

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang-Undang Nasional no 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14).

Menurut hasil penelitian Howard Gardner, seorang profesor pendidikan dari Harvard University, mengungkapkan bahwa kecerdasan logika matematika merupakan salah satu dari delapan jenis potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Anak usia dini dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok prasekolah (0-3 tahun). Kelompok kedua adalah kelompok anak yang sudah mampu mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (3-6 tahun). Lestari KW mengatakan bahwa berdasarkan pengelompokan anak usia dini di atas, terdapat beberapa konsep matematika yang harus diajarkan kepada anak usia dini. Spesifikasinya, kelompok anak usia 0-3 tahun perlu dilakukan pengenalan konsep-

konsep matematika. Begitu pula untuk kelompok anak usia 3-6 tahun dilakukan pengembangan konsep matematika kepada anak.

Ahmad (Taopik Rahman, dkk, 2017 : 4) menyatakan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia TK B yaitu anak mampu membilang, menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membuat urutan bilangan 1 sampai sepuluh dengan benda-benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Menurut Murtono dan Murwadi (2010: 48), meronce adalah merangkai atau menyusun manik-manik, biji-bijian atau bahan lain dengan menggunakan benang sehingga menghasilkan rangkaian yang digunakan sebagai benda hias atau benda pakai. Fungsi kegiatan meronce yaitu melatih otot motorik halus, mengembangkan fantasi anak dan kecerdasan, serta mengembangkan daya visualisasi atau kecermatan menentukan pola atau warna. Anak usia 4-5 tahun berada dalam tahap praoperasional, dimana ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Menurut Piaget, pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini (Sujiono, 2008: 2.9).

Isi daripada Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA-BA, Kementerian Agama (2011:167-168) telah memaparkan indikator lingkup perkembangan kognitif tentang konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu: 1) Membilang atau mengurutkan bilangan dari 1-20. 2) Membedakan konsep panjang pendek. 3) Mengelompokan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak,

misalnya menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dan lain-lain. Isi Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA-BA, Kementerian Agama (2011:132) telah memaparkan indikator meronce lingkup perkembangan fisik motorik halus yaitu : no.47. Meronce manik-manik sesuai pola. no.48. Meronce dengan berbagai media misalnya bagian tanaman, bahan bekas, karton, kain perca, dan lain-lain. Pengertian bermain menurut Konvensi Hak-Hak Anak (1990) pasal 31 dalam Tedjasaputra (2001:xvi) disebutkan “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”. Jadi, bermain adalah dunia anak dan menjadi hak setiap anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan aspek fisik motorik, kecerdasan dan sosial emosional yang akan saling menunjang dan harus diberikan kesempatan untuk berkembang secara optimal. Meronce adalah menyusun atau menata benda dengan menggunakan seutas tali. Dengan teknik ikatan akan memanfaatkan bentuk ikatan menjadi lebih lama dibandingkan tanpa ikatan. Prinsip-prinsip berhitung melalui meronce (Depdiknas, 2007:2). Berhitung permulaan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung manik-manik yang akan dironce. Permainan dimulai dari yang mudah ke permainan yang sukar.

Nurhayati Malau (2018) dalam penelitiannya menjelaskan, bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat “Fun Math Class Kelas Matematika yang menyenangkan Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Sumber Belajar di SD Negeri 056035 Kecamatan Besitang” berupa pembelajaran Matematika di kelas dapat dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini memberikan manfaat dan dampak perubahan

kepada siswa. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih 16 pertemuan. Siswa-siswi yang hadir merupakan siswa kelas 5 sebanyak 7 orang dan kelas 6 sebanyak 13 orang sehingga jumlah semua siswa-siswi SD Negeri 056035 yang terlibat sebanyak 20 orang. Tim Pengabdian Pada masyarakat dapat bekerjasama dengan kepala SD Negeri 056035 Kecamatan Besitang.

Begitu juga dengan Mardiyana Faridhatul Anawaty (2013) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kegiatan meronce berpengaruh terhadap kemampuan mengenal pola pada anak kelompok A di TK WIFA Bangkalan. Kegiatan meronce adalah salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak. Anak berinteraksi langsung dengan bahan yang akan mereka gunakan dalam kegiatan. Anak dapat melihat dan memegang sehingga dapat lebih mudah dalam memahami suatu konsep.

Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Ngatinem (2013), menjelaskan bahwa sebelum diadakan tindakan penelitian, anak mengalami kesulitan dalam belajar berhitung permulaan. Anak merasa bosan dan jenuh sehingga anak sering malas apabila diajak belajar berhitung. Namun setelah bermain manik-manik dengan warna & bentuk yang bermacam-macam dibuat cincin, gelang, tasbih, kalung, dan tirai jendela, anak lebih senang dan tertarik, anak tidak lagi mengalami kesulitan dalam berhitung permulaan apalagi dilakukan sambil bermain sehingga semua anak dapat ikut berpartisipasi aktif. Sebelum diadakan penelitian, dalam pembelajaran ini hanya menggunakan metode ceramah tanpa peraga dan tidak ada bermainnya. Namun setelah penelitian ini, kemampuan guru dalam pengelolaan kelas meningkat baik. Guru sudah menggunakan alat peraga yang menarik dan mudah didapat sebagai salah

satu sarana penunjang kegiatan pembelajaran, dan dilaksanakannya prinsip pembelajaran di TK yaitu belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ariyani Mustika Asri (2016), menjelaskan bahwa berdasarkan hasil analisis data menggunakan t-test menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan secara statistik dilihat pada nilai hitung $23,311 \leq t_{tabel} -1,753$, tabel dapat dilihat pada table statistik pada signifikasi 0,05 dengan derajat keabsahan (df) $n-1$ atau $16-1=15$. Nilai thitung $23,311 \leq t_{tabel} -1,753$ pada signifikasi 0,05 ($0,00 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa meronce berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok A RA IP QURROTA A'YUN Ngrandu, Nglorog, Sragen Tahun Ajaran 2016-2017 teruji kebenarannya.

Begitu juga halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Mirawati (2017), menjelaskan bahwa matematika kreatif yang dilaksanakan di TK dan KB Lab. UPI dikemas melalui pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan minat anak dan dilakukan berdasarkan pengalaman langsung (*learning by doing*). Matematika kreatif tersebut juga mengedepankan pembelajaran matematika melalui aktivitas bermain baik dengan aturan (permainan) maupun tanpa aturan. Konteks bermain dalam pembelajaran matematika bagi anak mampu mengembangkan minat dan memudahkan anak untuk memahami berbagai konsep matematika (Ozdogan, 2011; Doris, 2009; Perry & Dockett, 2011).

Pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dilaksanakan pada jenjang PAUD. Pendidik dan para praktisi dalam pendidikan anak usia dini hendaknya mampu mempertimbangkan secara matang terkait proses

pembelajaran matematika yang akan diberikan pada anak. Kreasi pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan yang terpenting adalah mampu memberikan kontribusi yang besar dalam peningkatan kemampuan matematis yang dimiliki oleh anak.

Usaha membantu anak dalam mengembangkan kemampuan matematikanya, tidak menjadi keharusan menjadi seorang pakar di bidang matematika terlebih dahulu. Bersama anak-anak prasekolah, banyak yang bisa dilakukan untuk mewujudkannya. Banyak hal yang bisa diajarkan lewat berbagai hal di sekitar mereka. Semuanya tidak memerlukan kemampuan matematika yang mendalam.

Mulailah dengan menanamkan sikap positif dan semangat yang besar ketika menghadapi hal-hal yang berhubungan dengan matematika. Semua jenjang pendidikan formal, matematika diajarkan secara bertingkat dan bertahap. Sehingga memahami konsep-konsep dasar itu, kemungkinan besar dia tidak akan mengalami kesulitan belajar ke depannya.

Ditemukan pula cara mengenalkan anak mengenai konsep fun math itu sendiri adalah dengan mengaplikasikan atau mempraktikkan kegiatan meronce. Meronce adalah menata dengan memperhatikan bentuk, warna dan ukuran, seperti halnya irama musik yang mempunyai tinggi rendah serta keras-lunak, halus-kasarnya nada dan suara. Jika musik menggunakan instrument untuk menyatakan tinggi dan rendahnya suara, maka meroncepun akan memerlukan keterampilan sejenis itu, misalnya seutas tali untuk meronce tasbih besar dan kecil dapat dilakukan dengan membedakan ukuran serta jenisnya. Kemungkinan bentuk yang dironce tidak sama

satu dengan yang lainnya, namun demikian meronce tidak saja hanya menyusun dan menata bentuk-bentuk tersebut melainkan menata dengan irama.

Guru memerlukan cara yang dapat merangsang pemahaman anak terkait konsep matematika. Konsep matematika yang dapat dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah seperti halnya mencocokkan. Adanya konsep membilang yang telah dimiliki, anak akan mampu mengembangkan konsep mencocokkan, dalam hal ini mencocokkan bentuk, warna, ukuran, bilangan, maupun pola. Mencocokkan adalah memasang atau menjodohkan yang dalam konsep matematika berkaitan dengan korespondensi satu-satu atau dapat pula dengan pemetaan atau sekedar korespondensi biasa. Pembelajaran mencocokkan dapat dilakukan melalui: (1) mencocokkan dengan bentuk atau pola, (2) mencocokkan dengan warna, (3) mencocokkan dengan angka, (4) mencocokkan peralatan sehari-hari, dan (5) menyelesaikan *puzzle* (Aisyah, 2014).

Guru juga dapat melakukan cara dengan mengurutkan. Mengurutkan (*ordering*) merupakan kemampuan yang dikuasai anak dalam menyusun dan menghitung setiap obyek hanya satu kali secara berurutan, sehingga terdapat proses keteraturan. Seriasi (*seriation*) merupakan kemampuan mengurutkan susunan obyek-obyek berdasarkan karakteristik ukurannya. Tujuan : Menempatkan benda dalam deretan tertentu menurut aturan yang diinginkan. Contoh : (1) Mengurutkan ukuran dari yang paling kecil ke yang paling besar. Contoh: bola pingpong, bola tenes, bola basket. (2) Mengurutkan dari yang paling pendek ke yang paling tinggi. Contoh : botol obat, botol saos, botol kecap. (3) Mengurutkan dari volume yang paling sedikit ke yang paling banyak. Contoh: Gelas yang berisi air sepertiga, setengah, penuh.

Guru juga dapat melakukan identifikasi pola. Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda. Anak-anak senang membuat pola di lingkungan mereka. Mengurutkan pola adalah kemampuan anak mengenal dan mengikuti pola-pola yang ada di dekatnya secara berurutan. Ketika ada sebuah urutan pola pensil, crayon, dan kertas, maka setelah kertas anak dapat mengurutkan kembali dengan meletakkan pensil, crayon dan kertas setelahnya. Pola merupakan bagian dari kemampuan penalaran matematik. Pola merupakan urutan dari warna, bentuk, benda, suara atau gerakan-gerakan yang dilakukan berulang kali. Adapun beberapa macam pola, di antaranya: (1) Pola visual merupakan pola yang tampak atau jelas dilihat oleh mata, seperti : pola gambar, pola meronce dan lain-lain. (2) Pola auditori (pendengaran) biasanya ditemukan dalam melodi musik, tepuk tangan dan pengulangan bahasa atau suara-suara dari cerita atau permainan jari dan suara binatang seperti kucing, kambing dan yang lainnya. (3) Pola *physic* (gerak) terdapat dalam tarian, dan gerakan-gerakan.

Hasil dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep matematika sangat membantu dan berpengaruh terhadap anak. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan daya berpikir anak dalam memahami konsep fun math atau matematika menyenangkan.

Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan terdapat anak yang masih belum mendapatkan pembelajaran yang utuh, terutama dalam cabang matematika. Anak hanya sekedar mendapatkan pembelajaran, tetapi konsep pembelajaran yang didapatkan belum sepenuhnya menyenangkan. Tujuan diberlakukannya pembelajaran

matematika yang menyenangkan diberikan kepada anak bukan hanya sekedar untuk mengasah kecerdasan logika, melainkan juga untuk memberikan kesan yang menarik dan bermakna pula, sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran matematika dihadapkan kepada mereka.

1.2.Indentifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah :

1. Anak belum mendapatkan pembelajaran yang utuh terkait dengan matematika
2. Pembelajaran matematika yang diberikan guru belum mengarah kepada konsep yang menyenangkan sehingga anak merasa jenuh dan bosan
3. Pembelajaran matematika yang diberikan guru belum memberikan kesan yang menarik dan bermakna pada anak

1.3.Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tujuan yang diharapkan yaitu “Analisis Pengenalan Konsep Fun Math melalui Kegiatan Meronce di Kelurahan Sei Kera Hulu Kecamatan Medan Perjuangan Kota Medan”.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa penyebab anak-anak tidak mendapatkan pembelajaran matematika seutuhnya ?

2. Apa penyebab pembelajaran matematika yang diberikan guru belum mengarah kepada konsep yang menyenangkan sehingga anak merasa jenuh dan bosan ?
3. Apa penyebab pembelajaran matematika yang diberikan guru belum memberikan kesan yang menarik dan bermakna pada anak

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

1. Mendeskripsikan penyebab anak-anak tidak mendapatkan pembelajaran matematika seutuhnya
2. Mendeskripsikan penyebab pembelajaran matematika yang diberikan guru belum mengarah kepada konsep yang menyenangkan sehingga anak merasa jenuh dan bosan
3. Mendeskripsikan penyebab pembelajaran matematika yang diberikan guru belum memberikan kesan yang menarik dan bermakna pada anak

1.6.Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.6.1.Manfaat Teoritis

- Diharapkan dengan membaca penelitian ini, dapat memberikan ide bagi guru agar mengenalkan konsep fun math itu sendiri dengan kegiatan praktik meronce bagi anak.

- Diharapkan dari hasil penelitian ini, dapat digunakan sebagai literature dalam penelitan yang relevan di masa yang akan datang.
- Diharapkan dengan diterapkannya kegiatan meronce ini, dapat membangun konsep fun math atau matematika menyenangkan terhadap anak.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk memaksimalkan peran guru dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap dasar-dasar matematika melalui pemberdayaan kegiatan praktik meronce untuk mengenal konsep fun math.
2. Diharapkan sebagai masukan bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pembentukan peserta didik.
3. Hasilnya dapat diterapkan dengan baik bagi para guru di TK masing-masing.

1.7. Pertanyaan Penelitian

1. Mengapa meronce dipilih sebagai alternatif dalam mengenalkan konsep fun math atau matematika yang menyenangkan ?
2. Apa manfaat yang didapatkan ketika meronce diterapkan pada anak-anak dalam mengenalkan konsep fun math atau matematika yang menyenangkan ?