

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang tua maupun guru pasti mengkehendaki anak – anak tumbuh menjadi anak yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, kelak agar menjadi anak-anak yang shaleh dan shalehah. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan stimulus atau rangsangan untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak.

Anak Usia Dini (AUD) adalah anak yang memiliki rentang usia dari 0-6 tahun. Usia ini sering disebut juga dengan masa emas (*golden age*) perkembangan. Pada masa itu terjadi proses perkembangan yang sangat pesat untuk semua potensi.

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.

Untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut pemerintah Indonesia mengidentifikasi enam aspek perkembangan di PAUD, yaitu aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, nilai agama dan moral. Salah satu aspek holistik perkembangan yang harus dikembangkan adalah perkembangan kognitif anak.

Maerina (2014) menyatakan bahwa lingkup perkembangan kognitif diperoleh salah satunya melalui kegiatan pembelajaran matematika.

Matematika dapat diartikan sebagai ilmu yang berhubungan dengan bilangan, hubungan pola, bentuk dan struktur. Kemampuan dasar matematika yang dapat diperkenalkan pada anak usia dini yaitu pemahaman bilangan, operasi hitung, nilai uang, pemecahan masalah, logika, konsep geometri pengukuran, konsep statistika.

Rosalind Charlesworth (2005:3) menyatakan bahwa "*The development of math concepts and skills for pre-operational (2 to 7 years) period are sets and classifying, comparing, counting, parts and wholes, language*". Kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan dan angka merupakan kegiatan persiapan untuk belajar berhitung.

Pengenalan konsep bilangan tidak lepas dari pengenalan angka-angka. Pengenalan konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah suatu benda atau berapa banyak benda. Pengenalan konsep bilangan ini nantinya akan menjadi bekal pada anak untuk mempelajari berhitung yang berhubungan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Yus (2012:51-52) menyatakan perkembangan anak usia 5-6 tahun meliputi: 1) menyebut dan membilang 1-20; 2) mengenal lambang bilangan; 3) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda yang berkaitan; 4) menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda 1-10.

Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila anak mendapat stimulasi/rangsangan atau motivasi yang sesuai dengan perkembangan anak. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui permainan yang menarik tentunya akan lebih efektif karena dengan bermain merupakan sifat alami yang dimiliki setiap anak dan sarana pembelajaran yang menyenangkan tanpa merasa terbebani.

Hal ini sejalan dengan Kurniasih (2012:10) menyatakan bahwa dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar kapan menggunakan keahlian tersebut. Melalui permainan, anak-anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan mendalam. Misalnya melalui permainan ular tangga atraktif.

Permainan ular tangga atraktif dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka yang ada dalam kotak-kotak papan ular tangga yang dimulai dari angka 1-20. Dengan begitu proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui bermain ular tangga atraktif.

Kemampuan berhitung anak terutama dalam mengenal konsep bilangan masih sangat rendah hal ini terlihat ketika guru menyuruh anak untuk menyebutkan bilangan 1-20 dengan mudah anak dapat melapalkannya namun ketika guru menyuruh anak menyesuaikan lambang bilangan dengan sejumlah gambar benda ternyata anak tidak bisa.

Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: proses pembelajaran kurang menarik minat anak, media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik. Faktor lain yang mempengaruhi seperti kemampuan guru, anak didik, media pembelajaran, sarana dan prasarana.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti serta hasil wawancara dengan guru yang mengajar di TK ANNISA ditemukan berbagai masalah seperti kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun masih rendah, media pembelajaran yang digunakan guru selama ini masih kurang bervariasi menyebabkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-20 masih rendah serta anak belum mampu melakukan penjumlahan maupun pengurangan secara benar.

Dengan demikian dapat dikatakan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun masih rendah di TK ANNISA. Untuk itu peneliti merasa perlu menerapkan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, agar anak mudah dan cepat dalam memahami lambang bilangan, sehingga anak merasa senang dan bisa menikmati pelajaran seolah-olah dia sedang bermain dengan menerapkan permainan ular tangga sebagai pengantar pesan kepada anak dalam mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan teori sebelumnya serta melihat kendala yang ada dilapangan, maka penulis beranggapan bahwa permainan ular tangga atraktif tepat digunakan untuk kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK ANNISA.

Untuk itu peneliti merasa tertarik untuk meneliti judul “**Pengaruh Permainan Ular Tangga Atraktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ANNISA MEDAN T.A 2017/2018**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun masih rendah.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang bervariasi.
3. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-20 masih rendah.
4. Anak belum mampu melakukan penjumlahan maupun pengurangan secara benar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dan permainan ular tangga atraktif.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan permainan ular tangga atraktif terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK ANNISA Medan T.A 2017/2018 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan “ untuk mengetahui adanya pengaruh

permainan ular tangga atraktif terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK ANNISA Medan T.A 2017/2018 ”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang penggunaan permainan ular tangga dalam pengembangan kemampuan berhitung AUD, khususnya untuk Prodi PG-PAUD di lembaga Fakultas Ilmu Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti yaitu melalui penelitian ini, penulis dapat mengetahui pengaruh permainan ular tangga atraktif terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi guru sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengetahui kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan ular tangga atraktif dan bahan masukan bagi guru dalam menggunakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- c. Bagi sekolah sebagai bahan masukan bagi sekolah agar dapat menyediakan sarana belajar yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.