

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU RI sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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 anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah enam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan kelompok anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan anak memiliki pola yang khusus (Mansur, 2005: 88). Masa anak usia dini adalah fase yang cocok untuk menanamkan kecerdasan emosional. Hal itu dikarenakan, masa ini hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan, sekaligus masa yang kritis bagi kehidupan anak. Secara garis besar merupakan saat dimana sel otak anak mengalami perkembangan terbaiknya. Masa ini berada diantara usia 0 hingga 6 tahun yang disebut dengan *golden age*. Dengan demikian dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi aspek perkembangan kognitif.

Menurut Guntoro (2009: 3-5) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Sedangkan Menurut Piaget (2010: 29) perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.

Proses pengembangan kognitif anak usia dini dapat berpengaruh pada kemampuan anak, salah satunya yaitu pada kemampuan berhitung permulaan.

Menurut Susanto (2011: 98) berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan menurut Sujiono (2008: 11) berhitung permulaan adalah cara belajar mengenai angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Kemampuan berhitung di RA merupakan salah satu penguasaan aspek kognitif. Pembelajaran berhitung permulaan pada anak yang bertujuan untuk memahami, mengenal konsep bilangan melalui eksplorasi dengan benda-benda konkrit sebagai pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada tahap selanjutnya (Alimin, 1996: 36). Dengan demikian berhitung permulaan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan yang menarik bagi anak yaitu dengan bermain.

Menurut Mayke. S(2010:15) bermain adalah mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya. Arti bermain bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan mengenal konsep angka terutama pada aspek kognitif. Belajar dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir logis atau menyelesaikan masalah. Bermain menggunakan alat peraga dapat membuat anak senang dan menjadikan anak lebih kreatif dalam mengenal konsep angka. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan salah satunya yaitu melalui bermain *bowling*.

Menurut Kayvan (2009: 62) bahwa melalui bermain *bowling* anak-anak dapat belajar untuk mengkoordinasikan mata dan tangan, mengukur dengan teliti berapa banyak tenaga yang diperlukan untuk menjatuhkan semua bola *bowling*. Sedangkan menurut Rahmani (2014: 165) bermain *bowling* adalah suatu aktivitas bermain untuk membantu perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola pada pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun membentuk segitiga. Bermain *bowling* dapat mengasah kemampuan berhitung permulaan anak usia dini karena dalam

bermain anak dapat menghitung bola *bowling* yang digunakan dalam permainan tersebut. Secara tidak langsung, bermain *bowling* dapat melatih konsentrasi anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung keterampilan bermain *bowling* anak-anak sudah bisa mengarahkan bola sesuai dengan tepat sasaran, namun anak-anak belum mampu mengetahui angka yang tertulis dalam pin. Anak dapat menunjukkan bilangan yang dimaksud tetapi saat dihadapkan dengan benda kongkrit anak tidak dapat menghubungkan antara bilangan yang disebut dengan jumlah benda, kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan dasar yang diperlukan untuk tahapan berhitung selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan relatif rendah. Semestinya bermain *bowling* dapat meningkatkan berhitung permulaan, maka dari itu timbul pertanyaan apakah ada keterkaitan antara keterampilan bermain *bowling* dengan kemampuan berhitung permulaan.

Berdasarkan pada fenomena yang terjadi di lapangan maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian terkait dengan keterampilan bermain *bowling* dan kemampuan berhitung permulaan di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung. Fenomena ini menarik untuk peneliti angkat sebagai bahan penelitian. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Hubungan Antara Keterampilan Bermain *Bowling* Dengan Kemampuan Berhitung Permulaan (Penelitian di Kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana realitas keterampilan bermain *bowling* di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?
2. Bagaimana realitas kemampuan berhitung permulaan di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan bermain *bowling* dengan kemampuan berhitung permulaan di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Realitas keterampilan bermain *bowling* di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.
2. Realitas kemampuan berhitung permulaan di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.
3. Realitas hubungan antara keterampilan bermain *bowling* dengan kemampuan berhitung permulaan di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mengkaji tentang keterampilan bermain *bowling* hubungannya dengan kemampuan berhitung permulaan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan dan penerapannya bagi akademik pada lingkup pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik agar dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif melalui bermain *bowling*.

b. Bagi guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran dengan bermain *bowling*, sehingga pembelajaran akan lebih efektif, kreatif, dan efisien.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi berharga sebagai acuan bagi kepala RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung terhadap perbaikan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

d. Bagi penelitian lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menjadi referensi yang dapat membantu dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Nana Sudjana (1987: 49) keterampilan adalah suatu kegiatan anak yang berhubungan dengan urat syaraf dan otot-otot yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah. Sedangkan menurut Robbins (1999: 25) keterampilan adalah kemampuan anak untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar. Keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkoneksi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula. Proses kreativitas merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya.

Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Menurut teori psikoanalitik Sigmund Freud (1989: 79) bermain mengambil bentuk pemenuhan keinginan dan memungkinkan anak untuk menguasai pengalaman traumatis.

Menurut Kayvan (2009: 62) bahwa melalui bermain *bowling* anak-anak dapat belajar untuk mengkoordinasikan mata dan tangan, mengukur dengan teliti berapa banyak tenaga yang diperlukan untuk menjatuhkan semua bola *bowling*. Selain itu menurut Rianti (2012: 3) bermain *bowling* adalah suatu aktivitas bermain untuk membantu perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola pada pin yang

berjumlah sepuluh buah yang telah disusun. Bermain *bowling* menurut Hildebrand (1986: 54) yaitu berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Bermain *Bowling* untuk anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang membuat anak merasa senang dan bisa melakukan kegiatan yang disenangi. Bermain *bowling* dapat meningkatkan sensorik-motorik, dan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal angka.

Keterampilan bermain *bowling* menurut Mudjiono (2006: 12) dapat dilihat dari indikator-indikator yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Anak mampu berlatih mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif.
2. Anak dapat membantu dalam perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola.
3. Anak mampu mengasah daya pikir untuk memperoleh ruang perkembangan
4. Anak mampu melatih keseimbangan dengan cara mengayunkan tangan kanan.

Bagi anak usia dini, kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk dikembangkan, dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011: 46). Pembelajaran berhitung bagi anak usia dini, bertujuan untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis serta mengenalkan dasar-dasar berhitung sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

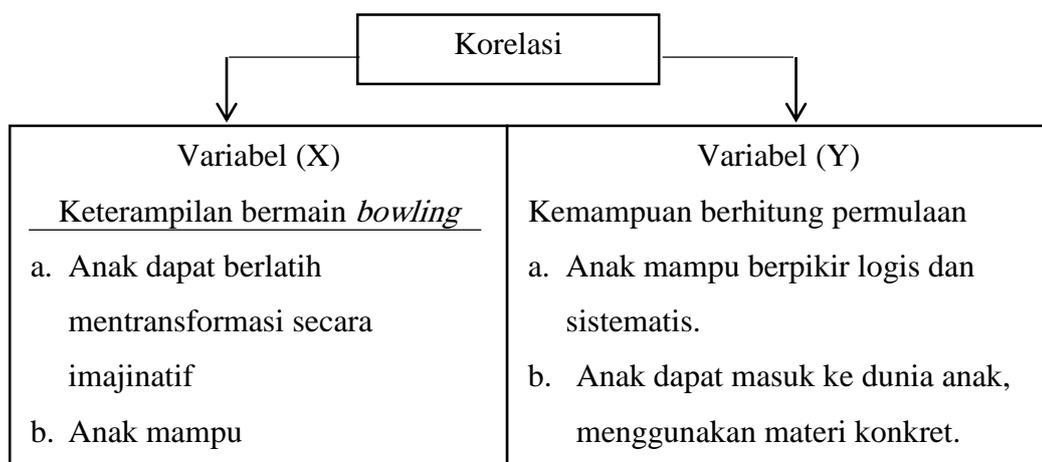
Berhitung permulaan menurut Fatimah (2009:10) adalah berbagai aktivitas berhitung yang dilakukan agar ide abstrak bilangan dapat dijadikan modal, sehingga anak menjadi lebih tahu tentang angka-angka dan hal-hal yang terkait dengannya. Pendekatan dengan menggunakan materi konkret dan gambar harus secara instensif dilakukan di tingkat awal, sebelum selanjutnya anak-anak masuk ke dunia angka-angka (abstrak). Berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang

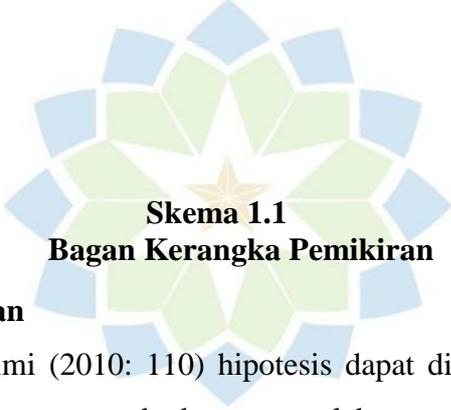
sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Semua manusia dilahirkan ke dunia ini membawa potensi atau kemampuan yang melekat pada semua individu. Menurut Lucye (2009: 68) kecerdasan atau bakat akan lebih tepat kalau digambarkan sebagai kumpulan kemampuan atau keterampilan yang dapat ditumbuhkan dan dikembangkan. Variasi dan kombinasi kecerdasan anak tentu berbeda dalam diri masing-masing anak. Hal ini dipengaruhi oleh maksimalnya stimulasi atau rangsangan yang lebih optimal, akan semakin membantu seseorang tersebut untuk menemukan kecerdasan, potensi atau bakat yang dimiliki anak. Menurut Depdiknas (2004: 22-23) kemampuan berhitung permulaan dapat dilihat dalam beberapa indikator, yaitu:

1. Anak mampu melatih berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung.
2. Anak dapat masuk ke dunia angka-angka dengan menggunakan materi konkret.
3. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
4. Anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20.

Secara skematis uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan sebagai berikut:





Skema 1.1
Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi (2010: 110) hipotesis dapat diartikan sebagian suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X tentang keterampilan bermain *bowling* dan variabel Y tentang kemampuan berhitung permulaan.

Maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara keterampilan bermain *bowling* dengan kemampuan berhitung permulaan di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.

H_a : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara keterampilan bermain *bowling* dengan kemampuan berhitung permulaan di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Etik Kurniawati (2014) tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain *stick* angka pada anak kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun Ajaran 2013/2014. Program guru pendidikan anak usia dini (PGPAUD) Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan siswa berjumlah 28 anak, terdiri dari 13 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan melalui strategi bermain *stick* angka, pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus I dari 28 anak yang mencapai indikator pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. Pada siklus II dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71%.

Persamaannya dengan penelitian ini adalah variabel Y yaitu membahas tentang kemampuan berhitung permulaan, dan Perbedaannya dalam penelitian ini adalah variabel X yaitu tentang keterampilan bermain *bowling*. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian korelasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anisah Amirotul (2017) tentang Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Penguin pada Anak Kelompok B di RA

Masyithoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Hasil penelitian kemampuan berhitung permulaan pada anak didik sebesar 30% meningkat pada siklus I sebesar 64%, dan ketika dilanjutkan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Total peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan (pra siklus) sampai siklus II sebesar 64%, yaitu dari 30% menjadi 94%. Penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif kotak pinguin dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di RA Masyithoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018. Total peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan sampai siklus II sebesar 64% yaitu dari 30% menjadi 94%. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian sebesar 85% yang ditetapkan sekolah.

Persamaannya dengan penelitian ini adalah variabel Y yaitu membahas tentang kemampuan berhitung permulaan, dan perbedaannya dengan penelitian ini bahwa jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian korelasi