

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Unik merupakan satu kata yang pas untuk mendefinisikan dunia anak. Selain unik masa kanak-kanak adalah masa yang baik untuk orang tua dan guru mengasah kemampuan - kemampuan yang dimiliki oleh anak dan menanamkan hal - hal positif kepada anak. Sebagai mana yang ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 “Pendidikan Anak Usia Dini, yang disingkat menjadi PAUD, adalah salah satu cara pembekalan terhadap anak dimulai dari sejak terlahir ledunia sampai dengan anak usia 6 (enam) tahun yang dilaksanakan dengan memberikan rangsangan - rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kecakapan untuk meneruskan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Melalui Pendidikan formal anak akan dilatih untuk mengembangkan kemampuan - kemampuan yang dimilikinya.

Selain peraturan menteri yang menjelaskan pentingnya pendidikan, dalam Al - Qur'an pun menjelaskan pentingnya pendidikan. Adapun Al - Quran yang membahas mengenai pentingnya pendidikan terdapat pada Al - Quran surat Al - Mujadalah ayat 11 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Arab-Latin: Yā ayyuhallażīna āmanū iżā qīla lakum tafassahū fil-majālisi fafsahū yafsahillāhu lakum, wa iżā qīlansyuzu fansyuzu yarfa'illāhullażīna āmanū mingkum wallażīna ūtul-'ilma darajāt, wallāhu bimā ta'malūna khabīr

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu",

maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Dalam surat Al - Mujadalah diatas menjelaskan bahwa pentingnya pendidikan dan Allah akan menaikkan derajatnya bagi orang – orang yang menuntut ilmu. Dengan demikian hal tersebut selaras dengan permendikbud tentang kurikulum 2013 pasal 1 bahwa pendidikan dilaksanakan sedini mungkin bahkan dimulai dari sejak lahir untuk pembinaan terhadap anak salah satunya dalam keahlian yang ada pada diri anak.

Salah satu kemampuan atau keahlian yang harus diasah yaitu kemampuan berhitung. Kemampuan Berhitung adalah salah satu dari beberapa kemampuan yang selalu digunakan dan dianggap sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa banyak aktivitas manusia membutuhkan kemampuan berhitung, dikutip dari (Aisyah, 2007 5 – 6). Secara konseptual kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang memerlukan penalaran, logik, dan kemahiran berangka untuk digunakan. Keterampilan berhitung pada anak usia dini berada pada tahap permulaan. Kemampuan berhitung tahap permulaan atau tahap awal merupakan proses pengembangan kemampuan yang dilakukan menggunakan kemampuan yang ada pada setiap setiap anak, dimana proses pengembangan dimulai dari yang terdekat seperti lingkungan, dengan berjalan waktu perkembangan kemampuannya anak akan mengalami peningkatan ke tahap definisi mengenai jumlah, yang memiliki hubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Ahmad Susanto, 2011). Seiring dengan perkembangan anak-anak dari mulai mengetahui konsep berhitung saja, selanjutnya anak akan mampu melakukan kegiatan berhitung yang memiliki tingkatan yang lebih sulit seperti penjumlahan dan pengurangan.

Berhitung sering kali menjadi hal yang dianggap sulit kurang menyenangkan. Dengan demikian hal – hal menarik harus disertakan dalam kemampuan berhitung. Proses pengembangan kemampuan yang ada pada anak yaitu salah satunya kemampuan berhitung. Agar berkembang dengan

baik maka dibutuhkan media pembelajaran supaya proses perkembangan kemampuan berhitung berjalan dengan baik. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat di artikan sebagai proses interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik yang dapat menghasilkan informasi dan pengetahuan melalui perantara (Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, 2007:67).

Berdasarkan artinya media secara luas, dapat dibuat definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang dapat dipakai oleh pendidik sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa atau peserta didik secara efektif dan efisien. Dengan demikian ini suatu hal yang dapat dipakai tersebut harus mampu membantu anak dalam melatih pikiran, perasaan, bakat, dan kemampuan yang dimiliki siswa sehingga dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran. Jika dijelaskan lebih mendalam, media pembelajaran merupakan alat, cara, atau bahan yang dapat digunakan dalam proses mengajar dan belajar yang bertujuan menjadikan proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien (Castro & Sebastien Caron, 2006)

Penggunaan media pembelajaran pada Pendidikan anak usia dini merupakan langkah yang tepat karena masa anak usia dini merupakan masa dimana proses pembelajaran yang dilakukan dalam mengasah kemampuan anak tersebut harus melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik. Menciptakan proses belajar dan mengajar yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan pada diri anak dengan optimal. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan salah satunya dengan cara mengadakan permainan pada proses pembelajaran (Nuraeni, 2014).

Permainan yang bisa digunakan dalam pengembangan kemampuan berhitung anak yaitu antara lain permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hapidin (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk penyampaian tradisi dari masyarakat untuk membentuk suasana serta

kegiatan yang dapat menyenangkan dan menggembirakan diri. Melalui permainan tradisional, berkumpul, bersosialisasi dan berekspresi baik fisik maupun mental akan menjadi hal yang sering terjadi. Dengan demikian karakter yang positif pada anak akan tumbuh.

Permainan tradisional memiliki macam - macam jenis, contohnya: gobak sodor, petak umpet, sondah, congklak dll. Semua permainan ini sudah ada dan dimainkan sejak zaman dulu diberbagai wilayah nusantara. Perbedaan wilayah menyebabkan memiliki perbedaan istilah dalam penyebutannya. Permainan tradisional sering juga disebut sebagai permainan rakyat, dimana kegiatan ini tidak hanya memiliki tujuan sebagai permainan yang dapat menghibur diri saja, melainkan juga dapat menjaga keselarasan, kenyamanan dan kesejahteraan sosial dan dapat membentuk karakter dari anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya menjadi lebih baik lagi (Dwi Desair, n.d.).

Permainan tradisional yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak yaitu permainan tradisional congklak. Congklak adalah permainan tradisional yang berkembang sudah cukup lama di daerah Melayu dan memiliki nama dan panggilan yang berbeda - beda: di Malaysia, di kepulauan Riau, di Filipina, di Sri Lanka, di Thailand, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi nama - nama yang berbeda ini yaitu congklak, cangka, tungkayon, dan makaotan. Ada juga yang memanggilnya Congklak sama seperti daerah - daerah yang ada di pulau Jawa (Fitri, n.d.)

Permainan congklak merupakan salah satu permainan yang selain menyenangkan juga memiliki manfaat, dengan itu sangat sayang sekali jika tidak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Menurut Axline (2010), pada kondisi bermain anak memperlihatkan diri mereka dengan cara yang paling , jujur, jelas dan terus terang. Perasaan, aksi, dan pemikiran – pemikiran mereka yang keluar, terbuka dengan jelas dan tidak ada yang menutupi. Sejalan dengan pendapat di atas yaitu pada saat bermain, perasaan, sikap dan pikiran terbuka secara jelas, dengan itu perkembangan yang akan di terapkan akan

terserap pada anak secara optimal.

Pada kegiatan permainan congklak ini anak dilatih untuk dapat mengasah kemampuan berhitung. Secara ringkas permainan congklak dilakukan mau tidak mau harus berhitung yaitu menghitung biji congklak yang akan dipindahkan dari tempat satu ketempat lainnya. Kegiatan memindahkan batu congklak disertai berhitung secara tidak langsung dapat melatih kemampuan berhitung pada anak dan menghafal angka - angka. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan aktivitas permainan congklak ini, selain menyenangkan juga diharapkan mampu mengembangkan salah satu kemampuan anak yaitu kemampuan berhitung (Dian, n.d.).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti di RA Amal Bakti Kota Bandung, peneliti mendapatkan suatu fenomena yang menarik untuk diteliti. Fenomena tersebut adalah terdapat beberapa anak memiliki kekurangan dalam kegiatan berhitung dan rasa antusias yang rendah dalam kegiatan berhitung di dalam kelas. Dengan demikian perlu dikaji dengan mendalam untuk mengungkapkan fenomena tersebut. Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas maka, peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai tentang **“Hubungan Antara Kegiatan Permainan Tradisional Congklak dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas permainan congklak di RA Amal Bakti?
2. Bagaimana kemampuan berhitung Anak Usia Dini di RA Amal Bakti?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas permainan congklak dengan kemampuan berhitung pada anak di RA Amal Bakti?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penulis merumuskan tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Aktivitas permainan congklak di RA Amal Bakti
2. Kemampuan berhitung Anak Usia Dini di RA Amal Bakti

3. Hubungan antara aktivitas permainan congklak dengan kemampuan berhitung pada anak di RA Amal Bakti

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan masukan terhadap penambahan alat permainan edukasi yang mampu menemani anak dalam proses pembelajaran
- b. Memberikan masukan terhadap Pendidikan Anak Usia Dini dalam proses pembelajaran khususnya pada kemampuan berhitung pada anak
- c. Sebagai pijakan dan referensi untuk penelitian – penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan berhitung pada Anak Usia Dini

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung mengenai cara menarik anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.
- b. Bagi pendidik dan calon pendidik
Dapat memberikan pengetahuan dan memberikan masukan mengenai cara menarik anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada Anak Usia Dini
- c. Peserta didik
Peserta didik merupakan subjek dari penelitian, maka dengan itu diharapkan penelitian ini mampu mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik mengalami perkembangan

yang baik dalam kemampuan berhitung

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan yang dapat dipertimbangkan dalam menyusun program – program pembelajaran serta dalam menentukan media dan metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak

E. Kerangka Berpikir

Menurut Susanto yang dikutip dari jurnal (Febrianty,2014:3) berhitung merupakan kemampuan yang ada pada setiap diri anak untuk meningkatkan perkembangan kemampuan dan karakteristiknya. Menurut Depdiknas (2000:1) Permainan berhitung adalah anggota dari matematika dan digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang sangat bermanfaat terutama konsep bilangan karena sebagai awal dari kemampuan berhitung pada anak. Konsep bilangan yang diajarkan kepada anak seperti: pemahaman konsep bilangan,lambang bilangan,bentuk ukuran dan warna dari berbagai bentuk alat dan aktivitas bermain yang menyenangkan. Menurut Reasearch Council of The National Aacademis pada jurnal (Verawati Wote et al., 2020), membuktikan bahwa dasar utama yang dibutuhkan dalam kemampuan berhitung tahap awal atau permulaan ada tiga keterampilan yaitu memahami urutan angka, hubungan satu-ke-satu, kardinalitas, anak mulai memperoleh pemahaman tentang operasi angka seperti penjumlahan dan pengurangan.

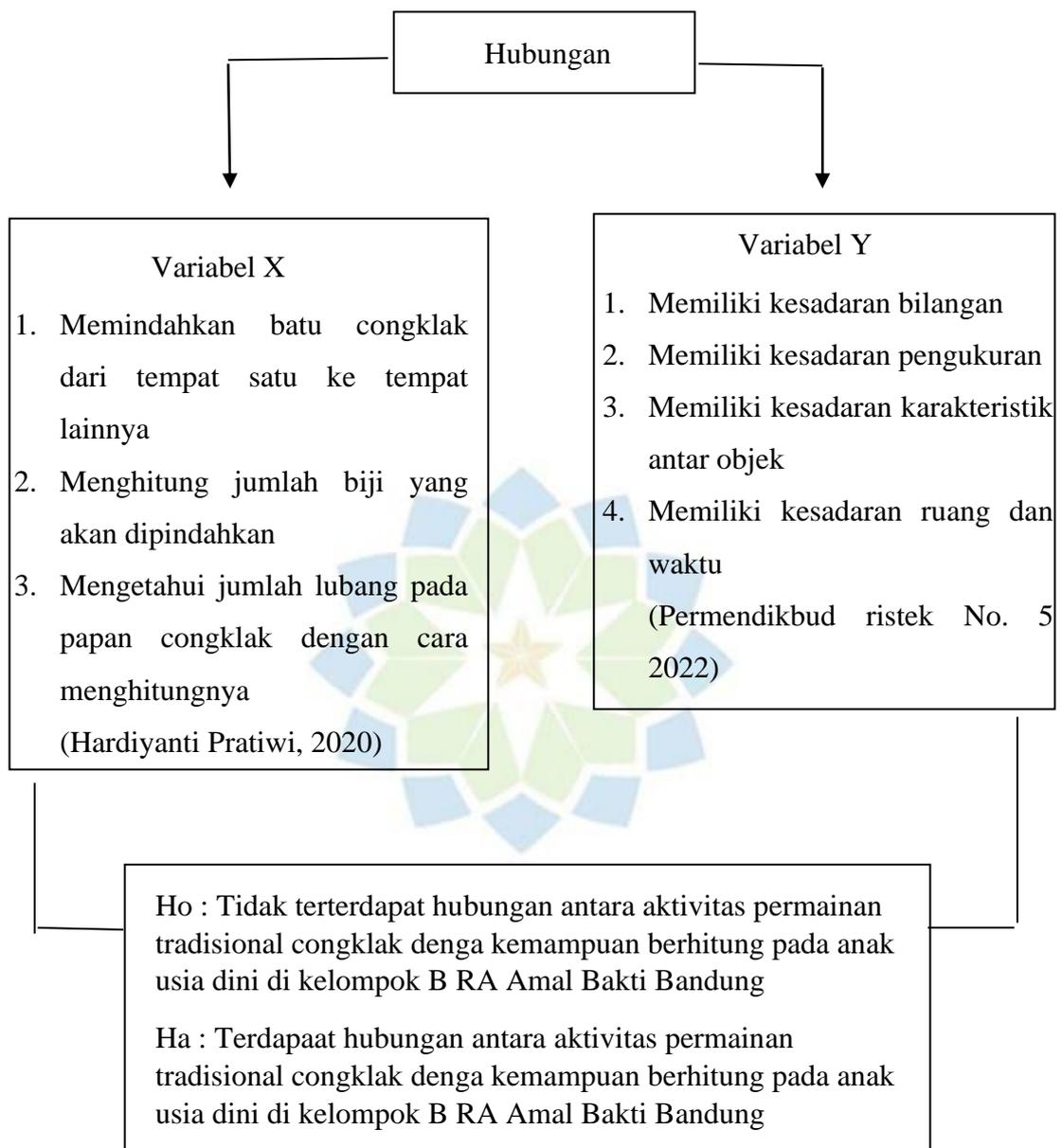
Berhitung merupakan suatu kegiatan yang sering kali disebut kegiatan yang sulit dan kurang menyenangkan oleh anak. Dengan peristiwa tersebut harus segera diadakannya inovasi dalam proses pembelajaran mengenai perkembangan berhitung pada anak, karena masa Anak Usia Dini adalah waku yang sangat cocok untuk melakukan pengenalan berhitung pada tahap awal permulaan, pada masa ini sangat anak mudah menerima rangsangan dari lingkungannya.

Proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan dan melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini memfokuskan pada keterampilan. Tidak sama seperti pembelajaran yang dilakukan di sekolah – sekolah pada jenjang yang

lebih tinggi, karena ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu pada proses pembelajaran anak usia dini memerlukan strategi dan keterampilan sehingga tercapainya pengembangan dan keterampilan anak dalam berhitung . Dengan demikian metode yang dinilai bervariasi diperlukan diantaranya yaitu bermain permainan tradisional congklak. Pemilihan media ini tentunya memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi Anak Usia Dini. Peningkatan kemampuan berhitung di RA, PAUD dan sebagainya memiliki sifat mengikuti situasi, maka menurut Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar (2002:55) metode bermain merupakan metode yang cocok untuk digunakan .

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah praduga atau dugaan sementara yang kebenarannya perlu adanya pengujian. Hipotesis dapat diartikan juga sebagai pernyataan tentative atau pernyataan sementara tentang hubungan antara beberapa variabel atau lebih. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian korelasi dimana isinya mengenai dugaan sementara terhadap

rumusan masalah yang mempertanyakan hubungan antara dua variabel penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari hipotesis nol (H_0) dan hipotesis keja (H_a) yang dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat hubungan antara aktivitas permainan tradisional congklak dengan kemampuan berhitung anak usia dini.

H_a : terdapat hubungan antara aktivitas permainan tradisional congklak dengan kemampuan berhitung anak usia dini.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian hubungan antara aktivitas permainan tradisional congklak dengan kemampuan berhitung anak terdapat beberapa yang relevan dan dapat di jadikan acuan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian berupa jurnal yang di tulis oleh Miftahul Jannah Universitas Islam Negeri Sumatra yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4 – 5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Del “pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh pada kemampuan berhitung pada anak sia 4 – 5 tahun. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu variabel yang digunakan sama. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penelitian ini memilih anak usia 4 – 5 tahun sebagai responden penelitian sedangkan penelitian yang penulis lakukan memilih anak usia 5 – 6 tahun sebagai objek dalam penelitian.
2. Penelitian berupa skripsi yang ditulis oleh Supiyatun Universitas Sunan Ampel Surabaya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok A di RA Perwanda I Tlogoanyar Lamongan”. Penelitian ini menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berhitung yang awalnya rendah atau hanya mampu berhitung 1 – 10 setelah diberikan penenlitian

meningkat hingga 18. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan permainan congklak dan kemampuan berhitung sebagai variabel penelitian. Perbedaan dari penelitian ini yaitu memilih kelompok A sebagai objek penelitian sedangkan penelitian yang penulis lakukan memilih kelompok B2 sebagai responden dalam penelitian.

3. Penelitian berupa skripsi yang ditulis oleh Wiwik Karmina Universitas Negeri Sumatera Utara yang berjudul “ Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4 – 5 tahun Kelompok A di RA Athfal Ath – Thayyibah Tahun Ajaran 2019 / 2020”. Penelitian ini menyatakan bahwa melalui permainan angka anak mengalami peningkatan yang signifikan. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan variabel kemampuan berhitung pada penelitian. Perbedaan dari penelitian yaitu menggunakan kelompok A sebagai responden.
4. Penelitian berupa skripsi yang ditulis oleh Eki Trisnawati IAIN Bengkulu yang berjudul “ Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu”. Penelitian ini menyatakan permainan stick angka mampu mengoptimalkan kemampuan berhitung anak. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan kemampuan berhitung sebagai variabel penelitian. Perbedaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sebagai metode penelitian.
5. Penelitian berupa skripsi yang ditulis oleh Cindy Syifa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “ Hubungan antara aktivitas Anak pada Penerapan Media Stick Angka Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini “. Penelitian ini menyatakan permainan stick angka mampu mengoptimalkan kemampuan berhitung anak. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan kemampuan berhitung sebagai variabel penelitian. Perbedaan dari penelitian ini yaitu dari variabelnya dimana dalam skripsi ini menggunakan stick angka sedangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan congklak .



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG