

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam mewujudkan pendidikan bagi anak yang bermutu dan berkualitas. Pendidikan anak sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa depan karena dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat keberhasilan anak di masa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan baik semenjak usia 0-8 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang, sebaliknya anak yang tidak mendapatkan pelayanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan kehidupan selanjutnya. Kehidupan di masa anak-anak ibarat cuaca di pagi hari, mereka akan meramalkan siangnya, sehingga pendidikan anak usia dini di negara-negara maju mendapat perhatian yang luar biasa karena pada dasarnya pengembangan manusia akan lebih mudah dilakukan pada usia dini.

Anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa khususnya pada masa anak-anak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan mereka aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dalam waktu singkat, mereka akan beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkungan kadang menjadikan anak terhambat dalam mengembangkan kemampuan belajarnya. Lingkungan yang tidak kondusif dapat menghambat keinginan anak untuk bereksplorasi.

Anak usia dini memiliki karakter yang khas baik secara fisik maupun mental. Strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak. Metode yang diterapkan seorang pendidik kepada anak akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pengajaran. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan anak secara optimal dan membantu menumbuhkan sikap dan perilaku positif pada anak. Beberapa prinsip metode pembelajaran untuk anak usia dini antara lain berpusat pada anak,

partisipasi aktif anak, bersifat holistik dan integratif, fleksibel, dan memahami perbedaan individual.

Matematika atau berhitung sangat penting dalam kehidupan kita. Setiap hari, bahkan setiap menit kita menggunakan matematika. Pada saat belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Pengukuran panjang, berat dan volume juga merupakan fungsi matematika, dengan kata lain matematika sangat penting bagi kehidupan kita, termasuk anak usia dini (Suyanto, 2005: 56)

Pada mulanya anak belum mengenal bilangan, angka dan operasi bilangan matematis. Anak belajar membilang, mengenal angka dan berhitung secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya. Anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis, sebagai contoh sebuah jeruk diberikan simbol angka "1" dan dua buah jeruk diberikan simbol angka "2". Demikian pula dengan simbol "+" yang berarti penjumlahan dan simbol "-" yang berarti pengurangan.

Pendidik perlu menguasai konsep-konsep matematika sederhana yang sesuai untuk anak usia dini. Berbagai notasi matematis sederhana dan cara pengenalannya perlu dipahami agar dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi matematis lainnya. Menurut Piaget (Suyanto, 2005) pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkrit dan pembiasaan. Pengenalan matematika secara kongkrit membuat anak dapat memahami matematika seperti mengenal bilangan, menghitung dan operasi bilangan. Anak diberikan kesempatan untuk mengingat tentang tanggal hari ini dan menuliskannya di papan tulis. Pembiasaan guru mengenalkan tanggal dan waktu akan melatihnya mengenal bilangan.

Kemampuan berhitung pada anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Anak-anak mengalami perkembangan yang pesat dalam memahami matematika. Padausia tiga tahun awal anak sudah dapat menunjukkan banyak benda dengan menggunakan jari-jarinya. Tidak semua anak dapat menghitung dengan benar, mungkin masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam berhitung namun itu semua merupakan sebuah perilaku matematika (*mathematical behaviour*) yang

ditunjukkan. Pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat agar anak dapat mengembangkan kemampuan matematikanya secara maksimal (Ismayati, 2010: 22).

Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Pada saat bermain anak mencoba gagasan-gagasan mereka, bertanya berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan mereka. Melalui permainan menyusun balok misalnya, anak akan belajar menghubungkan ukuran suatu objek dengan objek lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar mampu menopang balok yang lebih kecil.

Bermain secara fisik memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, seperti dalam olah raga dapat mengembangkan kelenturan, kekuatan dan ketahanan otot. Saat bermain, anak juga belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya. Melalui bermain anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena kegiatan bermain merupakan suatu proses dinamis dimana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan pengetahuannya dalam proses belajar dikemudian hari.

Bermain dan alat-alat permainan memiliki fungsi terapeutik (berkaitan dengan terapi) karena itu proses belajar anak sebaiknya dilakukan melalui metode bermain dengan alat-alat permainan. Permainan merupakan prosas yang menyenangkan dan disukai anak-anak. Bermain dan alat-alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak, dengan bermain anak akan belajar cara berkomunikasi dengan lingkungan hidupnya, sosialnya dan dirinya sendiri. Dengan bermain anak juga belajar mengerti atau memahami lingkungan sekitarnya, interaksi sosial dengan orang-orang di sekelilingnya dan mengembangkan fantasi, imajinasi serta kreativitasnya (Yuriastin dkk, 2009: 36).

Permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak. Permainan yang menarik dapat dijadikan media bagi anak untuk belajar banyak hal seperti berhitung, membaca dan lain-lain. Ada semacam konsensus bersama dikalangan para pakar pendidikan dan pengajaran bahwa permainan merupakan salah satu media pendidikan yang efektif. Potensi-potensi yang dimiliki anak-anak justru dapat mengalami perkembangan melalui interaksi mereka dengan anak-anak lain dalam kegiatan permainan yang beranekaragam. Bahkan lebih jauh, mereka mengatakan bahwa bermain merupakan ungkapan atau ekspresi yang dengan izin Allah tersimpan rapi dalam pribadi manusia. Pengembangan kemampuan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui permainan yang menyenangkan (Rajih, 2008: 164).

Setiap pendidik dan orangtua hendaknya sepakat dengan pendapat para pakar yang menyatakan bahwa bermain adalah fenomena keseharian anak. Bagi mereka bermain adalah keharusan dalam kehidupan. Pada prinsipnya bermain sebagai sebuah keinginan juga mengandung tujuan pedagogis di samping merupakan ekspresi jiwa seorang anak. Hal tersebut sesuai dengan Rajih (2008: 165) yang menyatakan bahwa "Dalam proses belajar-mengajar yang berlangsung di sekolah-sekolah modern banyak yang mempergunakan permainan sebagai media pendidikan". Islam juga mengakui bahwa permainan memiliki pengaruh dan dampak positif dalam rangka meningkatkan kemampuan pribadi anak-anak.

Bermain merupakan kebutuhan dasar setiap anak. Pada setiap anak, Allah telah menciptakan naluri untuk bermain, sehingga pertumbuhan fisiknya dapat berkembang alami. Permainan yang diberikan kepada anak dapat membuka satu peluang yang luas untuk mempelajari dan mengenal berbagai hal melalui alat-alat permainan yang mereka pakai. Anak dapat mengenal berbagai macam bentuk, warna dan pakaian, selain itu dalam banyak hal mereka dapat memahami sesuatu melalui permainan yang mereka mainkan. Kadang-kadang ada banyak hal yang tidak dapat mereka peroleh secara alami kecuali dengan permainan.

Jenis permainan yang ada tidak semua baik untuk anak. Pendidik harus dapat memberikan permainan yang tepat untuk anak. Keberhasilan yang kita saksikan di negara-negara lain, seperti Eropa dan Amerika dalam memberi

pelajaran kepada anak dengan permainan seperti belajar bahasa dan istilah-istilah lain, menuntut kita untuk menciptakan jenis permainan yang layak dan sesuai dengan kondisi anak didik kita.

Berbagai strategi telah dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak namun tidak semua sesuai dengan perkembangan anak dan dapat menarik minat anak untuk belajar. Pendidik hendaknya memahami karakteristik anak usia dini yang unik, senang bermain dan bereksplorasi, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat disesuaikan dengan kemampuan anak yaitu melalui permainan yang menarik dan menyenangkan. Pendidikan serta stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak sangat dibutuhkan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak seperti fisik motorik, bahasa, moral dan nilai-nilai agama, kognitif, serta seni.

Pengajaran berhitung pada anak harus dikemas menjadi suatu hal yang menyenangkan. Dunia anak adalah dunia bermain. Mulai dari mandi, makan, sampai anak mau tidur semuanya menjadi aktivitas bermain sehingga bermain menjadi salah satu kunci sukses untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak termasuk berhitung namun fenomena yang terjadi di lapangan banyak pendidik yang mengajarkan berhitung dengan cara yang abstrak. Perlu ada media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan media yang nyata dan dilakukan sambil bermain.

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung di Kelompok ATK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo, guru sering mengalami berbagai hambatan. Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran berhitung pada anak di TK tersebut yang berjumlah 23 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 13 anak perempuan, ditemukan permasalahan yang menyangkut aktivitas mereka saat pembelajaran permasalahan tersebut adalah sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung di kelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak menyenangkan. Sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung di kelas.

Seperti kondisi yang telah dijelaskan di atas, TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran berhitung sesuai indikator menyangkut membilang atau menyebut urutan bilangan, menunjuk bilangan sesuai dengan benda, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda. Sebagian besar peserta didik (16 anak atau 69,56%) memiliki kemampuan berhitung yang rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung yang diselenggarakan guru saat ini kurang mendukung keberhasilan belajar anak. Penggunaan metode yang kurang relevan menjadi salah satu penyebab anak tidak mau atau kurang tertarik mengikuti pembelajaran berhitung. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran menjadi faktor penyebab kurangnya minat anak untuk mengikuti pembelajaran berhitung.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV bahwa sebagai solusi tindakan untuk memecahkan masalah kemampuan berhitung pada anak maka digunakan media mangkok hitung sebagai media pembelajaran. Dasar pertimbangan pemilihan media mangkok hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak diantaranya penggunaan media mangkok hitung mudah dimainkan oleh anak. Media mangkok hitung bertujuan untuk mengenalkan angka pada anak sekaligus melatih kemampuan lainnya pada anak karena dapat dikombinasikan dengan gerakan motorik lainnya. Selain itu media mangkok hitung juga dapat memberikan rasa senang sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar, serta sebagai media bermain anak yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran berhitung. Mangkok hitung dapat diisi benda atau gambar sejumlah angka yang tertera pada mangkok sebagai tempat bermain yang tidak baku, artinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran berhitung.

Dengan menggunakan media mangkok hitung diharapkan anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dan minat mereka terhadap pembelajaran berhitung menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan mangkok hitung yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan

kemampuan berhitung dan diformulasikan dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Mangkok Hitung pada Anak Kelompok ATK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasar pada latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Terdapat 16 orang anak (69,56%) dari jumlah 23 orang, yang rendah kemampuannya dalam berhitung.
- b. Anak kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung di kelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak menyenangkan.
- c. Anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung (matematika) di kelas.
- d. Media yang digunakan disekolah kurang menarik.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui media mangkok hitung pada Kelompok ATK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo?”.

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok ATK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo, digunakan media mangkok hitung, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi
2. Guru mengenalkan media mangkok hitung pada anak dan cara menggunakannya
3. Guru membagi anak menjadi kelompok dengan anggota 4 orang
4. Guru meminta setiap anak untuk mengisi mangkok hitung dengan batu-batu sebanyak 1-5 jumlahnya

5. Setelah semua anak memasukkan batu-batuan, dilanjutkan dengan menghitung jumlah batu-batuan disetiap mangkok.
6. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan angka sesuai dengan jumlah batu-batuan pada mangkok.
7. Guru memberikan penguatan kepada anak yang terampil dalam menggunakan mangkok hitung

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui media mangkok hitung pada anak Kelompok ATK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

#### 1) Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan akan sangat berguna bagi anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui media mangkok hitung pada Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo sehingga dapat melakukan berbagai aktivitas belajar yang baik sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

#### 2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru lebih memahami cara meningkatkan kemampuan berhitung melalui media mangkok hitung pada anak sehingga capaian pembelajaran khususnya pada matematika sesuai dengan yang diharapkan.

#### 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangsi yang baik terhadap sekolah itu sendiri sehingga menghasilkan insan-insan yang berilmu pengetahuan dan mempunyai kemampuan dalam hal matematika melalui kegiatan menghitung.

#### 4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam menyusun tugas akhir apabila akan melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi lagi.