

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun yang berada pada periode sensitif. Pada periode ini anak disebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan yang di mana otak tumbuh dan berkembang sangat pesat. Oleh karena itu periode ini harus dimanfaatkan dengan sebaik mungkin agar anak dapat berkembang dengan optimal. Menurut Montessori (dalam Mulyasa, 2014:20) mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Usia dini merupakan usia yang tepat bagi seorang pendidik untuk memanfaatkan melalui pembelajaran yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan anak. Selain hal itu pembelajaran juga diberikan dengan bentuk yang bervariasi serta menyenangkan bagi anak agar anak tidak mudah bosan dan dapat cepat menyerap informasi yang diberikan oleh pendidik.

Masa usia dini merupakan masa yang baik untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Karena anak bagaikan “spons” yang mampu menyerap banyak informasi dari lingkungan. Anak usia dini merupakan anak yang unik. Dikatakan unik karena setiap perkembangan anak yaitu berbeda dan memiliki keunikan masing-masing. Tidak ada anak memiliki karakteristik yang sama persis, meskipun dia seorang anak kembar.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1, pasal 1, butir 14, tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan 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.

Pendidikan prasekolah atau Pendidikan Anak Usia Dini bukan bentuk pendidikan yang wajib. Tetapi ketika kita merenungkan hal tersebut secara mendalam bahwa pendidikan sejak usia dini adalah penting. Pendidikan usia prasekolah merupakan suatu pendidikan yang sangat penting bagi kehidupan manusia di masa yang akan datang. Pendidikan anak usia dini merupakan masa fundamental bagi tumbuh kembang anak di masa yang akan datang.

Terdapat fakta lain di dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini, yaitu permasalahan pengembangan diri dan kemampuan dasar. Upaya menghadapi permasalahan tersebut seorang pendidik perlu memahami tujuan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki makna bagi anak melalui pengalaman nyata yang meningkatkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif dalam hal berhitung yang bertujuan agar anak mampu berhitung dengan mudah, menyenangkan dan mengasah otak tanpa memberatkan memori otak.

Berhitung di taman kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial emosional, karena di dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Penggunaan permainan sangat penting dalam pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran harus beragam dan menyenangkan serta menarik bagi minat anak agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2007:1) Permainan berhitung adalah bagian dari matematika yang digunakan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berhitung karena sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pengetahuan terkini dalam perkembangan anak menunjukkan bahwa, semakin dini usia anak semakin siap pula membangun dan memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan berbeda yang dimiliki anak. Berhitung atau matematika dapat ditanamkan sejak usia dini, karena otak anak masih mudah dibentuk. Selama dilakukan dengan cara yang tepat, mudah, menarik, dan berulang-ulang. Peran pendidik sangat penting dalam memotivasi anak untuk mengenal berhitung yang tepat agar tidak terjadi kesalah pahaman tentang konsep matematika yang dikenal sebagai pelajaran yang menakutkan.

Kenyataan bahwa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pengenalan kemampuan berhitung permulaan di RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo kurang menarik bagi anak. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor permasalahan antara lain media pembelajaran yang sangat sedikit dan sederhana. Pendidik hanya memberikan pembelajaran yang konvensional yaitu dengan menghitung abstrak tanpa benda nyata sehingga anak mengalami kesulitan, anak kurang semangat, merasa bosan, dan jenuh.

Hasil observasi awal pada anak kelompok A di RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo terlihat dari 25 siswa ada 10 siswa yang belum menguasai konsep berhitung sederhana, masih bingung dengan konsep berhitung, dan 6 siswa suka membawa mainan saat sekolah, 5 siswa yang motorik halusnya belum terkoordinasi dengan baik dan 4 anak lainnya kemampuan berhitung sudah berkembang dengan baik. Ternyata anak yang belum mampu berhitung dikarenakan anak tidak mengenal konsep berhitung dengan baik, anak tidak mampu mengurutkan dan anak tidak mampu menjumlah..

Melihat permasalahan berhitung pada kelompok A, maka diperlukan strategi yang sesuai dengan masa perkembangannya. Pengenalan berhitung dapat dilakukan dengan permainan, dengan bermain anak akan merasa senang dan belajar tanpa unsur paksaan dari orang lain sehingga anak akan mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Vygotsky (dalam Tedjasaputra, 2001:9) bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak karena anak belum mampu berfikir abstrak tanpa obyek nyata yang ada di

sekitarnya. Oleh karena itu pembelajaran di TK tak lepas dari permainan.

Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yaitu permainan meronce. Meronce merupakan salah satu permainan yang menarik untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak. Menurut Sumantri (2005: 151) Meronce adalah salah satu contoh kegiatan pengembangan motorik halus di TK, kegiatan menguntai dengan membuat untaian dari bahan-bahan yang berlubang, disatukan dengan tali atau benang.

Permainan meronce diberikan kepada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran secara khusus. Dengan permainan meronce anak diajak belajar berhitung dengan benda-benda nyata yang dapat dironce yang ada di sekitarnya seperti manik-manik dengan berbagai macam bentuk warna dan ukuran dan sebagainya. Pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk meronce benda sesuai dengan bentuk atau warna yang disukai.

Menurut Poerwodarminto (2007:421) kemampuan adalah potensi seseorang yang sanggup melakukan sesuatu yang didapat sejak lahir atau dari cara berlatih. Berhitung adalah mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat diartikan sebagai penguasaan seseorang dalam hal hitungan baik berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN MERONCE TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 ANAK KELOMPOK A RA DARUL MUTTAQIN SADANG TAMAN SIDOARJO”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini hanya dibatasi pada penggunaan permainan meronce pada anak kelompok A di RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo dengan tujuan untuk menumbuhkan kemampuan berhitung 1-10. Dengan menggunakan rumusan variabel bebas (X) permainan meronce, dan variabel terikat (Y) kemampuan berhitung 1-10.

1. Permainan meronce
Permainan meronce merupakan suatu kegiatan pengembangan motorik halus di TK, kegiatan menguntai atau menggabungkan benda dari manik-manik, biji-bijian, atau benda lain sejenisnya yang berlubang atau sengaja dilubangi dengan menggunakan seutas tali yang dapat digunakan sebagai benda hias maupun benda pakai.
2. Kemampuan berhitung
Kemampuan berhitung merupakan penguasaan seseorang dalam hal hitungan baik berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh permainan meronce terhadap kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A di RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan meronce terhadap kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik anak didik, guru, sekolah, dan peneliti:

1. Bagi peneliti
Memberikan pengalaman sekaligus pengetahuan dalam mengenalkan permainan meronce.
2. Bagi anak didik
 - a. Meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo.
 - b. Meningkatkan konsep berhitung dengan menggunakan benda nyata.

6

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan informasi pengetahuan bahwa sarana belajar yang tepat dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

4. Bagi guru

Memberikan pengetahuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, terutama dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan meronce.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengkaji masalah-masalah yang sama.