

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri yang sesuai dengan tahapan usianya. Pada usia 0-8 tahun anak berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun psikis yang disebut masa keemasan (*the golden age*). Masa keemasan sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa depan. Untuk itu pendidikan perlu dilakukan untuk memenuhi tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Permendiknas No 58 tahun 2009, 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.

Salah satu perkembangan anak yang harus diberikan rangsangan pendidikan yaitu aspek kognitif. Pengembangan aspek kognitif pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Salah satu tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan berhitung permulaan. Berhitung merupakan cabang dari matematika. Berhitung merupakan dasar dari berbagai ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia yang tidak lepas dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Berhitung permulaan anak usia dini harus melalui tahap yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka dan akhirnya anak mampu melakukan berhitung permulaan secara benar.

Menurut Munandar (Susanto, 2011, hlm.98). Kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkatkan ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, social, dan emosional. Karena karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan anak yaitu keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi mengembangkan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Kegiatan berhitung tersebut dapat diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, melalui bermain anak diberi stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Menurut Hurlock (1978, hlm. 320), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir bermain dilakukan secara sukarela dan tidak paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain anak mempunyai beberapa pilihan dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material yang mereka inginkan. Dalam melakukan permainan, pendidik harus tetap mengarahkan dan membina untuk memilih material dan anak dapat menentukan konsep-konsep tertentu.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak perkembangan

anak. Beuty (Mubiar, 2011, hlm. 78) berasumsi bahwa anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui kegiatan bermain. Menurut teori Vigotsky (Latif, & dkk, 2014, hlm. 79) bermain juga merupakan cara berpikir anak dan dapat meningkatkan bidang peningkatan kemampuan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Pada hakikatnya bermain merupakan dunia anak, jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Bermain adalah aktivitas yang khas dan menyenangkan, menggembirakan dan menimbulkan kenikmatan. Menurut Latif & dkk (2014, hlm. 201) bermain merupakan kebutuhan dan sebagai aktivitas penting yang dilakukan anak-anak. Dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman. Mengingat dunia anak dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik.

Menurut Desmita (2005, hlm. 141) permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lain. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial anak teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pengertian tersebut, permainan adalah suatu alat atau kegiatan yang khas dan menyenangkan, menggembirakan dan menimbulkan kenikmatan. Permainan berbeda dengan kegiatan lain yang lebih ‘serius’ seperti bekerja atau belajar. Permainan selalu membahagiakan dan tidak pernah menjadi ‘beban’ bila suatu kegiatan permainan sudah menjadi beban artinya kegiatan tersebut bukan lagi permainan.

Pada kenyataannya, pembelajaran berhitung masih terasa sulit terutama bagi anak usia dini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor permasalahan baik dari guru, siswa maupun sumber belajar. Perlunya media dan metode yang tepat dalam perkembangan kognitif terutama berhitung permulaan, karena anak usia 4-5 tahun belum dapat melakukan kegiatan

berhitung dengan sesungguhnya. Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan harus menyenangkan. Menurut Renew (Susanto, 2011, hlm. 103) metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang pendidik. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada dilingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk memanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah diharapkan tidak hanya bersifat teoritik tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan tradisional mempunyai nilai-nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan.

Permainan tradisional merupakan segala bentuk permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional congklak adalah suatu permainan yang dikenal berbagai macam nama di seluruh Indonesia dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang dinamakan papan congklak mengajarkan anak untuk bersikap sportif karena permainan ini bersifat kompetitif. Dalam penelitian ini, congklak merupakan salah satu media pembelajaran. Menurut James W. Brown (1997, hlm.2) mengemukakan bahwa media pengajaran terdiri dari medium dan device. Dalam pengertian medium ini, media

pengejaran lebih sekedar bahan dan alat, tetapi juga orang-orang yang menyediakannya dan mengoperasikannya, pemanfaatan, pengorganisasian dan pengolahannya, dan bagaimana bahan dan alat itu sendiri berinteraksi dengan anak.

Menurut Kurniati (2006, hlm. 123) bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu di papan congklak hal ini dapat melatih motorik halus anak. Melatih kemampuan manipulasi motorik halus sehingga anak siap menulis. Selain itu juga peranan dari permainan tradisional congklak adalah anak dituntut untuk bersabar ketika menunggu giliran temannya bermain.

Berdasarkan pengamatan di sebuah TK di kota Serang masih banyak anak yang belum mampu berhitung secara sederhana dan masih bingung bagaimana caranya menjumlahkan angka-angka yang diberikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas mengenai kemampuan berhitung permulaan kelompok B. dan penggunaan media melalui permainan congklak. Namun sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran permainan congklak untuk meningkatkan keterampilan berhitung permulaan.

Berdasarkan pembahasan diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional (Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelompok B TK Aisyiyah Busthanul Athfal 1 Serang).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 1?

PGPAUD UPI Kampus Serang

Herlina, 2017

KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana kemampuan berhitung permulaan anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 setelah menggunakan permainan tradisional congklak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penggunaan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal setelah menggunakan permainan tradisional congklak

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pengetahuan pembelajaran kepada anak usia dini dengan tetap menerapkan kegiatan pembelajaran bermain seraya belajar

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini anak dapat lebih diarahkan dengan tepat dan sesuai karakteristik anak sehingga anak lebih mudah dalam kemampuan berhitung permulaan.

b. Bagi Guru

Diharapkan dengan penerapan media pembelajaran yang dilakukan di kelas oleh para guru kelas masing-masing dapat membuat proses belajar mengajar yang dapat menggali potensi dan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

c. Bagi sekolah

Dapat menjadi bahan pertimbangan tentang kemampuan berhitung permulaan anak untuk bekal dimasa depan kelak.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti lain yang dilaksanakan untuk mengadakan penelitian terkait atau lanjutan.

PGPAUD UPI Kampus Serang

Herlina, 2017

KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Definisi Istilah

Variable penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013, hlm. 60). Dalam penelitian ini terdapat dua variable. Variable pertama adalah, kemampuan berhitung permulaan. Variable kedua adalah permainan tradisional congklak, berikut ini akan dijelaskan mengenai definisi operasional dari kedua variable yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan adalah mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka dan akhirnya anak mampu melakukan berhitung permulaan secara benar. Berhitung permulaan ini sangat penting diajarkan pada anak usia dini, karena dengan memiliki keterampilan berhitung permulaan yang baik maka anak dapat berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya, dengan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya yaitu anak mampu bekerja dengan bilangan. Baru pada usia enam tahun anak mulai berkembang dalam konsep bilangan misalnya dengan membilang, menjumlahkan ataupun mengurangi konsep bilangan yang sederhana. Kemampuan berhitung permulaan ini berarti anak mampu dengan baik memecahkan suatu masalah yang sederhana dimulai dari lingkungan terdekatnya.

2) Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional Congklak ini merupakan salah satu kegiatan bermain yang dimainkan oleh dua orang, permainan Congklak menggunakan papan congklak dan biji Congklak sebagai media permainan. Permainan Congklak adalah alat pendukung dengan biji Congklak sebagai benda konkret yang dapat dihitung oleh anak sehingga

dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, karena dengan menggunakan permainan ini dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Selain itu dengan menggunakan permainan tradisional dapat merangsang anak lebih cepat mengenal bilangan, lebih cepat bereksplorasi dengan menggunakan permainan tradisional congklak, sehingga akan dapat merangsang berbagai aspek pada diri anak.

