnya *games online*. Anak yang bermain *games online* tanpa adanya kontrol dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan yang berakibat pada sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games*

online (Haerani, 2013, hlm. 88). Selain itu juga, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Ida Purnomo (Kurniati, 2011, hlm. 3) mengemukakan bahwa selain berbiaya tinggi permainan modern juga rentan terhadap masalah. Permainan modern seperti *video game* dan *game watch* lebih banyak bermain statis, sehingga membuat anak lebih banyak bermain sendiri yang berakibat pada ketidakpedulian mereka terhadap lingkungan sekelilingnya.

Atas dasar itulah, maka peneliti menggunakan permainan tradisional, selain untuk menekan dampak buruk dari permainan modern juga untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional yang kini sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak yang kaya akan beragam manfaat.

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini difokuskan kepada pengaruh permainan sondah terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Diharapkan dengan permainan sondah ini kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat secara signifikan.

B. Rumusan Masalah

Secara umum, masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dalam penerapan penggunaan permainan tradisional sondah modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak di TK Assyifa.

Secara khusus, masalah yang akan diteliti dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum menggunakan permainan sondah modifikasi?
2. Bagaimana kondisi kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah menggunakan permainan sondah modifikasi?
3. Apakah terdapat perbedaan pada kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah diterapkannya penggunaan permainan tradisional sondah modifikasi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam penerapan penggunaan permainan tradisional sondah modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak di TK Assyifa.

.Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kondisi kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum menggunakan permainan sondah modifikasi.
2. Untuk mengetahui kondisi kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah menggunakan permainan sondah modifikasi.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah diterapkannya penggunaan permainan tradisional sondah modifikasi

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini, dapat memberikan sumbangan ilmiah tentang pengaruh penggunaan permainan sondah modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman serta wawasan dalam melakukan penelitian, khususnya tentang pengaruh penggunaan sondah modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

a. Bagi guru :

- a) Sebagai pertimbangan dalam memilih metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
- b) Agar memperoleh pengalaman langsung dalam mengimplementasikan sondah modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

b. Bagi lembaga pendidikan

Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi lembaga supaya dapat meningkatkan dan mengembangkan program pembelajaran khususnya dalam mengoptimalkan kemampuan berhitung anak usia dini.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memahami alur pikir dalam penulisan skripsi ini maka perlu adanya struktur organisasi yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan alasan mengapa penelitian tersebut dilaksanakan, pentingnya masalah itu untuk diteliti, dan pendekatan menyelesaikan masalah. Rumusan masalah menjelaskan tentang masalah-masalah yang muncul berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dan dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Tujuan penelitian menyajikan tentang hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai, tujuan penelitian ini dirumuskan dalam bentuk kalimat kerja operasional. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan baik bagi anak, guru, lembaga, maupun peneliti yang lain. Serta yang terakhir adalah struktur organisasi skripsi yang berisi tentang alur pikir penulisan skripsi ini.

BAB II berisi kajian pustaka. Kajian pustaka menjelaskan landasan teoritik dalam menyusun rumusan masalah dan tujuan.

BAB III berisi metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data penelitian.

BAB IV berisi temuan dan pembahasan yaitu tentang hasil penelitian dari hasil analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, serta pembahasan yang kaitannya dengan kajian pustaka.

BAB V berisi tentang simpulan dan rekomendasi yang menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan penelitian.

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi.

Lampiran berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian. Termasuk didalamnya surat-surat perizinan, RKH, hasil observasi, foto-foto kegiatan, dan lain sebagainya.