

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan *fundamental* bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Berk, 1992 (dalam Sujiono, 2013:6)

Berdasarkan undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi 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 (Depdiknas USPN, dalam Sujiono, 2013:6)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian pada anak. Atas dasar itu lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik (dalam Suyadi, 22: 2014)

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang menjadi prioritas utama bagi pemerintah terutama di Indonesia, melihat dari fakta yang ada

dilingkungan masyarakat pendidikan anak usia dini masih sangat jauh dari standart pendidikan pada dasarnya, apabila hal tersebut di bandingkan dengan negara lain. Hal itu dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat (SDM) terkait pentingnya pendidikan bagi anak.

Lembaga PAUD didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. Pelaksanaan pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan sarana yang sangat efektif dalam upaya mengembangkan seluruh potensi anak. Melalui bermain semua potensi dan aspek perkembangan pada anak, baik itu aspek fisik motorik, sosial, kognitif, dan bahasa dapat di kembangkan.

Terkait dengan aspek perkembangan yang harus di capai anak usia dini (usia 0-6 tahun) terdapat beberapa aspek perkembangan, salah satunya adalah fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa. Penelitian ini akan di fokuskan pada aspek kognitif anak yaitu kemampuan berhitung. Memasuki pendidikan lebih lanjut terhadap cara belajar yang di terapkan di TK untuk meningkatkan kemampuan kognitif, salah satu kegiatan yang di ajarkan di TK adalah kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahapan penguasaan konsep, tahapan transisi, dan tahapan pengenalan lambang (Depdiknas, dalam Susanto, 2011:100). Kemampuan berhitung pemula adalah

kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dengan pengurangan.

Terkait dengan cara belajar anak usia dini yang tergolong unik yaitu bermain seraya belajar, sehingga hal tersebut akan memunculkan berbagai pandangan terhadap metode dan media yang sesuai dengan cara belajar anak usia dini, media dan metode yang menarik perlu digunakan agar ketika anak belajar tidak merasa bosan dan menyenangkan, sehingga hal tersebut akan membangkitkan semangat dan minat belajar, maka hal itu akan mempengaruhi terciptanya kreatifitas anak dengan sendirinya.

Kemampuan berhitung pada anak merupakan bentuk pembelajaran sederhana bagi anak agar mampu memecahkan suatu permasalahan dalam persoalan, salah satu contoh dalam kemampuan berhitung anak terhadap tingkat perkembangan yaitu; anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak mampu mengenal konsep bilangan, dan anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit. Sehingga hal tersebut merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan, karena dalam pertumbuhan anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, melalui pemberian stimulus, rangsangan serta bimbingan yang tepat, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak khususnya kemampuan berhitung pada aspek kognitif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilaksanakan pada bulan April menunjukan bahwa, hasil pengamatan yang di peroleh di TK ABA 1 Kaliwates terhadap tingkat pencapaian kemampuan berhitung anak yang masih belum berkembang secara optimal. Berikut salah satu contoh kemampuan anak yang masih kesulitan dalam kegiatan berhitung yaitu; (1) Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan, (2) anak belum dapat mengenal konsep bilangan, (3) Anak belum mengetahui konsep banyak sedikit. Hal tersebut terlihat pada saat anak melakukan kegiatan menghubungkan bilangan dengan benda dan data yang diperoleh dari guru kelas terhadap kemampuan berhitung anak pada saat ini.

Terkait dengan masalah tersebut tentunya ada faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung pada anak, hal tersebut dipengaruhi kurangnya efektif penyusunan media pembelajaran dan penyampain yang di berikan pada anak. Kurangnya media pembelajaran berhitung tentunya sangat mempengaruhi belajar anak, sehingga apa yang diperoleh anak dalam kemampuan berhitung kurang maksimal.

Berdasarkan masalah yang ada di TK, maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan permainan dadu angka sebagai media yang tepat untuk mengatasi masalah kemampuan berhitung yang dialami oleh anak di TK. Permainan dadu angka merupakan permainan yang yang dibentuk yang berhubungan dengan matematika, sehingga dalam permainan dadu angka akan dilibatkan pengenalan terhadap lambang bilangan dan konsep bilangan sederhana dalam kemampuan berhitung anak.

Media dadu angka yang digunakan adalah dadu angka yang disetiap sisinya terdapat angka 1-10. Media dadu angka merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan, dan tentunya tidak membuat anak merasa bosan untuk belajar (dalam Tauriska, 2014:4)

Terkait dengan media dadu angka yang digunakan dalam penelitian ini, tentunya memiliki beberapa keunggulan yang dianggap dapat menarik perhatian dan minat belajar anak dalam berhitung. Media dadu angka dalam permainan ini dibentuk dengan sisi yang berjumlah 10 yang didalamnya terdapat bilangan 1-10, selain itu dadu di bentuk dengan warna yang berbeda-beda disetiap sisinya, apabila dadu dilempar akan berbunyi “krincing” dan terdapat gambar-gambar binatang atau buah pada bidak dadu yang menunjukkan sebagai konsep bilangan dan pion yang menjadi komponen media dadu angka.

Penelitian ini juga didukung dengan adanya penelitian sebelumnya (Nurmaini, 2012) dan (Tauriska, 2014:4) yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui permainan dadu angka, sehingga hal tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada di TK terkait dengan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan urain di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul penelitian yaitu: **“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Angka di TK ABA 1 Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016-2017”**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu angka di TK ABA 1 Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016-2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana cara peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu angka di TK ABA 1 Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016-2017.

1.4 Definisi Operasional

Tahapan ini menghindari kesalah pahaman terkait istilah-istilah yang terkandung dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan pengertian tentang variabel satu dan dua yakni kemampuan berhitung anak dan permainan dadu angka

1.4.1 Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung anak dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam, menyebutkan lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit, sebagai tingkat pencapaian keberhasilan belajar anak dalam kemampuan berhitung.

1.4.2 Dadu Angka

Permainan dadu angka dalam penelitian ini merupakan permainan yang melibatkan kemampuan berhitung dalam aspek kognitif anak, pada permainan

dadu angka berisi angka 1-10 disetiap sisinya dan dadu di buat dengan bentuk yang menarik, warna-warni dan aman digunakan oleh anak, sehingga hal tersebut membangun minat anak untuk bermain.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber tentang keterampilan guru PAUD dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu angka.

1.5.1 Manfaat Bagi Anak

Tindakan dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Melalui permainan dadu angka diharapkan anak dapat merasa senang dan nyaman terhadap pembelajaran berhitung sederhana, sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung anak menikmati dan menyukai kegiatan permainan dadu angka.

1.5.2 Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan baru bagi guru terkait dengan cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu angka, sehingga hal itu dapat digunakan guru sebagai salah satu bahan ajar yang tepat untuk peserta didik.

1.5.3 Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam meningkatkan mutu dan kualitas lembaga pendidikan anak usia dini baik itu TK/PAUD dan pendidikan sederajat lainnya, sebagai solusi terhadap permasalahan

pendidikan yang ada, terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada aspek kognitif.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian di atas bahwa meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan dadu angka sebagai kegiatan yang dianggap tepat dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Penelitian ini akan dilaksanakan di TK ABA 1 Kaliwates Jember dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Angka di TK ABA 1 Kaliwates Jember Tahun Ajaran 2017”.

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu kemampuan berhitung dan permainan dadu angka. Kemampuan berhitung merupakan variabel I (Terikat) dan permainan dadu angka sebagai variabel II (Bebas) karena dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak. Adapun beberapa indikator dari variabel tersebut yaitu: 1) Indikator kemampuan berhitung: menyebutkan lambang bilangan, mengenal konsep bilangan dan mengetahui konsep banyak dan sedikit. 2) permainan dadu angka terdiri dari: dadu angka, bidak dan pion.