

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi di dalam kehidupan, ditengah persaingan global pendidikan memberikan kesempatan luas kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi perkembangan kualitas sumber daya selanjutnya, karena itu peningkatan penyelenggaraan pendidikan sangat memegang peran penting untuk kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang (Purwanti, 2013: 2).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Neti Yunita Sari, 2018:1).

Salah satunya dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK) maupun Raudhatul Athfl (RA) yang dilakukan sebelum anak memasuki jenjang pendidikan dasar (Mahfudhah, 2019: 1).

Menurut Beichler dan Snowman (Dwi, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Augusta, 2012).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu aspek kognitif. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dalam seluruh tugas tumbuh kembang yang harus dicapai oleh anak, aspek perkembangan kognitif yang diharapkan untuk anak yaitu agar anak mampu

dan memiliki kemampuan berpikir kritis, berpikir secara logis, dapat memberikan alasan, dan menemukan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. bidang pengembangan yang dikembangkannya yaitu pengembangan visual, auditory, kinestik, geometri, tartil dan aritmetika (Khadijah, 2016).

Dari keenam bidang pengembangan kognitif tersebut salah satu yang harus dikuasai anak adalah bidang pengembangan aritmetika yang didalamnya mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini. Matematika adalah pelajaran yang ditakuti oleh sebagian besar anak karena anak menganggap pembelajaran matematika itu sulit. Hal ini terbukti dengan dari hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* pda tahun 2015 “kemampuan matematika siswa Indonesia masih sangat rendah dengan peringkat ke-63 dari 70 negara” (Mahfudhah, 2019: 1). Hal ini menjadi tantangan besar bagi guru agar anak didiknya memiliki kemampuan matematika yang lebih baik lagi sedini mungkin. Kesukaan anak terhadap matematika harus dapat ditingkatkan, karena matematika berhubungan dengan manfaat kehidupan sehari-hari. Salah satunya dengan cara bermain, karena sejatinya bermain adalah carayang paling baik untuk meningkatkan kemampuan anak.

Bermain bisa melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi dan menciptakan suasana senang (Sulistiani, 2016: 4). Salah satunya dengan kegiatan bermain kereta angka, kereta angka yang dimaksud disini yaitu merupakan media untuk memperkenalkan konsep bilangan pada anak, di dalam kereta angka terdapat angka 1-10. Dengan menggunakan media kereta angka dapat menguji keefektifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk berlatih kemampuan berhitung.

Usaha untuk menggali kemampuan kognitif khususnya untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung. “Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah” (Khan, 2016: 65-71).

Menurut Shofi Mahfudhah (2019: 2), proses berhitung merupakan kemampuan bertahap yang diperoleh anak, yang diawali dengan anak mengembangkan

kemampuannya dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya hingga anak berada pada tahap ke pengertian jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Dengan demikian kemampuan berhitung anak akan terus bertambah dan meningkat sejalan dengan peningkatan kemampuannya berhitung dan pengalaman anak itu sendiri.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi Kabupaten Bandung, pada saat kegiatan bermain kereta angka dari jumlah 23 anak, ada 50% anak yang masih rendah pengalamannya dalam berhitung. Misalnya, masih terdapat anak yang keliru dalam mencocokkan lambang bilangan, belum dapat menghitung jumlah benda yang ada disekitarnya, dan masih belum dapat mengurutkan bilangan beserta lambang bilangan dengan benar. Namun, ada juga anak yang sudah mampu mengurutkan bilangan dengan benar. Sedangkan didalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak disebutkan bahwa anak pada usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah dapat mengurutkan bilangan, menggunakan bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Memperhatikan masalah diatas maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Hubungan Kegiatan Bermain Kereta Angka Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi Kabupaten Bandung”.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan bermain kereta angka anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi?
2. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain kereta angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kegiatan bermain kereta angka di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi
3. Untuk mengetahui hubungan antara kegiatan bermain kereta angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Dapat memberikan pengalaman yang baru kepada anak serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak., anak mendapatkan solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami dalam kegiatan berhitung, dan melalui hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan anak dapat termotivasi dalam belajar berhitung dan menumbuhkan minat belajar.

b. Bagi guru

Dapat memperoleh gambaran kegiatan pembelajaran serta dapat memberikan kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, dan melalui hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan guru dapat meningkatkan profesionalitas sebagai seorang pendidik.

c. Bagi peneliti

Melalui hasil penelitian yang dilakukan diharapkan peneliti dapat meningkatkan profesionalitas sebagai calon pendidik, dan diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dan reverensi dalam penelitian selanjutnya.

d. Bagi lembaga

Melalui hasil penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan mengembangkan kemampuan berhitung anak.

E. Kerangka Pemikiran

Pendidikan anak usia dini terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan 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”.

Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia. Proses perkembangan kognitif manusia berlangsung sejak ia lahir dan harus dikembangkan oleh setiap manusia sejak usia dini. Menurut Mussen dalam (Rahman, 2009: 56-57), “istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* atau *knowing* berarti konsep luas dari inklusi yang mengacu pada kegiatan mental yang tampak dan pemerolehan, organisasi/penataan dan penggunaan pengetahuan”.

Dalam arti luas, kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak), efeksi (perasaan). Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama yang ditunjukkan kepada ide-ide dan cara belajar anak (Khadijah, 2016). Terdapat tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif, sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

(Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini)

Menurut Putri (2014: 114-131), mengemukakan bahwa “Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika”.

Adapun menurut Fauziah dkk (2017: 3) “Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian”.

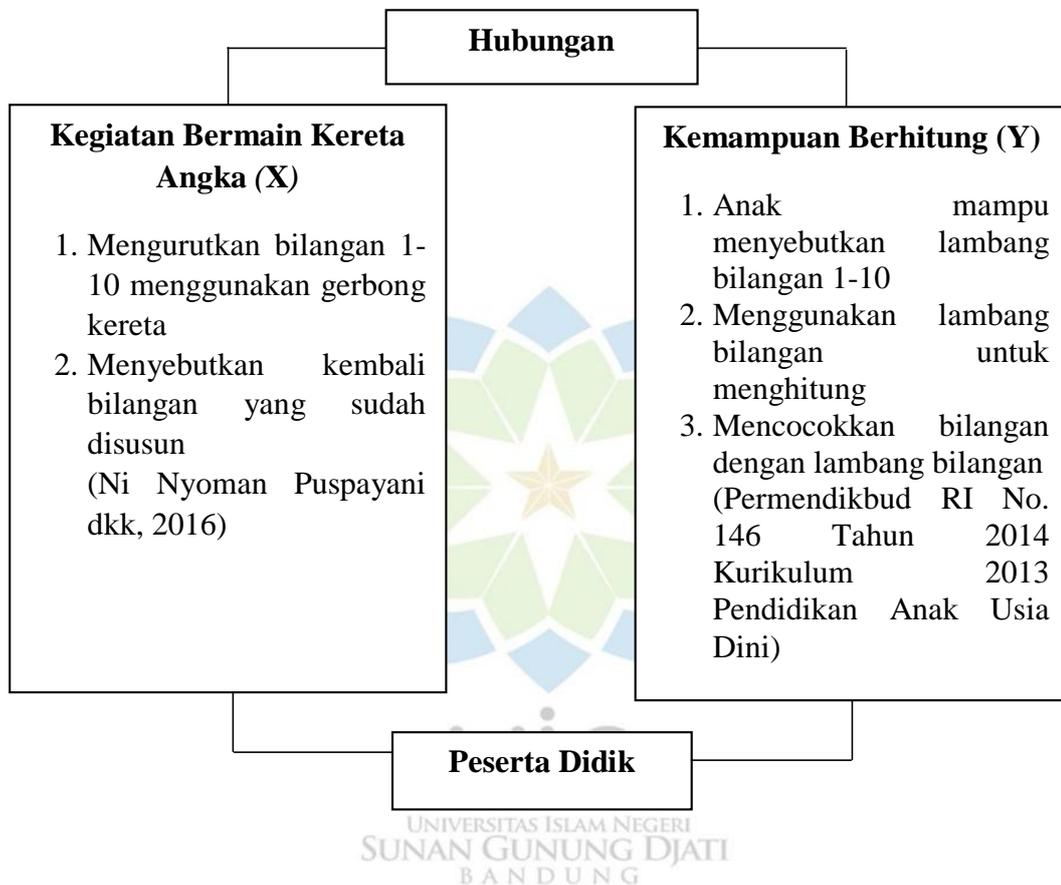
Sedangkan menurut Khan & Yulianti (Khan, 2016), “Pengertian kemampuan berhitung kemampuan untuk menggunakan perasaan, logika dan angka-angka”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berhitung untuk Anak Usia Dini adalah kemampuan seseorang yang berhubungan dengan angka seperti penjumlahan, pengurangan, yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berhitung harus dilakukan sejak dini dengan cara yang menyenangkan sehingga anak-anak dapat menguasai bahkan menyenangi pembelajaran matematika tersebut. Karena berhitung menjadi salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki seseorang karena akan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu kemampuan berhitung pada anak perlu di perembangkan dalam rangka membekali kehidupan anak di masa depan.

Salah satu jenis permainan edukatif adalah bermain kereta angka. Depdiknas (2017) mengatakan bermain kereta angka sama dengan permainan kereta bernomor untuk media pembelajaran. Menurut Ni Nyoman Puspayani dkk (2016), dengan bermain kereta angka dapat melatih konsep mengenal angka atau membilang untuk anak yang dibuat agar anak dapat memahami lebih jelas mengenai konsep mengurutkan bilangan, dan anak mampu menyebutkan kembali bilangan yang sudah diurutnya. Bermain kereta angka merupakan sebuah metode dalam bermain yang menggunakan gerbong kereta api sebagai media untuk menempelkan angka pada kereta bernomor.

Untuk lebih jelasnya mengenai hubungan kegiatan bermain kereta angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini dapat dilihat pada kerangka pemikiran berikut:

Gambar 1.1 Skema Bagan Kerangka Pemikiran



F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti dibawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris. Secara sederhana, hipotesis penelitian dirumuskan atas dasar terkaan atau *conjecture* peneliti. Namun demikian, terkaan-terkaan tersebut harus didasarkan pada acuan, yakni teori dan fakta ilmiah (Suryana, 2007: 50).

Hipotesis dibuat atas dasar teori-teori yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya, dari pertimbangan logis, konsisten dengan tujuan pustaka. Selain menggunakan teori sebagai acuan, dalam merumuskan hipotesis dapat pula

menggunakan acuan fakta. Dalam bentuk yang bagaimanapun, fakta sangat penting dalam perumusan hipotesis.

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang dapat ditarik dari fakta, dan hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat kesimpulan penelitian. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya (Suryana, 2007: 50).

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dicantumkan, pada penelitian ini dirumuskan hipotesis, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain kereta angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Untuk menguji hipotesis tersebut, dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain kereta angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. H_o : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain kereta angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Bunyanul Hasan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_o) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vitri Purwanti (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan media balok angka pada setiap siklusnya. Pada aspek pemahaman bilangan kondisi awal kemampuan anak 40% yang berkembang sangat baik, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 66%, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II yaitu 86%. Aspek perbandingan, pada kondisi awal 37% yang berkembang sangat baik. Dan pada siklus I meningkat 66%, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II 86%. Persamaan peneliti Vitri Purwanti dengan penelitian penulis ini yaitu pada variabel (Y) yang sama-sama mengambil kemampuan berhitung. Adapun perbedaannya yaitu di variabel (X) dan pada desain penelitiannya, jika penelitian ini variabelnya permainan balok angka, sedangkan penulis menggunakan permainan/bermain kereta angka, dan penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan desain penelitian korelasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shofi Mahfudhah (2019) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bernyanyi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil dari penelitian ini terdapat satu indikator yang meningkat di setiap tindakannya. Indikator menggunakan bilangan untuk berhitung pada tindakan 1 anak yang sudah mampu menggunakan bilangan untuk berhitung sebesar 50%. Pada tindakan 2 anak yang sudah mampu menggunakan bilangan untuk berhitung sebesar 60%. Dan pada tindakan 3 anak yang sudah mampu menggunakan bilangan untuk berhitung sebesar 90%. Persamaan antara penelitian Shofi Mahfudhah dan penelitian penulis ini terdapat pada variabel (Y) yang sama-sama mengambil tentang kemampuan berhitung. Dan adapun perbedaannya yaitu dari variabel (X) dimana peneliti menggunakan metode bernyanyi sedangkan penulis menggunakan kereta angka, dan perbedaan juga ada di desain penelitian, dimana penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan desain penelitian korelasi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maisarah Lestari (2019) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Hasil penelitian ini adalah : 1)

penggunaan media permainan ular tangga berkembang sangat baik pada siklus III dengan menggunakan media permainan ular tangga dan ditambah dengan media poster angka. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi guru pada siklus I meningkat dari 50% (cukup) menjadi 62,5% (baik) dengan sangat baik pada siklus III yaitu 93,75%. Sama halnya dengan aktivitas anak juga meningkat dari siklus I sebesar 52,63% (mulai berkembang) menjadi 64,47% (berkembang sesuai harapan) dan berkembang sangat baik pada siklus III yaitu 80,26%. 2) Adanya peningkatan kemampuan berhitung setelah diterapkan media permainan ular tangga terlihat dari hasil ketuntasan anak melakukan kegiatan menghitung berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa hasil prasiklus sebesar 26,87 (mulai berkembang), pada tahap siklus I sebesar 45,93 (mulai berkembang), siklus II 56,40 (berkembang sesuai harapan) dan pada siklus III menjadi 72,03 (berkembang sangat baik) dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan. Persamaan antara penelitian Maisarah Lestari dan penelitian penulis ini terdapat pada variabel (Y) yang sama-sama mengambil tentang kemampuan berhitung. Dan adapun perbedaannya yaitu dari variabel (X) dimana peneliti menggunakan media permainan ular tangga sedangkan penulis menggunakan media permainan kereta angka, dan perbedaan juga ada di desain penelitian, dimana penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan keas sedangkan penulis menggunakan desain penelitian korelasi.