

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

The golden age adalah sebutan dari para ahli untuk anak usia dini, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Periode ini dimulai sejak anak dalam kandungan hingga usia 6 tahun, dalam tahap ini pertumbuhan dan perkembangan otak anak mencapai 80% dari otaknya di masa dewasa kelak. Artinya, diatas periode ini perkembangan otak anak hanya 20%, dengan kata lain pada usia 6 tahun ke atas perkembangan otak hanya 20%.¹ Oleh karena itu, pendidikan sejak dini sangatlah penting bagi anak.

Menurut Undang-undang sisdiknas tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun, dan pada konsep DAP (*Deveolopmentally Aprropriate Practices*) yaitu acuan pendidikan anak usia dini (PAUD) yang diterbitkan oleh asosiasi PAUD di Amerika adalah anak rentan usia 0-8 tahun.²

Pendidikan merupakan salah satu usaha masyarakat untuk memajukan peradaban dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Undang-undang No 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk

¹ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Intan Mandiri, 2010), hal. 23-24

² Farida Agus setiawati, "*Pendidikan moral dan nilai-nilai agama pada anak usia dini*", (UNY: 2006), hal. 42

mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diwujudkan dalam penyelenggaraan pendidikan dari jenjang pendidikan sejak dini hingga perguruan tinggi.

Perubahan paradigma dalam bidang pendidikan dan berbagai perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni membawa implikasi terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk pada kebijakan pendidikan. Seiring waktu secara berangsur-angsur perhatian pemerintah mulai tertuju kepada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Perhatian tersebut merupakan wujud komitmen pemerintah Indonesia sebagai anggota PBB terhadap hasil pertemuan dunia Education For All yang diselenggarakan di Dakar 2000. Pertemuan tersebut menegaskan kembali komitmen terhadap pendidikan dan perawatan anak usia dini yang menentukan perkembangannya. Sejak saat itu hingga sekarang, PAUD mulai menjadi sentral di dunia pendidikan, salah satunya Indonesia.³

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini

³ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.2012), hal. 13

diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan informal.⁴

Undang-undang 1945 Pasal 28c ayat 2 menegaskan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.⁵ Membukakan peluang untuk anak-anak agar memperoleh pendidikan yang layak, karena pendidikan yang layak untuk anak adalah hak asas setiap anak/manusia. Oprasionalisasi pendidikan bagi anak usia dini akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat, pembawaannya, dan agar anak mampu memperoleh rangsangan-rangsangan sosial-emosional sesuai dengan tingkatan usia anak.

Bentuk dari pendidikan sejak dini adalah Taman Kanak-kanak/PAUD. Pengetahuan dasar yang diperoleh peserta didik di Taman Kanak-kanak/PAUD menjadi landasan pengetahuan yang akan dikembangkan di jenjang selanjutnya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling menyenangkan. Sebagian besar aktivitas digunakan untuk bermain, karena

⁴ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2015), hal. 22

⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks Permata Puri Media.2009), hal. 40

bermain merupakan suatu kegiatan yang sudah ada dalam diri anak sejak lahir, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai daya tarik yang kuat bagi anak. Bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan beberapa aspek yaitu aspek fisik, aspek motorik, aspek kognitif, aspek sosial, aspek bahasa, aspek emosi, aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Aspek-aspek tersebut dikembangkan sehingga menjadi kebiasaan yang positif.

Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting yaitu aspek perkembangan kognitif. Secara umum perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.⁶ Menurut teori Piaget perkembangan kognitif adalah tahap-tahap perkembangan manusia dari usia anak-anak sampai dewasa, mulai dari proses-proses berfikir secara konkret atau melibatkan konsep-konsep konkret sampai dengan lebih tinggi yaitu konsep-konsep abstrak dan logis.⁷

Berhitung merupakan suatu hal yang konkret yang selalu ada dalam kehidupan sehari-hari, berhitung bisa dikatakan sebagai bagian dari kehidupan setiap manusia. Begitu pada kehidupan anak, dalam bermain

⁶ Yuliani Nuryani Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hal. 1.16.

⁷ MIF Baihaqi, *Pengantar Psikologi Kognitif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), hal. 11.

secara tidak langsung anak belajar tentang berhitung. Kegiatan berhitung mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika, dapat pula mengembangkan kemampuan anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan, dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila anak diberikan stimulus sejak dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran pada anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak/PAUD harus menyenangkan, karena anak sangat dominan mempunyai sifat jenuh dalam pembelajaran. Oleh karena itu, di Taman Kanak-Kanak atau lembaga pendidikan yang berada di bidang pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mereka membutuhkan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. Media atau alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah

maupun di buat sendiri. Bermain tidak harus mahal unsur medidiklah yang harus diutamakan.

Pembelajaran berhitung pada anak tidak hanya berpusat pada buku tulis atau lembar kerja anak (LKA) anak hanya menjadi pendengar dan tidak terlibat langsung pada kegiatan, mewarnai, dan menulis penjumlahan di buku tulis sudah sangat biasa bagi anak dan anak akan cepat merasa bosan jika hanya menggunakan media buku tulis dan lembar kerja anak (LKA). Dengan adanya permainan balok angka ini anak diajak berperan langsung dalam pembelajaran dan itu anak memberikan stimulus-stimulus yang membuat anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak akan menjadi lebih antusias, lebih cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Kegiatan bermain balok angka merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Media balok angka ini terbuat dari kertas karton bisa juga terbuat dari kayu dengan di bentuk persegi, dan terdiri dari 20 unit balok. Balok terdiri dari angka 1-20 setiap angka berwarna hitam. Dalam bermain balok angka ini bisa dibentuk beberapa kelompok dan anak diajak untuk berlomba-lomba menyusun angka 1-20 atau bersama-sama menyelesaikan tugas yang sudah diberikan oleh guru. Ketika anak bermain balok angka dapat membantu anak untuk mengetahui angka sesuai yang

mereka susun. Ketika anak bermain balok angka dapat membantu anak untuk mengidentifikasi jumlah angka sesuai yang mereka hitung.⁸

Berdasarkan pengertian-pengertian dan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan permainan balok angka ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak, sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan akan dapat berlangsung secara tepat, guna dan berdayaguna.

Pernyataan ini berbanding terbalik dengan kenyataan di TK Rofi'ul A'la Desa Jiwut, berdasarkan pengamatan pada saat ini masih ada anak yang tidak bergairah dalam belajar, bahkan cenderung malas dalam belajar berhitung, sehingga munculah beberapa permasalahan yang diantisipasi, diantaranya rendahnya kemampuan anak dalam menyebutkan angka, kurang paham terhadap simbol-simbol angka, disamping itu tidak sedikit anak yang tidak tertarik lagi dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang hanya menyuruh anak untuk maju satu persatu dalam menunjukkan angka. Hasil dari pengamatan di TK Rofi'ul A'la Desa Jiwut hanya 40% saja anak yang sudah bisa berhitung dari 1-20, padahal guru menargetkan 75-85% anak harus mampu berhitung. Permainan balok angka pula dapat membantu guru menunjang pembelajaran dikelas, anak lebih suka pembelajaran yang bersifat kongkrit atau nyata. Permainan balok angka mengajarkan anak lebih aktif didalam kelas atau berperan

⁸ Elizabet B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Alhi Bahasa Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih,2008), hal. 48

langsung dalam keberlangsungan pembelajaran, anak menjadi lebih berani untuk berinteraksi dengan teman ataupun guru.⁹

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Ngelegok Blitar?
2. Bagaimana dampak penerapan kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Ngelegok Blitar?
3. Bagaimana hambatan penerapan kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Ngelegok Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Ngelegok Blitar
2. Mendeskripsikan dampak penerapan kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Ngelegok Blitar

⁹ 6 September 2018 TK Rofi'ul A'laa Jiwut Ngelegok Blitar

3. Mengetahui hambatan penerapan kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoristis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan kajian dan bahan pertimbangan akan pentingnya permainan balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar

Memberi informasi kepada guru tentang pentingnya kegiatan bermain balok angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Guru bisa menjadikan permainan balok angka ini sebagai salah satu media pembelajaran dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- b. Bagi Anak TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar

Dapat membantu anak untuk lebih bisa memahami apa yang telah disampaikan oleh guru dan anak lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

- c. Bagi Kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar

Hasil dari penelitian dapat menjadi masukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini disusun sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konsep judul tersebut. Sesuai dengan judul penelitian “Kegiatan Bermain Balok Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar” maka perlu dikemukakan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan konseptual

a) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

b) Bermain

Pada Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson bermain bagi anak sebagai alat atau sarana yang penting untuk mengembangkan sosial-emosional, fisik motorik, kognitif dan bahasa anak.¹⁰

c) Balok angka

¹⁰ Montolalu B.E.F., dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, Modul 1-12, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.2010), hal. 1.8-1.9.

Balok angka merupakan media dan alat pembelajaran yang terbuat dari potongan kayu atau plastik yang memiliki bentuk persegi dan berwarna-warni serta diberi gambar angka-angka.

d) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

e) Berhitung

Berhitung adalah suatu kegiatan atau sebuah cara menyenangkan untuk belajar memahami konsep bilangan.

f) Dampak

Dampak ialah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negative maupun positif.

g) Hambatan

Hambatan adalah suatu keadaan yang selalu dalam keadaan tidak lancar atau mengalami gangguan.

2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul “Kegiatan Bermain Balok Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar” ini diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan anak dan sebagai media baru

yang dapat menarik anak untuk lebih semangat dalam belajar serta tidak memiliki rasa bosan belajar lambang bilangan.

F. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan ini untuk mempermudah dalam mengetahui sistematis dari isi skripsi ini.

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman table, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bagian utama (inti) terdiri dari enam bab dan masing-masing bab mempunyai sub-sub bab, antara lain:

BAB I membahas tentang pokok-pokok masalah antara lain konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.

BAB II pada kajian pustaka yang berisi tentang landasan teori, pada bagian landasan teori meliputi: 1. Pengertian media pembelajaran, 2. Hakikat bermain, pada teori hakikat bermain dimulai dari: a) pengertian bermain, b) manfaat bermain, 3. Hakikat balok angka, pada hakikat balok angka menjelaskan tentang: a) pengertian balok angka, b) manfaat balok angka, 4. Hakikat perkembangan kognitif, pada perkembangan kognitif ini menjelaskan tentang: a) pengertian perkembangan, b) pengertian kognitif, c) tahap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun, 5. Hakikat kemampuan berhitung, pada kemampuan berhitung menjelaskan tentang:

a) pengertian kemampuan, b) pengertian berhitung, c) pengertian kemampuan berhitung. Kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

BAB III membahas tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV memuat tentang hasil penelitian yang menguraikan hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi

BAB V adalah bagian pembahasan, dalam pembahasan dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI merupakan keseluruhan isi skripsi yang berupa penutup skripsi, yaitu berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dimaksud adalah hasil dari penelitian yang didapat dari lapangan. Sedangkan saran ditujukan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian.