

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak yang ada di jalur pendidikan sekolah, sebagai lembaga pra sekolah yang telah ditetapkan oleh Undang-undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 ayat 3, “Pendidikan Anak Usia Dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak”. Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Di TK permainan berhitung tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Karenanya masa anak adalah masa emas bagi penyelenggaraan pendidikan.

Masa anak merupakan fase yang fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Uraian diatas menandakan bahwa ketika anak belajar dari kehidupannya sehari-hari maka secara langsung maupun tidak langsung ia sudah belajar dan sedang mengembangkan berbagai aspek yang ada dalam dirinya. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu

pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan motivasi anak.

Salah satu pelajaran yang harus diajarkan kepada anak usia dini adalah pelajaran matematika. Matematika penting dipelajari oleh anak karena lingkungan anak tidak terlepas dari bilangan. Dalam mengenalkan bilangan pada anak usia dini tentunya harus menarik, menyenangkan dan penjelasannya mudah dipahami anak. Peranan guru sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dalam kelas. Guru yang kreatif dapat memvariasikan gaya mengajarnya agar menarik anak untuk belajar. hal ini selaras dengan apa yang dikatakan oleh Lestari (2011) bahwa beberapa konsep matematika yang perlu diajarkan kepada anak usia dini yaitu: Konsep Angka, Konsep Memilih dan Mengelompokan, Konsep Pengukuran (Penjumlahan dan Pengurangan). Menurut Susanto (2011:97) menjelaskan tentang pengertian kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mampu dalam melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekat anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tersebut mampu berlanjut ke tahap pengertian mengenai jumlah, terkait tentang penjumlahan dan pengurangan sederhana yaitu bilangan 1-20.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan tingkat pencapaian perkembangan pada anak TK khususnya aspek kognitif yaitu: (a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) berpikir logis, mencakup berbagai

perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan (c) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Menurut Fatmawati (2014: 24) Pentingnya kemampuan berhitung anak usia dini sangat perlu ditingkatkan karena masa-masa anak usia dini adalah masa *golden age* yang akan berpengaruh terhadap masa selanjutnya. Rendahnya kemampuan berhitung menjadikan mereka belum dapat membedakan konsep bilangan dengan lambang bilangan serta penguasaan terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan sangat minim. Sehingga dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati sangat penting untuk menciptakan kegiatan berhitung yang berhubungan dengan kegiatan bermain.

Menurut Suryaningrum dalam Haryanti (2019:55), “Lotto merupakan media visual yang mampu membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif”. Lotto dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Media lotto dapat divariasikan sesuai kebutuhan pembelajaran diantaranya ada lotto angka, lotto warna, dan lotto pola. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Untuk mengajarkan atau lebih tepatnya memperkenalkan cara berhitung permulaan untuk anak TK kelompok B tidak harus dilakukan susah. Kita

hanya perlu menciptakan jenis-jenis permainan matematis atau media yang dapat menjadikan anak merasa senang melakukannya. Keberhasilan orang tua maupun guru dalam mengajar anak didiknya berhitung, sepenuhnya tergantung pada bagaimana mereka memperkenalkan anak didik dengan ilmu berhitung.

Menariknya masalah ini untuk diteliti adalah karena anak usia dini dalam kegiatan berhitung harus dalam suasana bermain yang menyenangkan. Proses pembelajaran matematika biasanya berupa kegiatan yang berhubungan dengan kertas dan pensil, kertas atau yang biasa disebut lembar kerja anak. Hal ini cenderung membuat anak bosan jika dilakukan terus menerus. Kegiatan yang membosankan akan mengakibatkan anak kurang tertarik pada proses pembelajaran. Jika anak kurang tertarik pada proses pembelajaran, ini akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapainya. Perkembangan secara optimal selama masa usia dini memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Anak bisa mencapai perkembangan yang optimal dengan menggunakan media dalam meningkatkan perkembangan anak, karena media merupakan salah satu sarana untuk mempermudah didalam penyampaian materi pelajaran. Kita sebagai seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan sebuah pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan media lotto sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini, namun tidak hanya media lotto saja yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di RA Al Muhajirin mengenai pembelajaran berhitung penulis mengamati beberapa anak mengalami kesulitan

dalam memahami pelajaran matematika, antara lain (1) sulit dalam menyebutkan urutan bilangan 1–20, (2) sulit dalam menghubungkan benda dengan symbol angka yang dimaksud, (3) sulit meniru dan menulis symbol angka 1-20. Dan (4) sulit dalam mengenal symbol angka yang ditunjuk. Masih banyak anak yang menganggap kegiatan berhitung ini sangat menakutkan. Pelajaran berhitung akan terlihat menyenangkan jika guru dapat membentuk suasana kondusif sehingga anak merasa senang terhadap keadaan kelas yang akan membantu menunjang keberhasilan belajar berhitung. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang canggih pada saat ini banyak anak yang tidak suka belajar, terutama belajar dalam hal yang bersangkutan dengan pembelajaran matematika (berhitung dan mengenal angka) karena mereka merasa takut, bosan dan banyak pengaruh dari teknologi seperti televisi, dan handpone pada pembelajaran tersebut. Namun, kita sebagai pendidik hendaklah melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan matematika. Supaya anak-anak menyenangi dan suka ketika belajar matematika baik di rumah dan di sekolah tidak dapat kita pungkiri bahwasanya pembelajaran matematika belum sepenuhnya di pahami oleh orangtua di rumah, karena mereka mengajarkan pembelajaran matematika hanya berhitung, menambah dan mengurangi tanpa ada nya kegiatan-kegiatan yang menarik.

Perhatian anak usia dini dengan pembelajaran yang berkaitan dengan matematika contohnya dalam mengenal angka baik untuk diajarkan di PAUD karena dengan pembelajaran matematika anak bisa mengenal angka sedini mungkin supaya setelah masuk ke sekolah dasar (SD) anak sudah mampu mengenal angka-

angka yang sederhana yaitu angka 1 sampai dengan 20 dan anak sudah berilmu pengetahuan tentang angka. Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media konkrit yang menarik yaitu dengan menggunakan media lotto angka. Kelebihan dari bermain berhitung dengan menggunakan media lotto angka ini dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika yaitu anak belajar mengenai konsep berhitung dengan menggunakan benda *real* yang dekat dengan lingkungan anak, yang dikemas dalam kegiatan bermain. Dalam kegiatan ini anak dapat menyebutkan angka berdasarkan jumlah gambar pada media lotto angka, menghitung jumlah angka pada media lotto angka, dan mengurutkan angka dengan urutan yang benar. Permasalahan diatas nampaknya media lotto ini dapat digunakan untuk membantu perkembangan berhitung pada anak usia dini. Karena dengan menggunakan media lotto ini anak akan lebih mudah untuk memahami dan memperkaya pemahaman sehingga anak dapat dengan mudah dalam menerima materi yang diberikan. Anak juga dapat lebih mudah memahami berbagai bentuk benda sehingga anak dapat dengan mudah belajar berhitung dengan melalui benda.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Lotto Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Di RA Al Muhajirin Cimahi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Masih rendahnya minat anak didik terhadap kegiatan berhitung, yang disebabkan kurang tersedianya alat peraga yang menarik dan menunjang dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan alat peraga yang tidak maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu menyebabkan rendahnya motivasi anak didik untuk dapat mengeksplorasi kemampuan berhitungnya di kelas.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan tingkat kejenuhan anak didik yang meningkat. Hal ini disebabkan suasana kelas yang tidak menyenangkan dan monoton.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: “Implementasi Media Lotto Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di RA Al Muhajirin Cimahi”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana implementasi media lotto angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Al Muhajirin Cimahi?”.

E. Pertanyaan Penelitian

Untuk membatasi serta menyederhanakan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka dapat dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang lebih spesifik dan terfokus pada peningkatan kemampuan anak usia dini dalam berhitung melalui media lotto angka sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berhitung pada anak kelompok B di RA Al Muhajirin?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran melalui media lotto angka pada anak kelompok B RA Al Muhajirin?
3. Bagaimana hasil implementasi media lotto angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di RA Al Muhajirin?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, yang telah ditetapkan maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung pada anak kelompok B di RA Al Muhajirin
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berhitung melalui kegiatan media lotto angka pada anak kelompok B di RA Al Muhajirin
3. Untuk mengetahui hasil implementasi media lotto angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di RA Al Muhajirin Cimahi.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas maka hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan yang menarik untuk anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain dengan menggunakan media lotto angka dan menyenangkan kegiatan berhitung. Dan dengan adanya media pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi anak sehingga akan menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Bagi guru menjadi salah satu bahan referensi guru dalam bagian dari variasi cara mengenalkan kegiatan berhitung pada anak. Menambah metode mengajar guru yang lebih bervariasi sehingga anak tidak akan merasa cepat bosan.

c. Bagi Lembaga

Dapat lebih meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan APE sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

d. Manfaat Empiris

Secara empiris hasil penelitian dapat menjadi sumber pengetahuan bagi penelitian selanjutnya. Juga dapat sebagai bahan masukan bagi pengembangan metode pembelajaran berhitung dengan media lotto angka dalam bentuk kegiatan yang sangat menyenangkan.

H. Anggapan Dasar

Pengenalan berhitung dapat dikenalkan sejak usia dini melalui penanaman konsep jumlah bilangan. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang bermakna untuk anak. bimbingan dari pengajar ataupun orangtua menjadi peran penting untuk dapat meletakkan pemahaman mengenai jumlah bilangan pada anak. Menurut Suryaningrum (2012:2) mengatakan bahwa lotto adalah alat permainan edukatif yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak. Penggunaan media lotto angka merupakan pengenalan bilangan pada anak usia dini dan media pembelajaran yang berisikan gambar yang menarik yang digunakan oleh anak guna membantu perkembangan pikirannya. Bermain lotto angka merupakan salah satu kegiatan yang dapat dikembangkan untuk mengenal lambang bilangan pada anak, mengenal anak untuk memahami konsep bilangan 1 sampai 20 melalui media lotto angka dengan menggunakan alat peraga yang menarik bagi anak.

I. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berhitung

Menurut Suryana (2016:108) mengatakan bahwa kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika. Kemampuan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka, bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Selain itu, berhitung juga merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.” (Suryana, 2016:108). Berdasarkan definisi di atas kemampuan berhitung dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan angka bilangan 1-20 atau membilang 1-20 dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk anak usia 5-6 tahun sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak usia dini.

2. Media Lotto Angka

Menurut Suryaningrum (2012:2) menyatakan “Lotto merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal warna dan bentuk dengan melatih daya nalar”. Berdasarkan pendapat di atas lotto dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berisikan gambar yang menarik yang digunakan oleh anak guna membantu perkembangan pikirannya.

J. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut ini rencana penelitian untuk membagi pokok pembahasan yang terdiri dari:

Bab I : Pendahuluan yaitu meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan dan pembatasan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, definisi operasional, sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teori atau kajian teoritis yaitu konsep yang berhubungan dengan judul dan permasalahan.

Bab III : Metode penelitian yaitu membahas mengenai metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, subjek penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, langkah-langkah penelitian.

Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan yaitu menjabarkan mengenai profil penyelenggara program, serta deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian mengenai permainan lotto angka pada anak usia dini.

Bab V : Kesimpulan dan Saran akan membahas tentang kesimpulan dan saran-saran terhadap penelitian sehubungan dengan permasalahan penelitian.