

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika, seperti yang telah diungkapkan oleh Dariyo (2007: 92):

Seorang individu tentu menggunakan kemampuan kognitif untuk memecahkan suatu masalah dalam hidupnya, seperti berfikir, merenung, berkonsentrasi, mengingat, mempertimbangkan suatu keputusan, merupakan jenis-jenis aktivitas yang melibatkan kapasitas kognitif untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan diri secara optimal.

Dewasa ini sebagaimana dapat disaksikan bersama tuntutan berbagai pihak agar anak menguasai konsep dan keterampilan matematika semakin gencar, hal ini didorong beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengajarkan pengetahuan matematika secara sporadik dan radikal. Beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode *drill* dan praktik-praktik *paper-pencil test* (Sriningsih, 2009 : 2).

Menurut Yudha (2008 : 24) Kemampuan otak tiap orang berbeda-beda dalam berhitung teorinya sederhana, apabila tidak belajar berhitung maka jangan berharap otak akan memiliki kemampuan berhitung yang baik, dan apabila belajar sistem berhitung yang cepat dan tepat maka otak akan memiliki kemampuan berhitung yang cepat dan tepat. Banyak siswa yang kurang dalam kemampuan berhitung dan guru

dijadikan sebagai tumpuan permasalahan. Peserta didik memerlukan ilmu, maka kewajiban peserta didik harus belajar untuk mendapatkan ilmu tersebut. Tugas guru adalah membimbing agar peserta didik lebih terarah dalam mempelajari suatu ilmu.

Pendidik hendaknya melakukan berbagai strategi belajar misalnya menggunakan permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Permainan merupakan suatu selingan pemberian media atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari. Jean Piaget dalam Nurwindia (2011 : 34).

Permainan membantu membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana yang kondusif. Melalui permainan, siswa dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak mudah putus asa, dan pantang menyerah.

Selain itu Jean Piaget juga menyatakan bahwa salah satu dasar proses mental menuju kepada pertumbuhan intelektual adalah dengan permainan, sebab anak-anak tidak akan merasa menghadapi kesukaran apabila diajak dalam bentuk permainan karena permainan memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari permainan diantaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan konsep-konsep yang abstrak menjadi konsep konkrit, dapat dimengerti dan menyenangkan, bisa menarik perhatian anak, memberi motivasi untuk belajar, dan membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan.

Terdapat beberapa jenis permainan matematika (*math games*) antara lain: permainan lompat dadu, permainan dadu dan kartu angka, permainan kotak angka dan sedotan, permainan piring berbintik, permainan menjepit piring angka, permainan memasang kartu angka, permainan papan warna, permainan papan penjumlahan,

permainan himpunan, permainan kalender interaktif, permainan deret angka, permainan mencari pasangan dan menjaring ikan (Sriningsih, 2009)

Permainan lainnya adalah "*Book Scavenger Hunt*" atau melakukan pencarian dengan buku. Permainan *Book Scavenger Hunt* adalah permainan mencari sesuatu dengan menggunakan buku sebagai medianya. Permainan *Book Scavenger Hunt* ini dapat digunakan untuk mempermudah belajar berhitung anak. (NWF, 2010).

Berdasarkan observasi pra-siklus yang telah dilakukan oleh penulis di PAUD Wisana mengenai proses pembelajaran matematika khususnya aspek kemampuan berhitung anak, pada pelaksanaannya guru menggunakan berbagai cara, baik secara klasikal, individu, melalui kegiatan olah raga dan bernyanyi. Capaian perkembangan yang diambil untuk kemampuan berhitung anak di kelompok B PAUD Wisana adalah menyebutkan urutan bilangan 1-20 secara berurutan, menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-1, menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah, misalnya sebelum 2 adalah 1, dan sesudah 1 adalah 2. Berdasarkan indikator tersebut, peneliti menyesuaikan indikator yang telah ditentukan berdasarkan kemampuan berhitung anak yang berbeda, pada indikator menyebut urutan bilangan 1-20, peneliti menyederhanakannya menjadi menyebut urutan bilangan 10-20 karena pada dasarnya anak sudah dapat berhitung dari 1-10 sehingga peneliti merasa tidak perlu menguji cobakan menyebut urutan bilangan 1-10. Begitu juga dengan menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-1, peneliti menyederhanakan menjadi menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-10.

Berdasarkan hasil kegiatan pra-siklus dapat dilihat bahwa tujuan dari peningkatan kemampuan berhitung melalui metode atau kegiatan yang dilaksanakan belum mencapai hasil perkembangan yang diharapkan, pada indikator pertama yaitu menyebutkan urutan bilangan 10-20 delapan anak mampu melakukannya dengan baik dan satu orang anak belum mampu melakukannya. Indikator menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-10, hanya tiga anak yang mampu melakukannya secara mandiri, tiga anak masih memerlukan bantuan dari guru dan dua anak belum mampu melakukannya, dan pada indikator menyebutkan urutan bilangan sebelum dan sesudah, empat anak mampu melakukannya dengan baik, sedangkan lima anak lainnya masih memerlukan bantuan dari guru.

Kemampuan berhitung anak sebelum diberi tindakan atau pra-siklus berdasarkan persentase kelas dapat diketahui bahwa 11% anak belum mampu melakukan tugas yang telah diberikan oleh guru, dan 33% anak masih memerlukan bantuan dan bimbingan dari guru ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sedangkan anak yang sudah mampu melakukan tugas secara mandiri sebanyak 56%.

Berdasarkan hasil observasi pra-siklus peneliti sebagai guru merasa perlu untuk merencanakan kegiatan dan merancang kegiatan yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berkenaan dengan permasalahan yang muncul tersebut, maka peneliti memfokuskan kajian dengan judul “Meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan *Book Scavenger Hunt*”

peneliti akan menggunakan media *Book Scavenger Hunt* untuk menunjang pembelajaran berhitung anak. Permainan *Book Scavenger Hunt* dapat digunakan untuk mempermudah belajar berhitung anak. Langkah Permainan *Book Scavenger Hunt* yaitu anak diminta mencari kata tertentu pada baris tertentu di halaman yang sesuai dengan intruksi. Misalnya mencari kata **Bermain** pada halaman 5 dan menghitung jumlah kata "bermain" pada halaman tersebut (NWF, 2010).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti memfokuskan kajian dengan judul penelitian “Meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan *book scavenger hunt*”.

Permainan *book scavenger hunt* tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa yaitu anak mengkomunikasikan hasil temuan permainan *book scavenger hunt* pada guru, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan motorik anak, anak dapat membuka dan memasukkan lipatan kertas pada lubang yang ada di buku cerita, permainan ini juga dapat megembangkan imajinasi anak saat anak mendengarkan guru bercerita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kurang menarik minat anak untuk belajar berhitung.
2. Metode atau teknik yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak merasa jenuh dan bosan.

3. Kurangnya penggunaan metode permainan dalam pengenalan berhitung di PAUD Wisana.

C. Rumusan Masalah

Fokus permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berhitung anak sebelum dilaksanakannya permainan *Book Scavenger Hunt* di PAUD Wisana?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan *Book Scavenger Hunt* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Wisana ?
3. Bagaimana kemampuan berhitung anak di PAUD Wisana setelah dilaksanakannya permainan *Book Scavenger Hunt*?
4. Apa keunggulan dan kelemahan permainan *book scavenger hunt*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan berhitung anak sebelum dilaksanakan permainan *Book Scavenger Hunt*.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan *Book Scavenger Hunt* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Mendeskripsikan kemampuan berhitung anak sesudah dilaksanakannya permainan *Book Scavenger Hunt*.
4. Mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan permainan *book scavenger hunt*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan keilmuan dalam memahami upaya peningkatan kemampuan berhitung di PAUD melalui permainan *book scavenger hunt*.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Anak

Memberikan pengalaman dan wawasan baru pada anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih permainan yang tepat dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak PAUD Wisana.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan serta rujukan dalam menentukan kebijakan dan program dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan permainan *book scavenger hunt* dalam peningkatan kemampuan berhitung anak PAUD Wisana.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I dalam penelitian ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah terkait kemampuan berhitung di PAUD Wisana kelompok B, serta mengenai tujuan, manfaat dan struktur organisasi penulisan skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisikan tentang karakteristik anak usia dini, perkembangan kognitif anak usia dini, tujuan pembelajaran berhitung pada AUD, prinsip-prinsip berhitung, konsep bermain dan permainan, permainan book scavenger hunt, serta penelitian terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III akan membahas tentang lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, penjas istilah, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA

Bab IV ini akan menguraikan tentang temuan hasil penelitian yang di dapat oleh peneliti selama dilapangan, serta pembahasan data.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan peneliti tentang penelitian yang dilakukan dan pemberian saran.