

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu upaya atau tindakan yang diberikan oleh orangtua maupun pendidik dalam proses menciptakan lingkungan yang dapat membantu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kepribadian serta kemampuan manusia di dalam maupun di luar sekolah dan hal tersebut akan berlangsung seumur hidup. Pendidikan yang baik akan menciptakan penerus yang baik, maka dari itu manusia harus dibimbing dan diarahkan agar memberikan pengalaman dan tujuan hidupnya menjadi pribadi seutuhnya.

Pendidikan dapat pula diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku individu maupun kelompok dalam usaha pendewasaan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Lebih lanjut, pendidikan mencakup seluruh proses penerimaan pengetahuan yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka pengembangan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki secara optimal. Pendidikan juga merupakan seperangkat perbuatan atau proses perbuatan untuk memperoleh pengetahuan (Syah, 2017:10).

Pendidikan juga berperan sangat penting dalam kaitannya dengan mengembangkan sumber daya manusia yang unggul dan terbaik. Kualitas pendidikan yang baik akan memberikan pengaruh pada kemajuan berbagai bidang dalam masyarakat. Untuk itu, pemerintah diharapkan untuk memajukan dan mendorong terciptanya pendidikan yang mendorong kemajuan serta mampu dirasakan oleh semua kalangan, karena dapat menciptakan generasi-generasi yang maju dan lebih baik. Salah satu dari pendidikan tersebut yaitu yang berkaitan dengan pendidikan bagi anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani

dan ruh agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah layanan pendidikan yang di dalamnya mencakup anak-anak dari usia 0 – 6 tahun, pendidikan dilaksanakan dengan tujuan memberikan fasilitas untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh serta menjadikan kepribadian serta potensi anak dapat berkembang secara optimal (Mulyani, 2016:12).

Selanjutnya, berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting di masa kanak-kanak. Dalam bidang pendidikan tersebut yang menjadi objek tersendiri yaitu pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan pribadi yang mempunyai karakter yang sangat unik. Dengan karakter keunikan tersebut, membuat orang dewasa melihatnya merasa gemas, kagum, terhibur jika melihat tingkah lakunya yang lucu dan membuat orang tertawa. Tak jarang, para orang tua menjadikannya anak sebagai suatu hiburan tersendiri selepas menjalankan semua rutinitas yang begitu padat dan melelahkan.

Anak usia dini merupakan masa *golden age*, dimana pada masa ini berkaitan erat dengan aspek pertumbuhan dan perkembangan yang harus distimulasi sejak dini sehingga dapat berkembang dengan baik dan optimal. Pada hakikatnya anak sudah mempunyai potensi-potensi pada dirinya masing-masing. Namun, semuanya itu haruslah dapat dikembangkan dengan cara memberikan stimulus, dengan tujuan supaya potensi anak dapat berkembang dengan baik. Untuk itu, salah satunya perlu dilakukan melalui pemberian pendidikan serta kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan pertumbuhan, perkembangan anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertambahan usianya (Suhada, 2016:110).

Aspek pertumbuhan dan perkembangan yang ada pada anak usia dini sangatlah banyak. Salah satu aspek perkembangan kemampuan dasar anak yaitu pada aspek kognitif. Menurut Sujiono, dkk (2008:33) perkembangan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak

terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur disamping itu perkembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting bagi anak. Perkembangan kognitif, yang didalamnya terdapat kemampuan berhitung harus distimulus sejak dini, karena pada usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.

Kemampuan berhitung sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari nyatanya manusia tidak bisa terlepas dari hitung-hitungan. Menurut Naga (2017:1) kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan dengan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian. Lebih lanjut Sudaryanti (2017: 18) mengungkapkan kemampuan berhitung merupakan bagian dari penjumlahan, pengurangan, perkalian itu merupakan bagian dari operasi bilangan yang sangat dasar.

Namun, untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas sangat memungkinkan jika pendidik memperkenalkan pada anak usia dini tentang pengoperasian bilangan yang paling sederhana atau mendasar.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung tidak hanya saja terkait dengan kemampuan kognitifnya saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Kemudian dengan melalui bermain juga anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang (Musbikin, 2010: 77). Salah satu permainan dalam kemampuan berhitung yaitu dengan keterampilan bermain tabung angka. Bermain

tabung angka merupakan kegiatan yang didalamnya memasukkan benda kedalam salah satu tabung sesuai angka (Ismawati, 2019: 128).

Berdasarkan hasil observasi di RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang, terdapat fenomena yang menarik untuk dikaji. Keterampilan yang biasa sering dilaksanakan di RA Riyadlul Muttaqien diantaranya bermain tabung angka, permainan ular tangga, congkak dan yang lainnya. Pada dasarnya bermain tabung angka menjadi peluang besar untuk menumbuhkan dan menarik perhatian anak ketika belajar. Karena didalam bermain tersebut, mudah dimainkan oleh anak. selain itu juga, bertujuan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak sejak dini. Namun disisi lain, penulis menemukan kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal tersebut dilihat dari sebagian besar anak yang kurang perhatian terhadap pembelajaran berlangsung dan sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berhitung tersebut.

Persoalannya sekarang sampai taraf yang bagaimana permainan tabung angka dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak. Apakah terdapat keterkaitan antara keterampilan bermain tabung angka dengan kemampuan berhitungnya. Oleh karena itu perlu dilakukan studi yang mendalam untuk mengungkap atau membuktikan hal tersebut.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan di atas, maka dilakukan penelitian tentang **Hubungan Antara Keterampilan Bermain Tabung Angka dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterampilan bermain tabung angka anak usia dini di kelompok B1 RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan bermain tabung angka dengan

kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui keterampilan bermain tabung angka anak usia dini di kelompok B1 RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui hubungan antara keterampilan bermain tabung angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, manfaat yang diberikan secara teoritis ialah memberikan sumbangsih dalam ilmu pengetahuan untuk aspek perkembangan kognitif khususnya mengenai kemampuan berhitung melalui keterampilan bermain tabung angka pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti mendapatkan pengalaman dan wawasan ilmu pengetahuan. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih kegiatan yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini.
- 2) Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam melakukan pengkajian lebih lanjut.

b. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak dengan keterampilan bermain tabung angka sehingga anak mampu mengenal konsep matematika dasar (mengenal bentuk benda, mengenal angka, dan yang lainnya).

c. Bagi Sekolah

- 1) Lembaga sekolah mendapatkan kontribusi yang dapat meningkatkan dan mengembangkan program pembelajaran, khususnya terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.
- 2) Dapat membantu proses pembelajaran sehingga meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- 3) Dapat memberikan pedoman atau gambaran pada guru dalam memilih kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

E. Kerangka Berpikir

Keterampilan merupakan suatu kemampuan dan kapasitas seseorang yang diperoleh melalui usahanya menggunakan akal, fikiran, ide dalam berbagai hal untuk mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga dari hal itu pula menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

Keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif dan afektif (nilai-nilai moral). Keterampilan yang dipelajari dengan baik maka akan menghasilkan suatu kebiasaan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2001:1180) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatihkan pada anak sejak dini dengan tujuan supaya anak di masa yang akan datang tumbuh menjadi anak yang terampil dan cekatan dalam menghadapi berbagai persoalan hidup. Keterampilan yang akan dibahas disini adalah bermain tabung angka.

Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bermain berasal dari kata “main” yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak). Menurut Piaget bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. (Mulyani, 2016: 84).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah suatu media pembelajaran yang digunakan untuk mendorong, menstimulus anak dalam kegiatan belajar mengajar di kelas atau diluar kelas agar menjadi lebih menyenangkan (Depdiknas, 2003:1). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. APE yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif, jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Pembelajaran edukatif yang digunakan untuk anak pada penelitian ini melihat pada permainan-permainan yang biasa digunakan untuk perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini, dan tidak perlu terburu-buru mengharapkan kemampuan berhitung anak dapat berkembang langsung baik.

Tabung angka itu sendiri adalah bangun ruang tiga dimensi yang berbentuk silinder yang diberi angka atau bilangan yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan-kemampuan yang ada pada anak, salah satunya kemampuan kognitif yang berhubungan dengan angka (Ismawati, 2019:128). Sejalan dengan pendapat Suryadi bahwa ketika anak dalam bermain tersebut tujuannya adalah anak dapat mengenalkan konsep bilangan dan belajar berhitung (Syamsuardi, 2012).

Tabung angka merupakan permainan edukasi yang bertujuan untuk merangsang kemampuan-kemampuan yang ada pada anak, salah satunya kognitif anak, karena permainan ini berhubungan dengan angka (Munadi,2010:9). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan bermain tabung angka adalah salah satu permainan yang diciptakan untuk menstimulus perkembangan kemampuan berhitung anak.

Sulistyawati (2018:2) mengungkapkan bahwa indikator-indikator dalam bermain tabung angka sebagai berikut :

1. Mengenalkan konsep bilangan

Dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak yaitu dengan memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera pada tabung.

2. Menghitung jumlah benda

Menghitung benda yaitu anak ketika sudah memasukan benda kedalam tabung kemudian dihitung jumlah bendanya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sulistyawati (2018:2) maka dapat dirumuskan indikator untuk variabel keterampilan bermain tabung angka meliputi : 1). Mengenalkan konsep bilangan 2). Menghitung jumlah benda yang sudah dimasukkan dalam tabung.

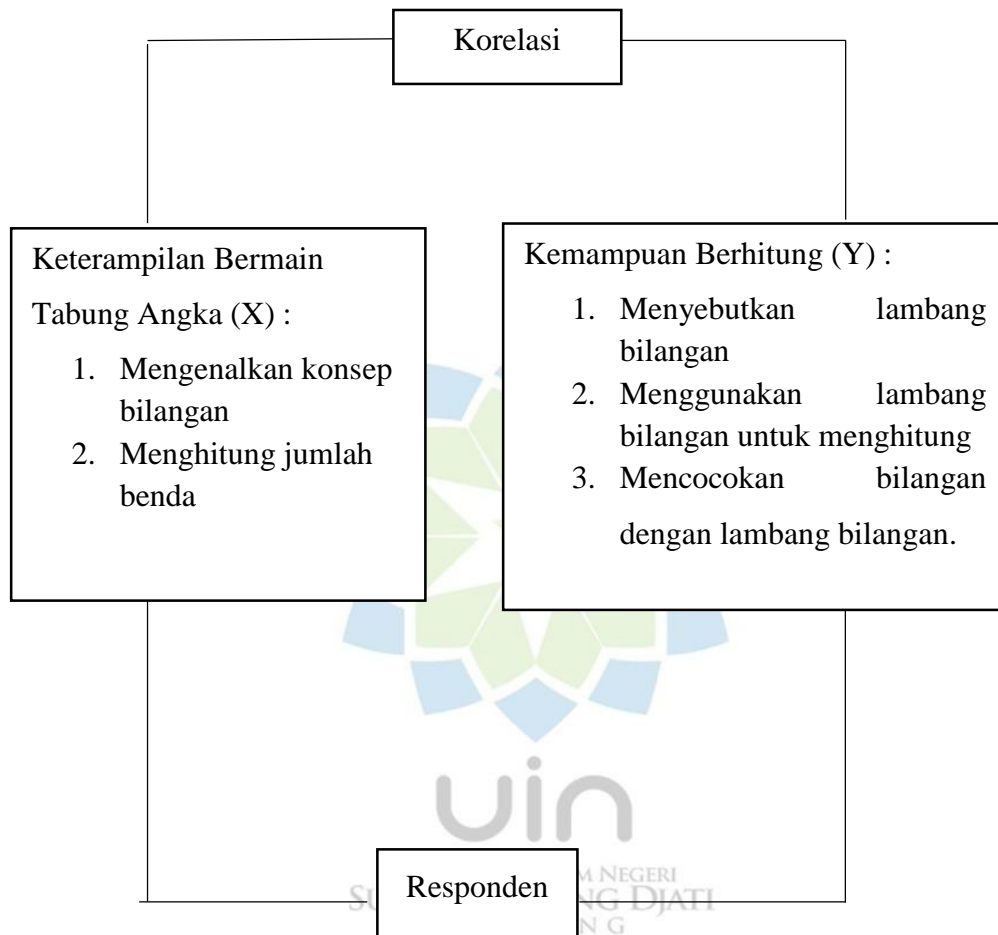
Dalam proses perkembangannya, salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali dimasa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, dan lain-lain yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berhitung merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini, kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan (Susanto, 2011:98).

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar (Depdiknas, 2007:1). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Indikator dari kemampuan berhitung adalah : 1) Menyebutkan lambang bilangan, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dari beberapa uraian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa kemampuan berhitung ialah bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu yang merupakan dasar bagi pengembangan kognitif, juga kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Indikator dari kemampuan berhitung itu sendiri, diantaranya: 1) Menyebutkan lambang bilangan, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Untuk lebih jelasnya mengenai hubungan keterampilan bermain tabung angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini dapat dilihat pada kerangka berpikir dibawah ini:



Gambar 1.1 Kerangka pemikiran hubungan antara keterampilan bermain tabung angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa “*hypo*” yang berarti dibawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus di uji kebenarannya. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang dapat ditarik dari fakta, dan hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat kesimpulan penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh

melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian belum jawaban yang empirik dengan data.

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterampilan bermain tabung angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut peneliti menguji hipotesis nol (H_0) sebagai tandingan dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (H_a). Jika (H_0) benar, maka (H_a) ditolak. Sebaliknya jika (H_0) salah, maka (H_a) diterima. Artinya hipotesis yang dirumuskan diterima oleh peneliti. Adapun rumusan kedua hipotesis tersebut adalah sebagai berikut :

H_0 : tidak terdapat hubungan antara keterampilan bermain tabung angka dengan kemampuan berhitung di RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang.

H_a : terdapat hubungan antara keterampilan bermain tabung angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di RA RA Riyadlul Muttaqien Kabupaten Sumedang.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk menunjang penelitian yang dilakukan, penulis meninjau penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya pada beberapa penelitian yang relevan sebagai pemanding sehingga penulis beranggapan bahwa penelitian ini juga akan berhasil. Adapun penelitian yang relevan antara lain :

1. Penelitian dari Nurlaeli (2018) yang berjudul “ Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B RA Ash-Shiddiq Cileunyi Bandung”. Penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B RA Ash-Shiddiq Cileunyi Bandung. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Kesimpulan hasil penelitiannya adalah terjadi peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga. Terdapat persamaan dalam penelitian terdahulu dengan

yang akan ditulis oleh saat ini yakni mengacu kepada kegiatan kemampuan berhitung. Perbedaanya terletak pada media yang digunakan, penelitian saat ini menggunakan media permainan tabung angka, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan permainan ular tangga.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Safitri (2016) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Congklak di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Bandar Lampung” dari hasil penelitian yang dilakukan ini dapat disimpulkan peserta didik dilihat dari observasi awal 47,05%, pada siklus I menjadi 61,76% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,41%. Dengan demikian, secara keseluruhan kemampuan berhitung mengalami peningkatan sebesar 32,36% dengan kategori baik menjadi sangat baik. Adapun persamaan penelitian yang hendak dilakukan penulis dengan penelitian ini adalah penelitian terfokus pada perkembangan kemampuan pada anak usia dini, sedangkan perbedaanya terletak pada media yang digunakan, penulis berencana menggunakan media permainan tabung angka, sedangkan Endang Safitri menggunakan media permainan congklak.

Penelitian Gyttta Ayu Nur Wulan (2016) yang berjudul: Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan stick angka. Penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui stick angka pada anak kelompok B 3 TK Suka Haji Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung tahun 2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Kesimpulan hasil penelitiannya adalah terjadi peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan stick angka. Terdapat persamaan dalam penelitian yang ditulis Gyttta Ayu Nur Wulan yakni dalam kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaan antara Gyttta Ayu Nur Wulan dengan penelitian terdapat pada media dalam pembelajaran. Penulis menggunakan media permainan tabung angka sedangkan Gyttta Ayu Nur Wulan menggunakan permainan stik angka.