

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks penelitian

Anak usia 3-4 tahun merupakan anak usia dini, walaupun mereka masih usia dini tapi mereka juga memiliki kemampuan yang sesuai dengan usianya. Pada anak usia ini mereka telah dapat memahami dan melakukan banyak hal, diantaranya adalah mereka bisa menyebut berbagai nama makanan dan rasanya, bisa menyebut kegunaan dari benda, dapat memahami persamaan dan perbedaan antara dua benda, menyebutkan angka 1-10 dan mengenal beberapa huruf a-z yang pernah dilihatnya.

Pada anak berusia 3-4 tahun seharusnya sudah bisa menyebutkan bilangan angka 1-10 karena pada usia ini anak mulai mengembangkan kemampuan logis matematisnya. Kemampuan anak untuk menyebutkan bilangan angka 1-10 akan berguna untuk pencapaiannya dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Pengenalan matematika pada anak rentang usia 3-4 tahun dapat dimulai dengan mengenalkan angka, pengenalan angka bisa dilakukan dengan cara mengenalkan bentuk dari angka, menyebutkan angka dan pengenalan hitung secara perlahan-lahan dengan menggunakan media benda, media gambar ataupun media permainan.²

² Budianto dan Achmad, "Implementasi Teknologi Game Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun Berbasis Android", *Narodroid*, Vol 1, No.2, 2015, hal 54.

Sekolah merupakan tempat dimana anak bisa belajar tentang angka, pembelajaran di sekolah dilakukan melalui bermain secara interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian anak. Minat anak usia dini untuk belajar angka perlu ditumbuhkan dan ditingkatkan, agar nantinya anak akan lebih mudah untuk mempelajari matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

Dunia anak adalah dunia bermain, bagi anak bermain adalah caranya untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Perkembangan bermain sebaiknya memperhatikan perkembangan umur dan kemampuan anak. Bermain dikembagkan berangsur-angsur dari bermain sambil belajar dimana lebih banyak unsur bermainnya menuju belajar sambil bermain dimana belajarnya lebih banyak dari bermainnya.³

Bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif, menurut Piaget anak belajar mengkonstuksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada disekitar. Bermain akan menyediakan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan objek. Bermain juga memberikan anak kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengar untuk mengetahui sifat-sifat dari objek. Dalam konsep edutainment, ini disebut global learning atau belajar secara menyeluruh.⁴

³ Euis Kurniati, Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak, (Jakarta, Prenadamedia Group, 2016), hal 4.

⁴ Muhammad Fadillah, "Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini." (Jakarta, Prenada Media, 2019) hal 13.

Pada kenyataan di lapangan banyak anak usai 3-4 tahun yang belum bisa mengenal angka 1-10. Keadaan ini dikarenakan orang tua yang kurang peduli pada anaknya atau orang tua yang terlalu memaksa anaknya untuk belajar tanpa memperhatikan tahapan usia anak.

Banyak orang tua yang memaksa anak usia dini untuk belajar baca, tulis dan hitung atau calistung dengan harapan anaknya bisa cepat pandai. Para orang tua tidak memperhatikan perkembangan usia anak sehingga banyak anak yang merasa tertekan dan terbebani sehingga pada akhirnya justru tidak mau belajar.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di PAUD Pelangi Bangsa Sumberejo Wetan, ditemukan masalah antara lain: masih kurangnya partisipasi anak pada saat pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang dilakukan masih menekankan pada kegiatan membaca dan menulis yang terkesan monoton dan membosankan serta masih kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Dari wawancara dengan guru di PAUD Pelangi Bangsa dan pengamatan awal pada peserta didik dengan jumlah anak sebanyak 30 orang, diketahui hanya sekitar 5 anak yang sudah bisa mengenal angka dan yang selebihnya masih kesulitan atau belum bisa mengenal angka.

Kesulitan yang dialami oleh anak untuk mengenali angka 1-10 di PAUD Pelangi Bangsa Sumberejo Wetan dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik minat siswa dimana proses pembelajaran mengenal angka masih lebih banyak perpusat pada guru untuk menjelaskan dan mencontohkan

dipapan tulis, serta monotonnya rutinitas anak untuk mengenal angka dengan cara menebali dan mencontoh angka di buku.

Selain itu manfaat dari pembelajaran mengenal angka di lembaga PAUD Pelangi Bangsa masih kurang bisa dirasakan langsung oleh siswa dalam kegiatan sehari-harinya. Faktor lain yang menghambat pengenalan angka disebabkan karena kurangnya pembiasaan dari orang tua dalam mengenalkan angka pada rutinitas harian anak di rumah. Hal-hal tersebut menyebabkan anak kurang berminat dan kurang termotivasi untuk belajar mengenal angka.

Bisa disimpulkan beberapa factor yang menjadi penghambat kegiatan mengenal angka pada anak yaitu: 1) pembelajaran mengenal angka masih berpusat pada guru, 2) kegiatan mengenal angka masih monoton pada menebali dan mencontoh angka, 3) manfaat mengenal angka belum dirasakan anak dalam kegiatan sehari-hari, 4) kurangnya pembiasaan dari orangtua mengenalkan angka pada anak di rumah.

Berdasar kondisi tersebut, peneliti mencoba berdiskusi dengan pihak PAUD Pelangi Bangsa untuk memecahkan masalah kesulitan mengenal angka pada anak. Diskusi ini mempertimbangkan faktor-faktor yang menghambat proses mengenal angka pada anak dan juga beberapa teori cara pembelajaran yang tepat untuk anak.

Dari hasil diskusi ditetapkan bahwa cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak belajar mengenal angka adalah dengan melalui permainan. Permainan dipilih karena mempertimbangkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, dimana bagi anak kegiatan bermain sama pentingnya dengan

kegiatan bekerja untuk orang dewasa. Sehingga untuk kegiatan belajar anak harus dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain agar anak tidak merasa tertekan dan terbebani.

Jenis permainan yang dipilih untuk mengenalkan angka pada anak adalah permainan engklek. Permainan engklek dipilih karena anak-anak dirasa mampu untuk memainkan permainan ini dan pembuatan media kolom-kolom untuk permainan engklek mudah dibuat.

Anak akan belajar untuk mengenal angka melalui permainan engklek sehingga diharapkan anak tidak akan merasa bosan atau terbebani dalam kegiatan mengenal angka karena cara mereka belajar mengenal angka dikemas dalam kegiatan bermain engklek yang menyenangkan bersama dengan teman-temannya.

Dalam kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek ini anak dengan sendirinya akan belajar mengenal angka selama proses bermain engklek. Diharapkan dari kegiatan mengenal angka melalui permainan engklek ini, kemampuan anak dalam belajar mengenal angka akan meningkat dan manfaat dari kegiatan mengenal angka bisa dirasakan oleh anak.

Dari ulasan konteks penelitian diatas, peneliti akan melakukan pengamatan di PAUD Pelangi Bangsa melalui penelitian yang berjudul **“Menenal Angka melalui Permainan Engklek di PAUD Pelangi Bangsa Sumberejo Wetan Ngunut Tulungagung”**

B. Fokus penelitian

Berdasar dari permasalahan diatas, peneliti akan membatasi pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan mengenal angka melalui permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa?
2. Bagaimana pelaksanaan mengenal angka melalui permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa?
3. Bagaimana evaluasi mengenal angka melalui permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa?

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan tentang perencanaan mengenal angka melalui permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa
2. Untuk mendeskripsikan tentang pelaksanaan mengenal angka melalui permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa
3. Untuk mendeskripsikan tentang evaluasi mengenal angka melalui permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa

D. Kegunaan penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Dari tinjauan teoritis, diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenal angka melalui permainan engklek

2. Dari tinjauan praktis, diharapkan dapat menambah wawasan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak melalui permainan engklek
3. Agar hasil studi dapat digunakan sebagai rujukan oleh peneliti selanjutnya.
4. Sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Strata (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.

E. Penegasan istilah

Untuk mempermudah pemahaman terhadap penelitian ini, diperlukan adanya pembahasan mengenai variable-variabel dalam judul penelitian, yaitu:

1. Penegasan istilah konseptual

a. Mengenal angka

Mengenal angka adalah mengembangkan konsep keberangkaan sesuai dengan tingkat kognisi anak.⁵

b. Permainan Engklek

Permainan engklek merupakan bentuk permainan tradisional, dimainkan dengan cara melompat-lompat pada kolom yang telah dibuat. Masing-masing daerah memiliki bentuk kolom yang berbeda-beda.⁶

⁵ Tadkiroatun Musfiroh, "Memperkenalkan Huruf di Taman Kanak-kanak", Sleman, 2003

⁶ Muhammad Fadillah, "Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", (Jakarta: Prenadamedia Group 2017), hal 111.

2. Penegasan istilah operasional

a) Mengenal angka

Mengenal angka dalam penelitian ini adalah mengenalkan angka 1-10 pada anak didik di PAUD Pelangi Bangsa.

b) Permainan engklek

Permainan engklek dalam penelitian ini adalah permainan engklek dengan menggunakan kolom-kolom yang telah ditulisi angka 1-10.

F. Sistematika pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini nantinya akan disusun dalam bentuk perbab. Secara umum sistematika penyusunannya akan dijabarkan sebagaiberikut:

Pada BAB Pertama adalah Pendahuluan, dalam bab ini terdapat konteks penelitian yang menjabarkan alasan pemilihan judul penelitian. Fokus penelitian untuk menjelaskan masalah pokok yang akan diteliti. Tujuan penelitian untuk menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini. Kegunaan penelitian untuk menjelaskan manfaat dari penelitian ini. Penegasan istilah untuk mempermudah pemahaman istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Dan Sistematika pembahasan untuk menjelaskan secara umum sistematika penulisan skripsi ini.

BAB Kedua adalah Kajian Pustaka yang akan membahas tentang Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran mengenal angka melalui permainan engklek.

BAB Ketiga adalah Metode Penelitian yang membahas jenis penelitian, kehadiran dan peran peneliti, lokasi penelitian, sumber data penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data dan Tahap-tahap penelitian yang dilalui.

BAB Keempat adalah hasil penelitian yang meliputi paparan data dan temuan penelitian mengenal angka melalui permainan engklek di PAUD Pelangi Bangsa.

BAB Kelima adalah pembahasan, pada bab ini akan dilakukan pengecekan kesesuaian hasil penelitian dengan teori yang ada.

BAB Keenam adalah Penutup, bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA