

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini (AUD) merupakan usia anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang disebut masa emas (golden age). Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses suatu perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Astuti, 2013).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.”

Dunia anak adalah dunia yang menyenangkan. Pembelajaran yang diberikan seharusnya dilakukan dengan memperhatikan kesenangan dan kenyamanan anak. Pembelajaran akan lebih bermakna ketika dalam pembelajaran tersebut menggunakan media yang sesuai. Menurut tahap perkembangan kognitif Piaget, anak usia 4-5 berada pada tahap praoperasional dimana anak berpikir secara konkrit. Maka dari itu media yang digunakan dalam

pembelajaran berhitung di usia 4-5 tahun hendaknya menggunakan media yang bersifat konkrit.

Menurut STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) yang termuat dalam lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu pada kemampuan berpikir simbolik menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan (membilang dengan menunjuk benda), mengenal lambang bilangan.

Dengan demikian dalam kurikulum PAUD sendiri telah memperbolehkan pemberian materi berhitung tetapi tentu dengan cara yang tepat yaitu dilakukan dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan dan sesuai tahapan usianya.

Dalam mencapai tujuan yang optimal untuk berhitung pada anak usia 4-5 tahun diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Menurut Cucu Eliyawati (2005) Karakteristik anak usia dini adalah anak memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan. Dengan perhatian anak yang pendek, maka diperlukan media yang menarik perhatian anak.

Aspek pengembangan yang akan penulis teliti adalah aspek pengembangan kognitif. Mudjito dalam Pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Kober disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan

untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di Kober diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Kelompok Bermain dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Media yang akan menunjang pembelajaran berhitung dengan cara yang menarik adalah Balok Cuisenaire. Eliyawati, dkk mengemukakan bahwa George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan

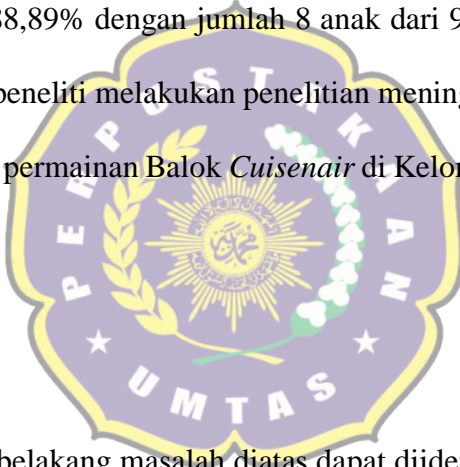
kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih, beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Persoalan yang dipaparkan oleh Sriningsih diatas juga telah disaksikan oleh penulis sendiri. Penulis telah melakukan observasi di Kelompok Bermain Nurul Fuadah Kec. Sukarame, Kab. Tasikmalaya.

Berdasarkan hasil pengamatan di Kelompok Bermain (Kober) Nurul Fuadah ditemukan bahwa data hasil pengamatan awal kriteria tinggi mencapai kriteria cukup baik dengan jumlah 1 orang anak yaitu 11,11%, kriteria kurang 6 anak 66,67%, dan kriteria kurang sekali 1 anak 11,11%. Pembelajaran pada kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ketika pembelajaran berhitung guru tidak menggunakan media.. Guru dalam mengajarkan membilang dengan menggambar benda dan menuliskan angka kemudian membuat gambar pada *white board* tidak berwarna sehingga kurang menarik bagi anak. Guru menunjuk gambar dan membilang secara bersama-sama dengan anak, kemudian menuliskan angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Hal tersebut terlihat ketika diberi kegiatan, dalam satu hari terdiri dari 3 kegiatan yang salah satunya ada kegiatan berhitung, hasil observasi ketika kegiatan inti pada kegiatan yang berhitung jarang anak yang memilih pada kegiatan itu.

Sedangkan dalam mengajarkan berhitung pada anak diperlukan media yang menarik, keberhasilan suatu pembelajaran pada anak usia dini salah satunya dipengaruhi oleh media yang digunakan, media merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan menyajikan informasi pesan dalam rangka mencapai tujuan yang optimal. Oleh karena itu, di Kober Nurul Fuadah diperlukan adanya perbaikan pembelajaran dalam kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun karena realitanya kemampuan berhitungnya masih rendah jika mengetahui idealnya menurut STPPA.

Tingkat pencapaian yang akan ditingkatkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebesar 88,89% dengan jumlah 8 anak dari 9 anak dalam kriteria baik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Balok *Cuisenair* di Kelompok B Kober Nurul Fuadah.



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan sesuai banyaknya benda.
2. Anak ketika berhitung tidak menggunakan media
3. Pembelajaran yang dilaksanakan focus pada lembar kerja.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Balok *Cuisenaire* di kelompok B Kober Nurul Fuadah?”.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan berhitung anak kelompok B Kober Nurul Fuadah ?
2. Bagaimana proses penerapan dengan permainan balok *Cuisenaire*?
3. Bagaimana kondisi akhir setelah penerapan permainan balok *Cuisenaire*?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas penelitian ini disusun dengan tujuan:

1. Kondisi awal kemampuan berhitung anak kelompok B Kober Nurul Fuadah.
2. Proses penerapan dengan permainan balok *Cuisenaire* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B Kober Nurul Fuadah.
3. Kondisi akhir setelah penerapan permainan balok *Cuisenaire* terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B Kober Nurul Fuadah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dan dapat memperkaya konsep dan teori yang memperkaya kajian ilmu pengetahuan untuk meningkatkan keilmuan dalam hal kemampuan berhitung pada anak dengan balok *Cuisenaire*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak, dapat memberikan pengalaman kepada anak serta dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak serta meningkatkan minat anak untuk belajar berhitung.
- b. Bagi Guru, untuk dijadikan masukan dan memperoleh gambaran untuk belajar matematika pada anak usia 4-5 tahun yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya dan untuk mengadakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berhitung.
- c. Bagi sekolah, dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai salah satu usaha untuk peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini.

