

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta membantu untuk mengembangkan sikap dan keterampilan untuk mempersiapkan kehidupan yang selanjutnya. Pendidikan dimulai sejak dini, yang berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar, sekolah sehingga dapat berkembang secara optimal.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan: Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan dasar yang perlu dipersiapkan dengan baik, melalui pemberian stimulus atau rangsangan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki serta sekaligus dapat mempengaruhi proses dan hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Dalam hal ini, pendidikan anak usia dini merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Yang mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan.

Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan nilai agama

dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni.

Dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini yang mesti mendapat perhatian utama salah satunya adalah kemampuan kognitif. Seperti yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga tahapan yaitu belajar dan pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Pada konsep bilangan, lambang bilangan anak akan diperkenalkan dengan berhitung permulaan, kegiatan berhitung yang dilaksanakan anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun adalah membilang dan menyebutkan urutan bilangan 1-20, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, dan melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan. Berhitung anak usia dini harus melalui beberapa tahapan yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dan benar.

Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Beberapa tokoh psikologi seperti Karl Gross, Lazarus, Schiller dan Spencer (Anita Yus. 2011:33), mendefinisikan tentang bermain sebagai berikut : Karl Groos mengemukakan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa. Lazarus menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar

kembali. Schiller dan Spencer menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk menggunakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan.

Merujuk pada teori yang dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi, bermain merupakan kegiatan yang disadari maupun tidak disadari, yakni kegiatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak sesuai karakter. Pendidikan anak usia dini harus disertai dengan bermain, sehingga hal tersebut guru dapat lebih menarik dalam mengajar dan dapat menarik perhatian anak lebih besar. Selain itu, penggunaan metode bermain dalam mengajar dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Menurut Fadlillah (2012:168), “Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wadah pembelajaran anak.” Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupannya sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain, akan tetapi bermain adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk proses belajar.

Metode bermain sambil belajar adalah metode yang tepat untuk digunakan tetapi penggunaan media dalam pembelajaran itu juga sangat menunjang untuk menentukan proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran anak usia dini memegang peranan yang sangat penting. Penggunaan media belajar harus disesuaikan dengan lingkungan dan karakteristik anak. Artinya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran merupakan salah satu syarat yang mesti dipenuhi sehingga pada akhirnya tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di RA Ash-Shiddiq kelompok B dalam proses pembelajaran, terlihat sebagian anak kurang memahami konsep

sederhana terutama dalam berhitung, hal ini terlihat pada saat proses belajar mengejar di kelas sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20, mengelompokkan jumlah benda dengan angka, dalam menulis lambang bilangan ada sebagian anak yang masih terbalik ketika menulis lambang bilangannya, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Dari 20 anak dikelas hanya 8 orang anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan sisanya sebanyak 12 orang anak belum menunjukkan kemampuan berhitung. Hal ini disebabkan karena guru lebih menekankan anak berhitung secara hafalan, tetapi mengabaikan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, media yang digunakan masih sederhana dan tidak variatif dan bahkan tidak menggunakan media, guru juga membuat pembelajaran membosankan.

Melihat kondisi yang terjadi di RA Ash-Shiddiq, maka perlu adanya peningkatan proses belajar salah satunya yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung tersebut peneliti menggunakan permainan ular tangga yang pada dasarnya metode tersebut belum diimplementasikan di RA Ash-Shiddiq dan menjadi peluang besar untuk menarik perhatian anak sehingga anak dapat mengikuti proses belajar dengan penuh perhatian dan menyenangkan. Sriningsih (2009:98) menjelaskan bahwa :

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas dan ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan

permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Dalam hal ini permainan ular tangga memiliki manfaat yang berbeda sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya masing-masing. Ular tangga merupakan permainan yang melibatkan anak berperan aktif dan permainan ini disenangi oleh anak. Dalam hal ini permainan ular tangga adalah salah satu permainan edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini dengan didesain khusus untuk anak biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih menarik dan disertai tangga yang variasi dengan warna yang menarik perhatian anak.

Berdasarkan latar belakang atau fenomena yang di terjadi RA Ash-Shiddiq, maka perlu dilakukan penelusuran yang mendalam sekaligus memecahkan masalah yang muncul melalui kegiatan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelas B RA Ash-Shiddiq Cileunyi.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi permasalahan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelas B RA Ash-Shiddiq sebelum diterapkan permainan ular tangga?
2. Bagaimana proses pembelajaran berhitung anak usia dini di kelas B RA Ash-Shiddiq pada saat diterapkan permainan ular tangga pada setiap siklus?

3. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini di kelas B anak RA Ash-Shiddiq setelah diterapkannya permainan ular tangga pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Kemampuan berhitung anak usia dini di kelas B RA Ash-Shiddiq sebelum diterapkan permainan ular tangga
2. Proses penerapan kemampuan berhitung anak usia dini di kelas B RA Ash-Shiddiq pada saat diterapkan permainan ular tangga pada setiap siklus
3. Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini di kelas B RA Ash-Shiddiq setelah diterapkannya permainan ular tangga pada seluruh siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan informasi serta memperkaya wawasan pengetahuan mengenai perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung anak usia dini melalui proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

2. Praktis

a. Bagi Pendidik/Guru

- 1) Menerapkan cara mengajar konsep bilangan pada anak usia dini

- 2) Membangkitkan kreativitas guru dan memberikan ide baru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

b. Bagi Siswa

- 1) Mengembangkan kemampuan berhitung dengan cara bermain ular tangga yang lebih menarik dan menyenangkan
- 2) Memberikan motivasi kepada anak dalam mempelajari pembelajaran berhitung melalui permainan dan membuat senang

c. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan daya kreativitas peneliti dalam merancang kegiatan pembelajaran di sekolah sebagai komponen penting dalam penelitian
- 2) Menjadi acuan dasar peneliti dalam melaksanakan penelitian di masa yang akan datang.

E. Kerangka Pemikiran

Berhitung menurut Suyanto (dalam Safriani 2015:47) yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari angka satu. Berhitung menurut Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan, kemampuan berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan anak dalam mengetahui dasar dalam

perhitungan seperti bilangan dan lambang bilangan dan mengurutkan bilangan secara urut dan benar.. Menurut Susanto (2011:98) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Dalam mengajarkan berhitung atau mengenal bilangan dan lambang bilangan kepada anak diperlukan metode yang mendukung terhadap proses pembelajaran. Metode yang tepat dapat membuat tujuan pembelajaran yang harus dicapai anak terealisasi. Salah satu metode yang dapat diimplementasikan adalah melalui permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan salah satu metode permainan yang memudahkan anak untuk memahami konsep berhitung. Pada permainan ini alat yang dibutuhkan yaitu permainan ular tangga dan dadu. Kegiatan yang dilakukan dalam permainan ular tangga, *Pertama* yaitu melempar dadu dan anak dapat menghitung jumlah titik yang terdapat pada dadu yang dipakai, disini dapat dilihat bahwa anak mampu melangkah sesuai dengan dadu yang didapatkan. *Kedua*, anak menempati kotak yang sesuai dengan angka pada dadu yang dilempar tersebut. Pada setiap kotak, terdapat perintah yang berbeda-beda untuk mengetahui kemampuan berhitung anak tersebut. *Ketiga* pada saat permainan berlangsung, anak juga dapat menghitung jumlah perpindahan dari kotak satu ke kotak lainnya. Kemudian anak dapat berhitung perpindahan ketika menemui tangga yang berarti

bertambah jumlah angkanya dan ular yang berarti berkurang jumlah angkanya, diselingi dengan menyebutkan bilangan dan menuliskan lambang bilangan ketika anak berdiri di kotak angka tersebut.

Dalam permainan ular tangga, Sriningsih (2009:98) merumuskan indikator kemampuan yang harus dicapai anak yaitu *Pertama*, anak dapat belajar berhitung sederhana dengan permainan yang menyenangkan karena mengenal berhitung kepada anak tidak selalu dengan menulis di buku. *Kedua* anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan karena ditemukan beberapa anak yang masih terbalik dalam menulis bilangan.

Lebih operasional dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengenai indikator ketercapaian untuk mengukur kemampuan berhitung anak usia dini meliputi:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10
2. Membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 20
3. Membuat urutan bilangan 1-20
4. Meniru lambang bilangan 1-10
5. Penjumlahan dan pengurangan
6. Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda sampai 20

Indikator tersebut merupakan tolak ukur untuk mengetahui kemampuan berhitung anak, yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 anak dapat membilang bilangan 10 sampai 20, dan akhir anak dapat membilang dari 1 sampai 20. Kemudian dapat membuat urutan bilangan 1-20 yaitu dengan

membilang urutan bilangan 1 sampai 20 secara urut tidak ada yang terlewat begitupun ketika membilang dengan cara mundur dari bilangan 20 sampai 1. Lalu dapat meniru lambang bilangan 1-10 karena sebagian anak ada yang masih terbalik dalam penulisan lambang bilangan. Anak dapat mencocokkan antara bilangan dengan banyak benda dan kemampuan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan secara sederhana.

Dengan demikian indikator yang harus dicapai agar kemampuan berhitung anak usia dini mengalami perkembangan yang baik, dan merupakan kemampuan dasar yang harus di persiapkan untuk kehidupan yang lebih lanjut.

Penelitian Tindakan Kelas Pada Pendidikan Anak Usia Dini di kelas B RA Ash-Shiddiq



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, maka hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan peneliti yaitu, penggunaan permainan ular tangga 7 dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Ash-Shiddiq Cileunyi.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada beberapa penelitian yang relevan sebagai pembanding sehingga penulis beranggapan bahwa penelitian ini juga akan berhasil. Adapun penelitian yang relevan antara lain:

1. Laela Nurdiani Aisyah (2016) dalam penelitiannya tentang “pengembangan kemampuan menyimak anak melalui metode permainan ular tangga perintah” berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode permainan ular tangga dengan perintah dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak.

Dalam penelitian ini persamaan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu menggunakan pendekatan dan metode penelitian yang sama, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan campuran sedangkan metode dipakai adalah penelitian tindakan kelas. Adapun metode permainan yang juga menggunakan metode permainan yang sama, yaitu permainan ular tangga.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terdapat pada variabel yang membahas mengenai kemampuan menyimak anak usia dini.

2. Tina Trisnawati (2016) dalam penelitiannya tentang “pengaruh permainan sondah modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak usia dini”

berdasarkan penelitian yang dilakukan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kemampuan berhitung anak.

Dalam penelitian ini persamaan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu pada variabel yang membahas mengenai kemampuan berhitung anak usia dini.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pendekatan dan metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif sedangkan metode yang dipakai adalah penelitian kuasi eksperimen. Adapun metode permainan yang dipakai berbeda yaitu menggunakan metode permainan sondah modifikasi.

3. Nuryani Putri (2015) dalam penelitiannya tentang “meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan kartu angka modifikatif” berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui permainan angka modifikatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dalam penelitian ini persamaan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu menggunakan pendekatan dan metode penelitian yang sama, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan campuran sedangkan metode dipakai adalah penelitian tindakan kelas. Dan juga pada variabel yang dibahas sama yaitu mengenai kemampuan berhitung anak usia dini.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terdapat pada metode permainan yang dipakai yaitu menggunakan metode permainan kartu angka modifikatif.