

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan masa dimana proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, bahasa, sosial emosional, moral dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Masa ini, semua aspek perkembangan anak dapat dikembangkan dengan baik dan mudah menerima apa yang disampaikan oleh orang lain. Cara untuk mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki anak adalah dengan melalui jalur pendidikan.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa ;

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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.¹

Berdasarkan pendapat tersebut masa anak usia dini biasa disebut masa keemasan (*golden age*) karena dalam usia ini sangat baik untuk menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Pengalaman-pengalaman yang didapat anak pada masa ini merupakan landasan bagi

¹Suyadi dan Maulidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hal.18.

pembentukan kepribadian dan perilaku anak dimasa yang akan datang. Pada tahap inilah, waktu yang sangat tepat dalam mengasah kecerdasan anak. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah berperan penting dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak termasuk kognitif.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek penting yang harus dikembangkan untuk kemampuan berpikir anak. Hal ini agar anak dapat mengelola perolehan belajarnya, memecahkan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika salah satunya berhitung, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.² Dengan demikian perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena melalui perkembangan kognitif anak dapat memperoleh kemampuan dalam berpikir, mengembangkan logika dalam perkembangan selanjutnya.

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.³

Salah satu cabang matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam

² Harun Rasyid, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Multi Pressindo, dkk, 2009), hlm. 144.

³ Susanto Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), hal. 96

setiap aktivitasnya manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika didalamnya. Mulai dari penambahan, pengurangan, yang kesemuanya itu tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Bila anak-anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika.⁴ Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan. Hal itulah pembelajaran berhitung memerlukan media pembelajaran guna mengaitkan konsep berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan ketrampilan berhitung.⁵ Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya.⁶ Sejalan dengan perkembangan kemampuannya masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya anak mampu bermain dengan bilangan.

Mengenai berhitung permulaan akan dikaitkan dengan media *bowling* dimana anak akan melakukan aktivitas yang menyenangkan belajar sambil

⁴ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, cv, 2015), Cet. II, hlm. 24

⁵ *Ibid.*, hlm 100

⁶ *Ibid.*,

bermain dengan menggelindingkan ke sejumlah pin yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan kognitif anak termasuk berhitung permulaan dengan membilang banyak benda 1-10, menyebutkan lambang bilangan dengan benda. Sehingga kegiatan tersebut anak tidak akan cepat bosan mereka akan belajar sambil bermain. Kemudian anak dalam proses pembelajaran akan berjalan kondusif sesuai dengan arahan dari guru.

Proses pembelajaran untuk menyampaikan sesuatu dalam bentuk saluran kepada anak dibutuhkan suatu media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan memudahkan anak dalam belajar. Proses pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik. Sehingga kegiatan pembelajaran akan bermakna termotivasi untuk berpikir dan melakukan hal-hal yang baru. Penggunaan media akan menstimulus bagi anak-anak dalam proses pembelajaran dikelas. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tentunya akan lebih efektif karena media merupakan wahana belajar yang konkret dari dunia anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Media berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan anak untuk belajar, guru juga harus mampu mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik kepada guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau

kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.⁷ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan.⁸ Bola *bowling* akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah di susun menjadi bentuk segitiga, jika dilihat dari atas. Buah pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) yaitu untuk menentukan angka apa saja yang sudah jatuh. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk permainan selanjutnya. Dari media *bowling* itu sendiri anak-anak diajak untuk memiliki ketrampilan layaknya seorang pemain *bowling*, yaitu berhasil untuk sebanyak mungkin menjatuhkan pin yang terbuat dari botol atau gelas air mineral bekas pakai.⁹

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan menggunakan media yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Kenyataannya anak usia 4-5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya. Masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya,

⁷ Arsyad Azhar. *Media pembelajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2014), hal. 03

⁸ *Ibid.*

⁹ Jamil Sya'ban. *Permainan cerdas dan kreatif*. (Jakarta: Penebar Swadaya Grup. 2016), hal.26

dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya anak mampu mengenal bilangan.¹⁰ Maka dari itu pengenalan lambang bilangan harus dilakukan dengan media-media konkret sehingga dengan berhitung permulaan bukan hanya tentang angka tetapi anak akan berpikir imajinatif sesuai kemampuan anak serta berfikir logis. Selain itu anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang kuat sehingga anak akan sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai apa yang dilihat oleh anak.

Berfikir simbolik di dalam STTPA untuk usia 4-5 tahun mencakup bilangan dan huruf. penggunaan bilangan pada anak usia dini dapat membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan berhitungnya. Menurut Rahman dalam Susanto bahwa kemampuan berhitung permulaan diantaranya yaitu anak mampu mengembangkan kemampuan keognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya melalui media.¹¹ Melalui media *bowling* membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Berdasarkan observasi peneliti mengambil lokasi di RA Mu'awanah desa Penanggalan kecamatan Mojoagung kabupaten Jombang. Alasan peneliti mengambil lokasi tersebut karena di RA Mu'awanah anak didiknya dianggap kurang dalam aspek perkembangan kognitif, khususnya terhadap berhitung permulaan. Hal ini dibuktikan dalam observasi yang dilakukan 4 kali pertemuan pada bulan februari hingga desember menyatakan bahwa anak usia

¹⁰ *Ibid.*, hlm 101

¹¹ *Ibid.*, hlm. 108

4-5 tahun berjumlah 12 anak yang menunjukkan bahwa anak-anak masih kesulitan mengenal urutan bilangan dari 1-10, membuat urutan bilangan dengan benda-benda 1-10 dan anak mengalami kesulitan mengelompokkan lambang bilangan untuk berhitung, anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Guru sering menyampaikan materi berhitung dikelas dengan menulis angka di papan tulis dan bernyanyi tentang angka dengan menggunakan jari, menebali angka di lembar kegiatan Anak (LKA). Hal tersebut membuat anak cepat bosan dan kurang tertarik dalam kegiatan berhitung. Media yang telah diterapkan di RA Mu'awanah salah satunya adalah media *bowling*, diharapkan dengan menggunakan media *bowling* ini mampu untuk menstimulus perkembangan kognitif. Namun pada kenyataanya dari sekian penggunaan media *bowling* yang diterapkan disekolah belum seluruhnya mampu mengembangkan perkembangan kognitif, karena guru sering menggunakan media *bowling* hanya untuk mengembangkan motorik kasar saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain salah satunya dengan menggunakan media *bowling*. Maka peneliti ingin mengetahui pengaruh media *bowling* terhadap kemampuan berhitung permulaan melalui penelitian berjudul **“Pengaruh Media *Bowling* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Angka Anak Usia 4-5 Tahun di RA Mu'awanah Penanggalan Dukudimoro Mojoagung Jombang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah supaya hal-hal yang telah dirumuskan dapat ditulis dengan terarah yaitu sebagai berikut ;

- 1) Anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10
- 2) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda belum berkembang sesuai harapan
- 3) Anak mengalami kesulitan mengelompokkan lambang bilangan untuk berhitung

C. Pembatasan Masalah

Identifikasi permasalahan tersebut, penelitian akan membatasi permasalahan yang akan diteliti supaya penelitian ini dapat terfokus dan tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Fokus penelitian ini yaitu tentang pemahaman konsep angka dari 1 sampai 10 untuk anak usia 4-5 tahun. Subyek penelitian ini terdiri dari 12 anak di RA Mu'awanah Penanggalan Dukudimoro Mojoagung Jombang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut; Bagaimana pengaruh media *bowling* terhadap kemampuan Pemahaman Konsep Angka Anak usia 4-5 tahun di RA Mu'awanah Penanggalan Dukudimoro Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini, adalah ;

1. Kegunaan teoritis

Untuk mengetahui pemahaman konsep yang terkandung dalam teori mata kuliah perkembangan kognitif terutama dalam hal kemampuan berhitung untuk anak usia 4-5 tahun dan mata kuliah dasar-dasar matematika sains dalam hal pemahaman konsep angka.

2. Kegunaan praktis

Secara praktis hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi, Guru, Peneliti, dan orang tua, ;

1). Bagi Guru : diharapkan dapat memberikan bahan perbaikan kualitas pembelajaran yang bersifat melatih kemampuan berhitung anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak

2). Bagi orang tua : mendukung anak dalam mengembangkan aspek kognitif khususnya berhitung melalui media

3). Bagi peneliti lain : dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut khususnya penelitian kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini dan media-media lainnya.