

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Rina Hellawati, 2015: 3). Akhi Abdurahman (2009: 1) mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia 0-6 tahun secara menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan anak yakni aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, agama, moral, kemandirian dan seni. Pembinaan dilakukan melalui rangsangan yang tepat dan benar, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan belajar pada dunia nyata yaitu dunia tiga dimensi, dengan kata lain masa ini merupakan masa *time for play*. Mengajari keterampilan akademik dalam dunia dua dimensi pada anak sama resikonya dengan mendidik nilai-nilai pada anak. Mengajari anak berhitung dan membaca, tidak dengan sendirinya membuat anak mampu melakukan fungsi-fungsi matematika yang sederhana sekalipun (Charles Wenar dalam Akhi Abdurahman, 2009: 21-22).

Berkaitan dengan keterampilan akademik yang berhubungan dengan bilangan dan angka dalam matematika pada jenjang anak usia dini, bahwa matematika merupakan sebuah konsep dasar yang harus dipahami sejak dini melalui aktivitas nyata (Montessori dalam Maja Pitamic, 2013: 132). Salah satu konsep dasar matematika yang harus anak kuasai yaitu mengenai konsep dasar bilangan dan angka. Pada usia 5 tahun, minat anak terhadap bilangan dan angka akan tumbuh semakin besar secara alamiah bila sejak kecil telah diperkenalkan pada konsep bilangan dan angka secara nyata. Oleh sebab itu, orang tua dan guru tidak perlu memaksakan anak untuk belajar berhitung sebelum mereka merasa tertarik untuk belajar berhitung. Tugas orang tua dan guru hanyalah merangsang anak agar dapat tertarik terhadap bilangan namun tetap menggunakan prinsip bermain sambil belajar karena dunia anak merupakan dunia bermain.

Matematika merupakan ilmu serta induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia. Matematika memang sulit diajarkan pada anak-anak, tetapi matematika menjadi pembelajaran yang sangat penting untuk dapat mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan kecerdasan otak yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Pembelajaran matematika permulaan pada anak bertujuan untuk memahami, mengenal konsep bilangan dan angka melalui eksplorasi dengan benda-benda konkret sebagai dasar yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya (Whierington dalam Sri Haryuni 2013: 106).

Menyadari pentingnya pengembangan minat belajar anak tentang konsep bilangan dan angka pada anak usia dini maka dibutuhkan stimulus yang tepat.

Tentunya, dengan cara yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar anak tentang konsep bilangan dan angka yaitu bagaimana guru atau orang tua dapat merangsang anak melalui media yang mampu memberikan daya tarik tersendiri bagi anak dalam proses pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung diperoleh informasi dari guru bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan dan angka. Di sisi lain anak mampu menyebutkan bilangan dari 1 sampai 10, tetapi anak tidak tahu simbol bilangannya. Selain itu, beberapa anak masih kurang mengerti dalam menghitung gambar benda yang telah disediakan pada buku Lembar Kerja Anak (LKA).

Salah satu penyebab masih rendahnya kemampuan berhitung di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung adalah penggunaan metode ataupun pendekatan yang kurang tepat dan masih bersifat formal dan lebih sering menggunakan majalah. Anak cenderung hanya menghafal serta mengingat simbol, tanpa memahami konsep bilangan secara nyata melalui kegiatan yang menyenangkan. Anak kurang dilibatkan langsung dalam dunia nyata seperti melihat, merasakan dan melakukan dengan tangan mereka sendiri. Anak hanya melakukan tugas-tugas yang diinstruksikan oleh guru tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengemukakan gagasan dan kreativitas berpikir yang anak miliki, hal

tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep matematika.

Proses belajar tanpa melibatkan dunia nyata anak membuat anak akan merasa jenuh, cepat bosan, tidak kreatif dalam berpikir dan tumbuh sikap negatif pada diri anak terhadap aktivitas belajarnya. Belajar matematika dipersepsikan sebagai tugas atau beban yang menyiksa karena anak dikondisikan hanya untuk mengikuti apa yang diperintah guru. Meskipun setiap hari anak melihat, menunjuk dan menyebutkan angka-angka dari satu sampai sepuluh bahkan lebih, namun kegiatan itu tidak membuat anak menjadi cepat memahami konsep bilangan dan angka. Hal tersebut membuat aktivitas belajar anak menjadi kurang menyenangkan.

Melalui penggunaan materi nyata yang dikemas dalam bentuk permainan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat maka anak dapat memahami konsep bilangan dan angka melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh sebab itu, anak akan mudah mengenal berbagai macam bilangan, angka-angka, maupun simbol-simbol yang dapat menjadikan anak mudah untuk memahami bilangan selanjutnya, anak juga akan mudah untuk mengoperasikan bilangan tersebut. Salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu permainan *bowling* matematika yang digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan, angka-angka dan jumlah banyak-sedikit.

Pentingnya pengenalan konsep bilangan dan angka pada anak yang telah dijelaskan dalam uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui sebuah judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep

Bilangan dan Angka Melalui Permainan *Bowling* Matematika” (Penelitian Tindakan Kelas di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung).

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dikemukakan di atas, pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung sebelum diterapkan permainan *bowling* matematika?
2. Bagaimana penerapan permainan *Bowling* matematika dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka di TKQ Al-Huda Kota Bandung setelah diterapkan permainan *bowling* matematika pada setiap siklus?

#### C. Tujuan Penelitian

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

1. Kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung sebelum diterapkan permainan *bowling* matematika.
2. Penerapan permainan *bowling* matematika dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung pada setiap siklus.

3. Kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung setelah diterapkan permainan *Bowling* Matematika pada setiap siklus.

#### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diuraikan secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian di bidang pendidikan dan memberikan sumbangan teori dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung khususnya melalui metode bermain *bowling* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan angka pada anak.

##### 2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

###### a. Guru

- 1) Dapat memberikan masukan kepada guru untuk kreatif menciptakan permainan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya membantu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.
- 3) Dapat meningkatkan jenis permainan anak melalui penguasaan konsep seperti pengenalan angka.

b. Anak

- 1) Menambah pengetahuan dalam mengenal angka.
- 2) Memiliki kreativitas, keterampilan dalam kegiatan yang spontan.
- 3) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini.
- 4) Dapat memotivasi dan menambah minat siswa untuk gemar mengenal angka.

c. Lembaga

Lembaga akan lebih mempersiapkan diri dalam menyediakan sarana dan prasarana permainan untuk anak sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di sekolah.

d. Peneliti

- 1) Sebagai bahan kajian jika akan mengadakan penelitian pada kasus yang sama
- 2) Sebagai bahan referensi dalam penelitian untuk kasus yang berbeda dengan menggunakan metode yang sama

E. Kerangka Pemikiran

Kata kemampuan merupakan kata yang memiliki arti kesanggupan, kecakapan atau kekuatan untuk dapat melakukan atau mengerjakan sesuatu sesuai dengan potensi yang dimiliki. Kemampuan berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan (Robbin dalam Mistin Qomariah dkk, 2015: 1 ).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata mengenal berasal dari kata dasar kenal. Kata mengenal memiliki arti dalam kelas verba atau kata

kerja, sehingga kata mengenal dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya.

Menurut Suparni dalam Annisah (2012: 3) konsep adalah ide abstrak yang memungkinkan anak untuk mengelompokkan benda-benda (objek) contoh, aturan adalah objek yang paling abstrak. Hurlock dalam Mufarizuddin (2017: 65) menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami oleh anak, contohnya konsep bilangan.

Bilangan merupakan kuantitas atau jumlah suatu benda. Carol Soefeldt dan Barbara dalam Trifena (2013: 4) mengungkapkan bahwa bilangan adalah bagian dari pengalaman satu lawan satu yang menjadikan teman bagi anak usia lima tahun. Anak-anak akan melakukan banyak usaha untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung. Sedangkan angka merupakan jumlah kuantitas yang berfungsi untuk mengelompokkan bilangan.

Konsep bilangan merupakan ide atau rancangan pengetahuan dalam memahami kumpulan angka-angka dan menyatakan nilai banyak anggota suatu benda dalam matematika. Anak usia dini, hendaknya sudah mulai mengembangkan pemahaman konsep bilangan, agar pemahaman konsep bilangan anak berkembang sesuai dengan tahapannya.

Kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka adalah kesanggupan anak usia dini dalam mengetahui dasar-dasar matematika berupa bilangan yang mulai dipelajari oleh anak yaitu bilangan untuk menghitung kuantitas. Pengenalan konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah suatu benda atau banyak benda. Pengenalan konsep bilangan ini pada akhirnya akan memberikan



bekal kepada anak untuk mempelajari hitungan dan operasi penjumlahan (State of Connecticut Board of Education dalam Trifena, 2013: 4) .

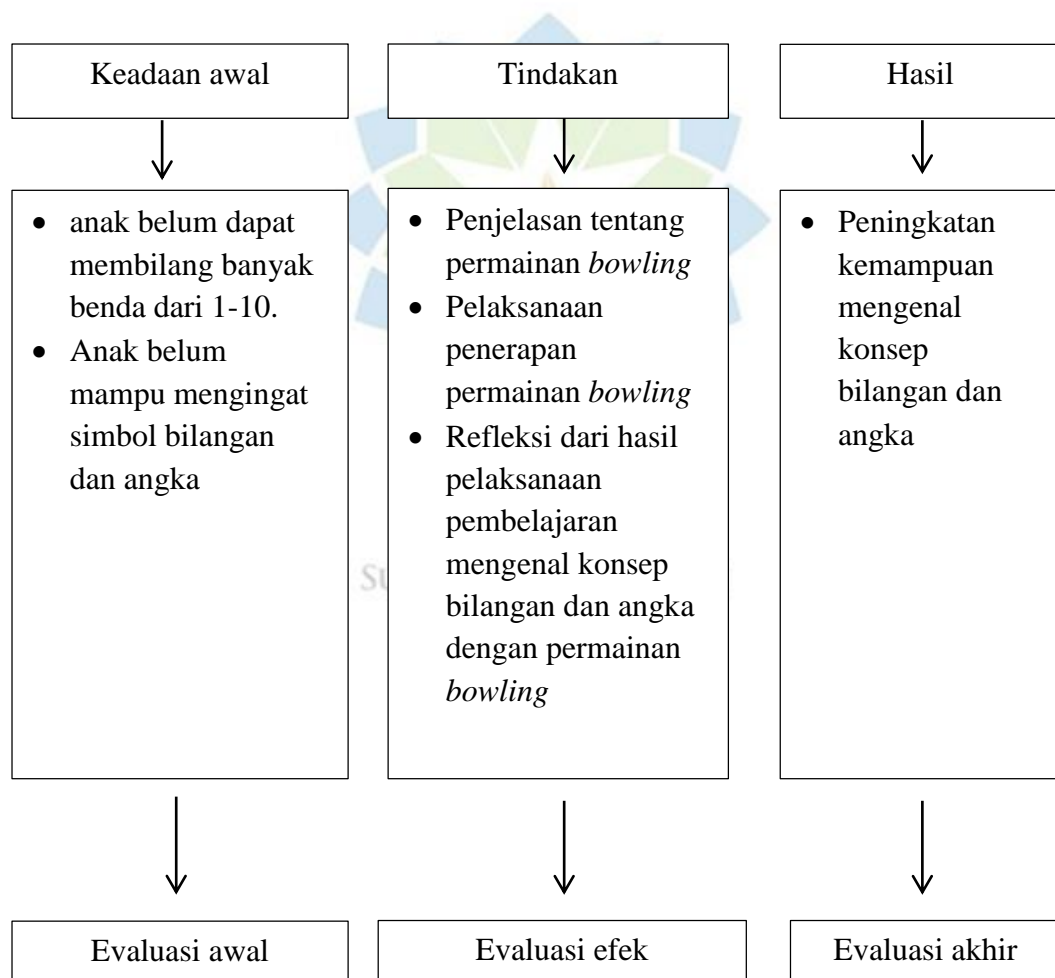
Salah satu aktivitas yang dipromosikan untuk pembelajaran konsep bilangan dan angka bagi anak adalah permainan kreatif, karena pembelajaran melalui bermain dapat membantu anak memahami berbagai konsep matematika melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna (Perry & Dockett dalam Mirawati, 2015: 49). Kegiatan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan yakni menggunakan permainan *bowling* matematika.

Menurut Dani Wardani (2009: 17) kata “permainan”, “bermain” atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*”(kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Mayoritas orang seringkali mendengar kata-kata bermain. Namun, seringkali orang belum mampu memberikan definisi bermain. Elizabeth Hurlock dalam Rina Heliawati (2015: 9) mendefinisikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Permainan *bowling* merupakan salah satu jenis olah raga atau permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan atau melempar bola menggunakan tangan. Pada jenjang usia dini, *bowling* dimodifikasi sehingga mirip dengan *bowling* sesungguhnya. Hal ini akan membuat anak lebih bersemangat bermain *bowling* karena *pin-pin* dan bola *bowling* yang digunakan terbuat dari kayu yang aman untuk bermain.

Permainan *bowling* ini dapat membuat anak lebih bersemangat saat belajar bilangan dan angka karena setiap *pin* ditandai dengan angka yang dimulai dari angka 1-10. Selain itu, permainan *bowling* matematika juga dapat menstimulasi perkembangan mengenal konsep bilangan dan angka secara optimal pada anak usia dini.

Untuk lebih jelasnya, uraian kerangka pemikiran di atas, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1

Bagan Kerangka Pemikiran.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri. Karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta, atau dari kenyataan dengan teori yang relevan. Hipotesis dikatakan dugaan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites dengan data yang asalnya dari lapangan (Sukardi, 2003: 41).

Berdasarkan pengertian di atas, hipotesisnya dirumuskan bahwa, “Permainan *bowling* matematika diduga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka di TKQ Al-Huda Antapani Kota Bandung.”

## G. Hasil Penelitian yang Relevan

Kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka bagi anak usia dini akan efektif jika dilakukan melalui permainan *bowling* matematika. Hal ini dibuktikan dalam beberapa penelitian yang relevan untuk melengkapi penelitian mengenai peningkatan kemampuan konsep bilangan dan angka yang telah dilakukan oleh :

1. Hanik Nurmawati pada tahun 2015 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan *Bowling* Pada Anak Kelompok A Tk Aisyiyah Tawang Sari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung”. Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian tersebut adalah permainan *bowling* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak khususnya pada kelompok A TK Aisyiyah Tawang Sari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan anak

pada siklus I, siklus II dan siklus III dan setiap aspek sudah mencapai kriteria yang telah ditentukan sehingga penelitian tersebut tidak perlu di lanjutkan lagi.

2. Anjrah Herry Yunanto pada tahun 2013 yang berjudul Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 08 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang). Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian tersebut yaitu media *bowling* dapat memberikan efek terhadap kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan pembelajaran permainan *bowling* aritmatika maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal angka, mengenal konsep ukuran, konsep warna, penjumlahan dan pengurangan secara sederhana ditunjukkan ketika melakukan penelitian di TK Kemala Bhayangkari 08 hasil pembelajaran mengenal angka dan berhitung termasuk kategori baik sekali dari sebelum menggunakan permainan *bowling* aritmatika.
3. Siti Mukaromah pada tahun 2015 yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan *Bowling* Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sidowarek Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri”. Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian tersebut bahwa kemampuan berhitung anak telah berkembang melalui penggunaan media *bowling*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh objek penelitian yang relevan tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan *bowling* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka pada anak.

