

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari kata “didik”, kata ini mendapat awalan me menjadi “mendidik”, yang artinya ialah memelihara serta memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya tuntunan, ajaran serta pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Syah, 2017: 10). Pendidikan pada umumnya dapat dipahami ke dalam dua pengertian yaitu secara luas dan secara sempit. Pendidikan secara luas adalah hidup. Sedangkan Pendidikan secara sempit adalah persekolahan. Pendidikan merupakan segala bentuk pengalaman pembelajaran yang berlangsung dalam semua lingkungan sepanjang hidup seseorang. Pendidikan juga merupakan semua bentuk pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak serta remaja yang diserahkan kepada pihak sekolah agar memiliki kemampuan yang sempurna dan kesadaran yang penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas sosial (Machali & Hidayat, 2018: 25-26).

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu bimbingan atau arahan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak didik agar mereka menjadi dewasa. Dewasa disini dalam artian dewasa secara integral yaitu dewasa perasaan, pikiran, umur, kemauan, tingkah laku, sikap serta kepribadiannya (Santoso, 2008: 2.3).

Menurut Santoso (2008: 2.9) anak usia dini merupakan sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat untuk kehidupan berikutnya serta memiliki beberapa karakteristik tertentu. Usia anak usia dini yaitu dari 0 sampai 6 tahun, sedangkan usia RA yaitu 4 sampai 6 tahun. Berdasarkan batasan usia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usia anak usia dini yaitu dari sejak lahir sampai 6 tahun. Setelah usia 6 tahun ini anak akan masuk ke sekolah dasar.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini

(PAUD) merupakan 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 (PAUD) merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa. Hal ini dikarenakan anak-anak adalah generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa. Pentingnya pendidikan anak usia dini tidak perlu diragukan lagi. Para ahli ataupun masyarakat umum lazimnya mengakui betapa esensial dan pentingnya Pendidikan yang diberikan kepada anak-anak usia dini (Sutarman & Asih, 2016: 13). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitikberatkan melalui peletakan dasar ke arah pertumbuhan serta perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan itu diantaranya perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi serta spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku dan beragama), bahasa serta komunikasi, sesuai dengan keunikan serta tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2009: 6).

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain merupakan hak asasi bagi setiap anak yang memiliki nilai utama serta hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini menurut Siti Aisah (2015 : 193) merupakan sesuatu yang sangat penting dalam mengembangkan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak bukan hanya sekedar mengisi waktu, tetapi juga media untuk belajar. Untuk mendukung anak dalam kegiatan bermain, diperlukannya suatu media yang dapat menunjang dalam proses pembelajarannya yaitu melalui media benda konkret.

Anak usia RA berada pada tahap pra operasional, sebab pada tahap ini anak belum bisa berfikir secara abstrak. Oleh karena itu, untuk mengenal suatu pembelajaran dibutuhkan benda-benda konkret. Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005: 128) anak perlu belajar melalui penggunaan benda-

benda konkret, karena anak usia dini berada pada proses beralih dari fase praoperasional ke fase operasional konkret. Pada fase praoperasional, anak dapat belajar dengan baik dari benda-benda konkret atau nyata yang dapat diamatinya secara langsung oleh anak melalui panca indera.

Benda-benda konkret merupakan suatu benda dalam bentuk yang sebenarnya dan seutuhnya. Pembelajaran akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh anak jika dipelajari melalui hubungannya dengan benda asli atau benda konkret. Sedangkan Ibrahim dan Nana Syaodih (2003 : 118) “benda-benda konkret merupakan suatu objek sebenarnya yang akan memberikan rangsangan yang sangat penting bagi anak ketika mempelajari berbagai hal, terutama yang bersangkutan dengan pengembangan keterampilan tertentu”.

Bentuk dari angka itu adalah sesuatu yang sifatnya abstrak untuk anak. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran membilang angka pada anak harus menggunakan media yang menarik salah satunya dengan benda konkret yang menarik, seperti: balok atau kotak bangunan, kotak merjan, manik-manik, kotak angka, kancing baju, jepitan baju, boneka, lotto, domino, gelas berbagai ukuran, kerang, batu-batuan, puzzle konsep bilangan dari karpet karet, ikan-ikanan plastik, bunga-bunga plastik, binatang mainan, dan lain-lain. Jadi objek nyata ialah suatu benda yang dapat dilihat, dan dipegang oleh anak. Media benda konkret juga sangat berlaku untuk pembelajaran membilang angka. Untuk memahami dalam kemampuan membilang, anak memerlukan media benda konkret sebagai perantara.

Menurut Munandar (dalam Susanto 2014: 97) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dalam pelatihan serta pembawaan. Sedangkan menurut Sudaryanti (2006: 4) membilang merupakan kemampuan anak untuk membilang satu, dua, tiga, dan seterusnya. Menurut Karni (2014: 8) mengemukakan bahwa kemampuan membilang merupakan suatu kapasitas anak untuk menghitung dengan menyebutnya satu persatu untuk mengetahui berapa banyaknya jumlah benda tersebut. Membilang bisa

dikenalkan pada anak melalui benda konkret yaitu benda-benda yang ada di sekitar anak.

Dari uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan membilang merupakan membilang berapa banyaknya benda dari satu sampai dengan sepuluh serta membilang dengan cara menunjuk suatu benda.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pengembangan aspek kognitif anak adalah sulitnya anak dalam membilang benda. Hal ini menjadi suatu pertanyaan besar khususnya yang terjadi pada anak di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung. Pada dasarnya di lembaga tersebut sekolah sekaligus guru sering bahkan telah menjadi kegiatan inti proses pembelajaran yaitu selalu diadakannya kegiatan bermain salah satunya bermain benda-benda konkret.

Hasil pengamatan awal di Kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung, penulis melihat telah terjadi kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain benda-benda konkret dengan rendahnya kemampuan membilang anak usia dini. Hal ini terlihat bahwa kegiatan bermain benda-benda konkret pada dasarnya anak sudah mampu bermain dengan benda sesuai dengan fungsinya. Namun berbeda halnya dengan kemampuan membilang, anak belum mampu membilang dengan menunjuk benda serta mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis melihat adanya kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain benda-benda konkret dengan rendahnya kemampuan membilang anak usia dini. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian korelasional dengan judul **Hubungan antara Kegiatan Bermain Benda-benda Konkret dengan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini** (Penelitian Korelasional di Kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan bermain benda-benda konkret anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.
2. Bagaimana kemampuan membilang anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain benda-benda konkret dengan kemampuan membilang anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui:

1. Realitas kegiatan bermain benda-benda konkret anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.
2. Realitas kemampuan membilang anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.
3. Realitas hubungan antara kegiatan bermain benda-benda konkret dengan kemampuan membilang anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai kegiatan bermain benda-benda konkret pada anak dan mengetahui kemampuan membilang anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Lembaga

Lembaga akan lebih berbenah diri untuk menerapkan pembelajaran khususnya pembelajaran kegiatan bermain benda-benda konkret dengan kemampuan membilang.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat dalam kegiatan bermain benda-benda konkret; serta dapat menjadi referensi untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk anak usia dini.

c) Bagi Anak

Anak usia dini akan lebih semangat dalam melakukan kegiatan bermain benda-benda konkret dengan media yang menarik karena anak memiliki kesulitan dalam kemampuan membilang.

d) Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dalam pelaksanaan kegiatan bermain benda-benda konkret dengan kemampuan membilang.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan 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.

Menurut Siti Aisah (2015: 193) bermain merupakan hak asasi bagi setiap anak yang memiliki nilai utama serta hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini merupakan sesuatu yang sangat penting dalam mengembangkan kepribadiannya. Bermain bukan hanya sekedar mengisi waktu, tetapi juga media untuk belajar.

Terdapat beberapa tipe bermain yang dilakukan oleh anak, salah satunya yaitu bermain dengan benda yang dikemukakan Piaget dalam Mutiah (2015 : 143-144) terdapat beberapa tipe bermain dengan objek atau benda yang meliputi bermain praktis, bermain simbolis, dan permainan dengan peraturan-peraturan. Bermain praktis merupakan suatu bentuk bermain, di

mana pelakunya akan melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang digunakan. Dalam bermain simbolis, anak akan menggunakan daya imajinasinya. Sedangkan bermain dengan peraturan ialah suatu permainan dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri.

Bagaimana cara anak ketika menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak. Makin matang seorang anak, makin akan semakin meningkat kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan secara simbolis serta memainkannya sesuai dengan peraturan yang ada. Contoh: Alat permainan balok. Jika anak masih pada tahapan bermain praktis, balok tersebut hanya dilihat-lihat saja. Kalau anak sudah pada tahapan bermain simbolis, balok tersebut diumpamakan sebagai bentuk bangunan. Kalau anak sudah sampai pada tahapan bermain dengan suatu peraturan, maka anak sudah sampai tahapan bermain dengan suatu peraturan, maka anak sudah dapat bermain balok yang disertai peraturan-peraturan tertentu.

Media benda konkret merupakan benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya. Pembelajaran akan lebih mudah dimengerti dan lebih lama tinggal dalam pikiran anak bila dipelajari melalui hubungannya dengan benda asli atau benda konkret. Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003 : 118) “Konkret atau objek yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi anak usia dini dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu”.

Bentuk dari angka itu adalah sesuatu yang sifatnya abstrak untuk anak. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran membilang angka pada anak harus menggunakan media yang menarik salah satunya dengan benda konkret yang menarik, seperti: balok atau kotak bangunan, kotak merjan, manik-manik, kotak angka, kancing baju, jepitan baju, boneka, lotto, domino, gelas berbagai ukuran, kerang, batu-batuan, puzzle konsep bilangan dari karpet karet, ikan-ikanan plastik, bunga-bunga plastik, binatang mainan, dan lain-lain. Jadi objek nyata ialah suatu benda yang dapat dilihat, dan dipegang oleh anak. Media benda konkret juga sangat berlaku untuk pembelajaran membilang

angka. Untuk memahami dalam kemampuan membilang, anak memerlukan media benda konkret sebagai perantara.

Berdasarkan landasan teoritis kegiatan bermain benda-benda konkret yang telah penulis jelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan indikator untuk kegiatan bermain benda-benda konkret dalam penelitian ini adalah:

1. Bermain praktis dengan benda konkret.
2. Bermain simbolik dengan benda konkret.
3. Bermain sesuai peraturan dengan benda konkret.

Menurut Karni (2014: 10) membilang merupakan menghitung berapa banyaknya benda dengan menyebutnya satu per satu. Membilang merupakan suatu pembelajaran matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada. Sedangkan menurut Sudaryanti (2006: 4) membilang merupakan anak membilang satu, dua, tiga, dan seterusnya. Membilang bisa dikenalkan pada anak melalui benda konkret yaitu benda-benda yang ada di sekitar anak.

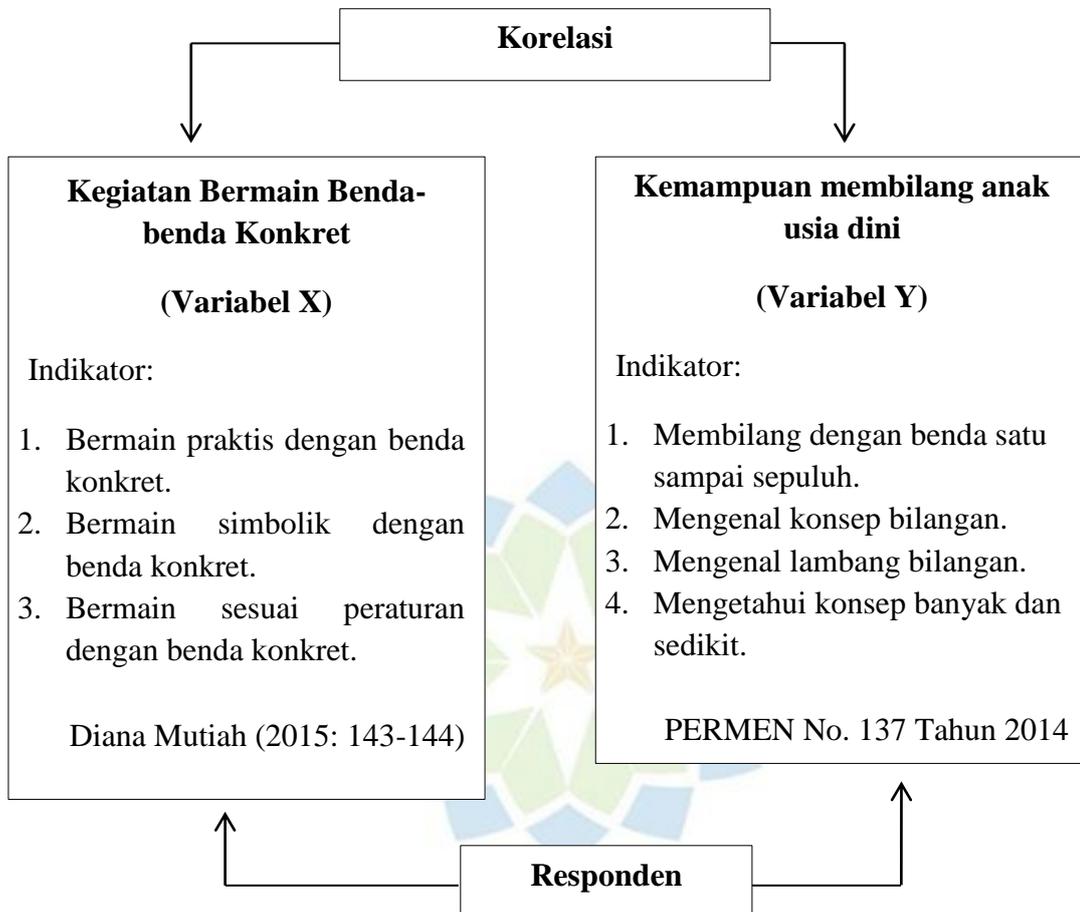
Anak usia 4-5 tahun pada umumnya secara kognitif khususnya matematika sudah dapat melakukan banyak hal dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pada lingkup perkembangan kognitif terdapat indikator diantaranya: 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh; 2) Mengenal konsep bilangan; 3) Mengenal lambang bilangan; 4) Mengetahui konsep banyak dan sedikit. Berdasarkan kajian teori dari Yuliani (2007: 8.22) terdapat berbagai macam benda konkret yang bisa dimanfaatkan, karena keterbatasan dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tiga macam benda dari berbagai macam benda konkret. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain benda-benda konkret antara lain:

1. Kegiatan menyusun kerang sesuai dengan angka yang tertera pada kartu angka 1-10.
2. Melompati papan angka 1-10.

3. Menjepit kartu angka menggunakan jepitan baju sesuai dengan angkanya 1-10.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang telah diuraikan. Variabel X adalah kegiatan bermain benda-benda konkret, sedangkan variabel Y adalah kemampuan membilang anak usia dini. Untuk lebih jelasnya, penulis telah menguraikan kerangka berpikir tersebut ke dalam skematis yang dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1.1
Skema Kerangka berpikir

F. Hipotesis

Menurut M. Toha Anggoro (2010: 1.27) hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu. Hipotesis dibuat atas dasar teori-teori yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya, dari pertimbangan yang logis, konsisten dengan tinjauan pustaka. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, dirumuskan hipotesisnya antara lain:

H_0 = Tidak ada hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain benda-benda konkret dengan kemampuan membilang anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.

H_a = Ada hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain benda-benda konkret dengan kemampuan membilang anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung.

Pengujian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut: jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Dengan kata lain ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a (hipotesis alternatif) ditolak. Dengan kata lain tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai hubungan antara kegiatan bermain benda-benda konkret dengan kemampuan membilang anak usia dini di kelompok A RA Al-Hamidah Kecamatan Arcamanik Kota Bandung, ditemukan beberapa judul penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Halimah Yunita (2017) Universitas Pendidikan Indonesia “Hubungan Antara Sikap Sosial Dengan Kemampuan Membilang Anak Taman Kanak-Kanak (Penelitian Korelasional pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Kecamatan Batununggal Kota Bandung Tahun Ajaran 2017-2018)” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara sikap sosial dengan kemampuan membilang pada anak. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,005$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,419. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikansi antara sikap sosial dengan kemampuan membilang anak Taman Kanak-kanak. Persamaannya dengan penelitian saya yaitu

terdapat pembahasan mengenai kemampuan membilang dan melakukan penelitian korelasi (hubungan). Perbedaannya penelitian ini dan membahas mengenai sikap sosial dan meneliti anak usia 5-6 tahun.

2. Karni (2014) Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar “Peningkatan Kemampuan Membilang dengan Media Benda Konkret pada Anak Kelompok A di TK Taruna Alquran Sariharjo Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil dari penelitian terlihat adanya peningkatan kemampuan membilang pada siklus I 59,20%, dan pada siklus II menjadi 85,88%. Persamaan dari penelitian yang saya buat yaitu terdapat kemampuan membilang dan benda konkretnya dan memilili anak di kelompok A. Perbedaannya penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dan tidak ada kegiatan bermainnya.
3. Mesi Pepi Yanti (2019) Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) “Pengembangan kemampuan membilang melalui kegiatan bermain dengan benda-benda konkret di PAUD Muara Indah di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif yakni metode yang menghasilkan data deskriptif. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan membilang melalui kegiatan bermain dengan benda-benda konkret sudah mulai berkembang dengan kegiatan bermain dengan benda-benda konkret dengan pembelajaran bermaian sambil belajar menggunakan benda-benda konkret yang bervariasi, anak belajar menggunakan permainan benda-benda konkret dan memberikan pembelajaran sambil belajar, komunikasi antara guru dan orang tua, serta penguatan dan motivasi dari guru, sehingga pengembangan kemampuan membilang anak saat ini sudah berkembang dengan baik hanya saja ada beberapa anak yang masih belum berkembang. Dengan kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan kemampuan membilang yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan komunikasi antara orang tua dan anak dirumah kurang terjalin. Solusi guru dan orang tua

dalam menghadapi kendala dalam mengembangkan kemampuan membilang anak, yaitu dengan cara sabar, adil, penuh kasih sayang, penuh rasa perhatian, peduli, menghargai anak, memberikan kebebasan kepada anak, tidak membeda-bedakan anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan membilang melalui kegiatan bermain benda-benda konkret sudah terlihat baik dan berkembang. Persamaan dengan penelitian saya sama membahas mengenai kemampuan membilang dan kegiatan bermain benda-benda konkretnya dan meneliti anak 4-5 tahun. Perbedaannya metode penelitian ini kualitatif.

