

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Putro (2008) mengungkapkan bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan. Dalam tahun-tahun pertama kehidupan, otak anak berkembang sangat pesat yang dapat menghasilkan potensi dan kemampuan yang sangat luar biasa. Potensi dan kemampuan yang luar biasa pada setiap anak dapat tercapai dengan baik karena pada dasarnya setiap anak sedang berada dalam proses perkembangan. Syaodih (2005: 1) mengungkapkan bahwa perkembangan anak merupakan suatu proses dimana terdapat perubahan perilaku dari belum matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, dari ketergantungan menjadi mahluk dewasa yang mandiri. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Santrock (2007: 210) bahwa dalam setiap perkembangannya setiap anak memiliki sifat yang cukup progresif.

Pada umumnya terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan terkait dengan perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, emosi, bahasa, sosial dan salah satunya adalah perkembangan kognitif dimana anak aktif membangun pemikiran mereka. Wasik & Seefeldt (2008: 386) berpendapat bahwa jika perkembangan kognitif anak terhambat maka akan berpengaruh juga terhadap pemahaman matematika anak-anak.

Mongkar (2009: 1) mengungkapkan saat menjalani kehidupan sehari-hari dengan menjelajah dan menemukan benda-benda di sekitarnya, anak dihadapkan

pada dunia sosial, dunia bermain, dan salah satunya adalah dunia matematika. Dunia matematika merupakan sesuatu yang sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan seorang anak. Menurut Glenn Doman (Mongkar, 2009) matematika merupakan salah satu yang paling bermanfaat untuk ditanamkan dalam otak balita karena akan meningkatkan fungsi dari otak, semakin dini mengajarkan matematika kepada anak justru semakin baik. Tidak ada salahnya jika sejak usia TK sudah diperkenalkan pembelajaran matematika. Walaupun ada beberapa yang kurang setuju adanya pembelajaran baca, tulis, hitung (calistung) pada TK. Seperti yang diungkapkan Suryadi (Sriningsih, 2008: 7) bahwa pembelajaran calistung pada anak usia TK merupakan kesalahan terbesar yang diterapkan sistem pendidikan nasional, kecuali jika keinginan belajar calistung datang dari diri anak secara langsung.

Lee (2010: 1) mengungkapkan bahwa :

Pendidikan matematika untuk anak-anak bukanlah hal baru. Matematika telah menjadi bagian penting dari pendidikan anak usia dini di seluruh dunia pada berbagai waktu selama 200 tahun. Seperti Friedrich Frobel di Jerman yang memberikan berbagai hadiah seperti balok untuk mengajarkan dasar-dasar belajar matematika dan juga Maria Montessori pada tahun 1900-an yang memperkenalkan matematika kepada anak usia dini. Hal ini dilakukan jauh sebelum NAEYC (*The National Association for The Education of Young Children*) dan NCTM (*The National Council of Teacher of Mathematics*) mengeluarkan pernyataan posisi yang menganjurkan kualitas tinggi, menantang, dan dapat diakses pendidikan matematika untuk tiga sampai enam tahun.

Melihat pada uraian tersebut maka terlihat bahwa para pendahulu telah melakukan berbagai cara agar pembelajaran matematika dapat disukai oleh anak usia dini. Kenyataannya masih saja ada kesenjangan dan kesalahpahaman dalam pembelajaran matematika, hal ini sejalan dengan pendapat Lee (2010: 3) bahwa selama ini terdapat kesalahpahaman terhadap pembelajaran matematika yang tidak

boleh diberikan kepada anak usia TK, diantaranya yaitu pemahaman bahwa anak kecil belum siap dalam pendidikan matematika, bahasa lebih penting dari matematika, anak-anak belajar matematika hanya berinteraksi dengan benda-benda kongkret. Namun, selama 25 tahun atau lebih, banyak peneliti telah berfokus bahwa anak usia TK sangat berkompeten di bidang matematika dan mencoba menghapus kesalahpahaman tersebut. Memang benar bahwa para pendidik jangan hanya melihat dari kesalahpahamannya saja, justru harus mencari cara supaya anak-anak dapat menggali potensi-potensi di bidang matematika yang ada pada diri anak.

Vancleave (2003: 1) mengungkapkan bahwa matematika adalah ilmu hidup dan berkembang yang artinya sampai sekarang matematika masih dipakai bahkan sangat berguna dalam segala bidang kehidupan. Dapat dilihat bahwa dalam setiap langkah kehidupan tidak terlepas dari matematika. Terdapat beberapa unsur dalam matematika, yaitu berhitung, kuantitas, dan salah satunya adalah bilangan. Seperti yang diungkapkan Ruslani (1994: 40) bahwa salah satu unsur matematika adalah bilangan, bilangan merupakan awal pengenalan matematika pada anak karena bilangan menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Bilangan pun memiliki beberapa unsur seperti yang diungkapkan oleh Pakasi (Nurlela, 2009: 27) bahwa bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah. Terdapat ketertarikan tersendiri ketika anak sudah mengenal bilangan, hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan NCTM (Wasik & Seefeldt, 2008: 392) bahwa ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang mereka menjadi semakin tertarik pada hitung

menghitung. Menghitung ini menjadi landasan untuk mengembangkan bilangan anak usia TK.

Menghitung dapat diperkenalkan kepada anak dengan pengalaman sehari-hari anak. Seperti yang diungkapkan oleh Brians & Sigler (Levine & Jordan 2009: 62) bahwa prinsip-prinsip menghitung dapat melalui pengalaman sehari-hari mereka dengan angka, hal ini sesuai yang diungkapkan Ruslani (1994: 40) bahwa fungsi bilangan yaitu sebagai lambang angka.

Angka memiliki posisi yang penting dalam memperkenalkan konsep bilangan. Syamil (2008: 1) berpendapat bahwa penanaman konsep bilangan dapat diawali dengan mengenalkan "banyak-sedikit" atau "besar-kecil" (tahap pra-operasional). Setelah itu tahap konkrit, perkenalkan konsep angka, yang tujuannya agar anak tahu perbedaan antara satu dengan dua, dua dengan tiga, dan seterusnya. Wasik & Seefeldt (2008: 392) berpendapat bahwa pengungkapan berulang pada menghitung akan membantu anak-anak usia 3-5 tahun mempelajari nama-nama bilangan dan urutan yang diikuti bilangan itu.

Salah satu bagian dari konsep bilangan dan operasi bilangan adalah berhitung. Pembelajaran berhitung yang diberikan kepada anak sebaiknya tidak monoton agar lebih menarik. Hamzah (1995: 111) mengungkapkan agar pembelajaran berhitung lebih menarik dan tidak membosankan anak, guru hendaknya merencanakan dan menyiapkan berbagai jenis gagasan yang bervariasi dengan bermain dan menciptakan bermacam-macam permainan yang menarik. Solehuddin (1997: 35) mengungkapkan baik Piaget maupun Vygotsky sangat menekankan pentingnya aktivitas bermain

sebagai sarana untuk pendidikan anak, terutama untuk kepentingan pengembangan kapasitas berpikir. Hal ini sejalan dengan Yustiana (Delphie, 2004: 81) yang mengungkapkan bahwa bermain sangat berperan dalam pertumbuhan kemampuan mental dan merupakan aktivitas utama yang menentukan dan berkontribusi positif terhadap aspek fundamental perkembangan serta alat berpikir. Mayke (Sudono, 2000:3) juga mengungkapkan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Sejalan dengan pernyataan Lawrence Jacks (Poncopoetro, *et. al*, 2000: 1.4) bahwa kepentingan bermain juga terletak pada sifat atau unsur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan. Sriningsih (2008: 78) mengungkapkan bahwa bermain dapat pula dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan kecintaan anak terhadap matematika.

Mengenali lambang bilangan dan mengerti konsepnya bisa distimulasi sejak usia TK melalui permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian Piaget (Santrock, 1995: 273) yang menyatakan bahwa permainan adalah proses berpikir. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktekan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan, pernyataan ini sesuai dengan pengertian permainan yang dikemukakan Santrock (1995: 272) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.



Pada kenyataannya, kondisi objektif proses pembelajaran di beberapa Taman Kanak-kanak belum memanfaatkan dan menggunakan permainan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak usia TK. Teknik pembelajarannya diberikan secara monoton dan cenderung membosankan bagi anak. Hal ini disebabkan karena penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika masih sedikit digunakan, data ini didapat berdasarkan observasi peneliti ke salah satu Taman Kanak-kanak yang ada di Kota Bandung pada bulan Desember. Tetapi lain halnya jika dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supartini (2009) bahwa permainan cukup menentukan kemampuan bilangan anak, karena setelah diberikan permainan di Taman Kanak-kanak yang ia teliti memberikan peningkatan yang cukup baik pada kompetensi bilangan anak.

Sujarno (1999: 233) mengungkapkan bahwa permainan merupakan salah satu unsur kebudayaan yang sudah ada sejak jaman dahulu. Sebagai salah satu unsur kebudayaan, permainan mempunyai fungsi lain dibandingkan unsur kebudayaan lainnya yaitu untuk belajar. Maka dari itu dalam mengenalkan konsep bilangan matematika pada anak usia dini sebaiknya dilaksanakan melalui permainan. Seperti yang dikemukakan Rafidaffa (2007: 1) agar lebih menyenangkan dan menarik melalui permainan dalam mengenalkan konsep bilangan. Permainan yang cukup menarik yaitu permainan tradisional. Berdasarkan buku pedoman Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta (1981: 1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional ini adalah permainan yang pertama kali

dijumpai oleh anak secara turun temurun. Dharmamulya (Depdikbud, 1981: 2) menyatakan bahwa permainan tradisional anak sangat mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak. Penelitian mengenai permainan tradisional telah dilakukan oleh Rudi Corens (Tribun Jabar, 2008: 9) yang mengungkapkan bahwa banyak jenis permainan tradisional menjadi jembatan bagi anak-anak untuk bersosialisasi, mengajarkan kejujuran, toleransi, kreativitas dan nilai positif lainnya. Berdasarkan buku pedoman Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta (1981: 26) mengungkapkan bahwa permainan tradisional yang dapat melatih keterampilan menghitung dan kecerdasan adalah permainan tradisional congklak. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kurniati (2006: 123) bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung.

Terdapat pendapat yang menyatakan bahwa permainan tradisional congklak sangat banyak manfaatnya bagi pembelajaran matematika. Seperti yang diungkapkan oleh Rifa (2009) bahwa permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai sarana untuk berhitung. Setidaknya mengenalkan konsep bilangan dengan menggunakan media yang menarik seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andriyani (2009) yang menggunakan media dadu untuk mengembangkan kemampuan bilangan anak di TK Bunda Balita, secara keseluruhan telah berhasil dilakukan, hal ini dapat terlihat dari anak-anak yang pada akhirnya dapat mengenal konsep-konsep bilangan dengan mengenal konsep jumlah 1 – 6, membilang dan melakukan *one to one correspondence*. Anak usia TK dapat mudah mengenali konsep

bilangannya dikarenakan metode yang diberikan lebih menarik. Dengan menggunakan media yang berbeda yaitu dengan penggunaan permainan tradisional congklak, peneliti berharap penggunaan permainan tradisional congklak dapat berhasil memberikan pengaruh terhadap kemampuan membilang anak usia TK.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mencoba menggunakan permainan tradisional congklak dalam upaya mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan membilang anak usia TK. Hal ini sesuai dengan tujuan dari permainan yaitu untuk membuat anak lebih kreatif, lebih bereksplorasi lagi, dan menyenangkan.

Penelitian ini akan dilakukan di Raudathul Athfal (RA) Hajjah Multajam kelas B1 yang akan mejadi kelompok eksperimen dan B2 menjadi kelompok kontrol. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan difokuskan pada "PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK USIA TK".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan membilang anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol RA Hajjah Multajam sebelum menggunakan permainan tradisional congklak?
2. Bagaimana kemampuan membilang anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol RA Hajjah Multajam sesudah menggunakan permainan tradisional congklak?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional congklak terhadap kemampuan membilang anak usia TK pada kelompok eksperimen?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian terdiri atas dua bagian, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum :

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan bilangan anak usia TK.

2. Tujuan Khusus :

- a. Mengetahui kemampuan bilangan anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol RA Hajjah Multajam sebelum menggunakan permainan tradisional congklak.
- b. Mengetahui kemampuan bilangan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol RA Hajjah Multajam sesudah menggunakan permainan tradisional congklak.
- c. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bilangan anak usia TK pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional congklak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diperoleh suatu informasi tentang pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan bilangan anak usia TK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan khususnya tentang pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan bilangan anak usia TK.

b. Bagi Guru

Dengan permainan tradisional congklak ini diharapkan dapat menjadi acuan serta perbandingan dalam memperbaiki kondisi pembelajaran matematika di kelas secara efektif dan efisien.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi positif kepada lembaga penyelenggaraan pendidikan khususnya lembaga pendidikan anak usia dini dalam rangka meningkatkan kemampuan bilangan anak usia TK melalui permainan tradisional congklak.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya mengenai hal yang sama secara lebih mendalam.



E. Asumsi Penelitian

1. Permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai sarana untuk berhitung (Rifa, 2009).
2. Mengenalkan lambang bilangan dan mengerti konsepnya bisa distimulasi sejak usia dini melalui permainan-permainan matematika (Pane, 2007).
3. Bilangan merupakan konsep dasar untuk memahami konsep yang lebih kompleks yaitu operasi penjumlahan dan pengurangan (Andriyani, 2009:1).
4. Kemampuan mengurutkan bilangan pada usia 4 tahun hanya bisa sampai 10, sedangkan pada usia 5 – 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus (Sriningsih, 2008: 63).
5. Pemahaman terhadap operasi bilangan bulat dapat dilakukan melalui berbagai contoh kongkrit dalam kehidupan sehari-hari (Sriningsih, 2008: 63).

F. Hipotesis

Menurut Sarwono (2006: 65) hipotesis adalah suatu kebenaran sementara yang masih perlu diuji.

Berikut dirumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai jawaban sementara dari penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan membilang anak usia TK.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah:

Ho = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membilang anak usia TK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Ha = Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membilang anak usia TK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan $\alpha = 0.05$

G. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen yaitu *control group pre-test post-test design*. Desain ini melibatkan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam desain ini peneliti melakukan pengukuran awal (*pre test*) terhadap 2 kelompok kemudian memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen saja. Selanjutnya kedua kelompok tersebut dilakukan kembali pengukuran akhir (*post test*). Tabel 1.1 menggambarkan desain penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 1.1
Desain penelitian

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post test
E	Y1	X	Y2
C	Y1	-	Y2

Sudjana & Ibrahim (Ratih, 2009 :48)

Keterangan :

E : Kelompok eksperimen

C : Kelompok kontrol

Y1 : Pre test

Y2 : Post test

X : Treatment

- : Tidak diberi perlakuan

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan tes yang dilakukan peneliti terhadap anak kelas B1 dan B2 yang menjadi sampel penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimensi dan indikator instrumen penelitian yang digunakan peneliti mengacu pada *Number and Operations in the Early Childhood Curriculum* (Copley, 2001) dengan sub indikator yang diadaptasi dari kurikulum TK & RA 2004 dan *Illionis Early Learning Standards*.

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian akan dilakukan di RA Hajjah Multajam yang bertempat di Jalan Purwakarta Antapani Bandung.

Populasi dari penelitian ini adalah murid-murid kelas B RA Hajjah Multajam yang kemudian diambil dua kelas dan dijadikan sampel penelitian. Setiap kelas berjumlah 20 anak, pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, maka dari setiap kelas hanya diambil 10 anak sebagai sampel.

Sampel untuk kelompok eksperimen yaitu kelas B1 RA Hajjah Multajam yang terdiri dari 10 sampel anak dan kelompok kontrol yaitu kelas B2 RA Hajjah Multajam yang terdiri 10 sampel anak juga.