

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan ilmu murni yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Jannah, matematika adalah ilmu real yang diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai bentuk.<sup>1</sup> Matematika digunakan dalam setiap kegiatan, seperti : transaksi jual-beli, menentukan waktu, ukuran, dan jarak, disamping itu, matematika dapat berkembang dalam ilmu sains dan teknologi. Pembelajaran matematika dalam dunia anak, membantu proses pembelajaran untuk memahami kehidupan, seperti: memecahkan masalah, membedakan, memisahkan, mengukur, mengenal konsep angka, dan sebagainya.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, kemampuan berhitung diperlukan bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun persiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan dengan cara yang

---

<sup>1</sup> Raodatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya* (Jogjakarta: Diva Press,2011), h.22

menyenangkan, sehingga anak dapat melakukan berhitung permulaan sesuai dengan karakteristik berhitung pada usianya.

Kegiatan berhitung anak usia dini yang menyenangkan dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya. Seperti halnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wildayenti berjudul meningkatkan berhitung anak menggunakan permainan kartu angka dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil penelitian menunjukkan dari 16 anak 14 anak memiliki presentase 87,5% dapat menyebutkan bilangan 1 sampai 10, 12 dari 16 dapat menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda memiliki presentase 75%, 15 dari 16 anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda memiliki presentase 93,5%, 14 dari 16 orang anak memiliki presentase 87,5% dapat memasangkan lambang bilangan dengan benda.<sup>2</sup>Oleh karena itu, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kegiatan yang menyenangkan dan menarik perhatian anak dapat dijadikan salah satu cara mengajak anak untuk menyukai pembelajaran berhitung dan meningkatkan kemampuan berhitung anak. Seperti yang dilakukan oleh mahasiswa Sanata Dharma di Sleman Yogyakarta,

---

<sup>2</sup> Widayenti, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Melalui Permainan kartu angka di Taman kanak-Kanak Ananda Pariaman*, Pesona PAUD Volume No.1 September 2012, h.9

memberikan pemahaman matematika kepada anak sekolah dasar menggunakan makanan tradisional seperti tempe, sagon, slondok, renteng, tahu bacem, apem, jagung, kacang dan dele untuk mempermudah anak memahami pembelajaran, misalnya ada empat jadah tempe jika di bagi menjadi dua dan per orang mendapat dua jadah, dan mereka yang membagikan sendiri. Hasil yang didapat cukup memuaskan, pemahaman dan nilai matematika anak meningkat.<sup>3</sup>Kegiatan tersebut dilihat dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dan membuat anak menyukai pembelajaran.

Kenyataan yang terlihat di TK Al-Muhadjirin 2 ditemukan bahwa masih kurangnya kemampuan berhitung anak. Hal ini terungkap dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap siswa dan orang tua murid disekolah tersebut dengan ditemukannya permasalahan kurang optimal pada rendahnya kemampuan berhitung anak. Rendahnya kemampuan berhitung anak karena media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peran guru yang menguasai kelas. Pada setiap pembelajaran berhitung, guru hanya menuliskan contoh dipapan tulis, lalu anak diminta untuk mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan oleh guru, sehingga dalam pembelajaran berhitung

---

<sup>3</sup>*Belajar Matematika dengan Tempe, Apem, dan Slondok Renteng* (diakses melalui <http://kompas.com> pada hari Sabtu, 5 September 2015 (07.31 WIB)

anak masih terlihat belum dapat mengenal dan mengerti konsep dan lambang bilangan 1 sampai dengan 10, dan beberapa anak masih belum mampu menunjuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10.

Anak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran berhitung menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional, saat mengikuti pembelajaran anak tidak mudah mengerti dengan pemahaman lambang bilangan dan konsep bilangan. Kenyataan yang terjadi di TK Al-Muhadjirin 2 pembelajaran berhitung yang dilakukan oleh anak bersifat menghafal dan tidak mudah dimengerti, sehingga anak kesulitan dalam memahami konsep bilangan. Proses pembelajaran yang diberikan kepada anak lebih terfokus pada hasil belajar tanpa memperhatikan proses pembelajaran itu sendiri. Guru menjelaskan cara berhitung dengan menuliskan contoh soal di papan tulis untuk anak. Metode yang dilakukan oleh guru kurang variatif membuat anak merasa jenuh, dan tidak menyukai pembelajaran, sehingga anak kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, pembelajaran berhitung anak harus menyenangkan dan dapat menggunakan media untuk menarik minat belajar anak.

Kenyataan lainnya yang terlihat, saat meminta anak untuk menghitung sebanyak 10 benda, 10 dari 15 anak belum dapat menghitung benda tersebut 1 sampai 10. Anak kesulitan pada saat

menghitung benda yang disediakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menghitung, hal tersebut terjadi karena belum optimalnya pemahaman anak tentang konsep bilangan. Hal lain yang terlihat dalam pembelajaran dikelas, 7 dari 10 anak yang belum dapat menghitung benda tadi, ternyata belum dapat mengenal lambang bilangan. Saat guru bertanya kepada anak angka berapa yang dituliskan, anak masih terlihat bingung untuk menjawab angka berapa yang dituliskan oleh guru. Pembelajaran yang terjadi dikelas, anak hanya menghafal bilangan sehingga anak kurang memahami konsep bilangan.

Pembelajaran berhitung yang dilakukan oleh guru hanya menuliskan lambang bilangan di papan tulis tanpa menyediakan media konkret sebagai alat bantu saat melakukan pembelajaran berhitung. Anak hanya diminta untuk mengerjakan lembar kerja yang disediakan oleh guru, tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut, sehingga anak belum mampu membilang sampai dengan 10. Hal tersebut dinyatakan belum sesuai dengan karakteristik berhitung anak usia 4-5 tahun dan terlihat ketika anak sudah melalui pembelajaran dari guru melalui media konkret.

Media konkret merupakan alat yang dapat membantu anak dalam melakukan pembelajaran berhitung. Salah satunya media konkret yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah

*dough*. *Dough* merupakan media berbentuk adonan, dibuat menggunakan bahan-bahan yang aman untuk anak. Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia, *dough* terbuat dari bahan makanan yang aman, yaitu tepung, minyak, pewarna makanan, air, dan garam.<sup>4</sup> Anak dapat melakukan kegiatan bermain menggunakan *dough*. Dengan bermain *dough* anak dapat merasa senang, nyaman, aman, dan dapat menarik minat belajar anak.

Pembelajaran berhitung yang menarik juga dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan bermain *dough*. Bermain *dough* dapat membantu anak dalam pembelajaran berhitung. Seperti yang dikatakan oleh Swartz, *Children also measure out ingredients as they make pizza, birthday cakes, and bread at the playdough table. Many make observation about shape and size as they comment on compare, and contrast the objects that they make "I made a triangle" or "Mine is a fat pancake, and yours is skinny". Others notice who has more or less playdough or count how many pieces they have.*<sup>5</sup> Berdasarkan penjelasan diatas bahwa kegiatan bermain *dough* dapat membantu anak dalam kegiatan berhitung permulaan yang dilakukan dengan cara menghitung berapa banyak dimiliki sesuai dengan apa yang dibuatnya.

---

<sup>4</sup> Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria Pedoman Sarana Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Direktorat PAUD, 2014) h.39

<sup>5</sup> The National Association for the Education of Young Children, *Playdough: What's Standard*, Young Children, March 2005

Kegiatan bermain adonan(*dough*) dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, bahasa, sosial dan emosional, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Bermain adonan(*dough*) dapat membantu anak untuk mengenal warna, berbagai macam bentuk, bahkan kegiatan bermain *dough* dapat membantu anak mengenal tentang pencampuran warna, sebab akibat, dan membantu anak dalam kegiatan berhitung. Dengan begitu kegiatan bermain adonan(*dough*) dapat dijadikan salah satu kegiatan untuk membantu kemampuan kognitif anak. Permainan adonan(*dough*) bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain adonan(*dough*), anak tak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya.<sup>6</sup> Permainan adonan(*dough*) dapat digunakan sebagai media anak untuk membuat berbagai macam bentuk, dapat membantu anak dalam membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Mengingat pentingnya kemampuan berhitung khususnya bagi anak usia 4-5 tahun di TK Al-Muhadjirin 2 Bekasi Timur, maka perlu adanya pembinaan secara serius dalam sebuah kegiatan yang menciptakan pembelajaran berhitung yang menyenangkan adalah melalui kegiatan bermain. Melalui bermain anak dapat menemukan, memanfaatkan objek yang dekat dengannya dan membangun pengertian yang berkaitan

---

<sup>6</sup> *Manfaat Bermain Play Dough* (diakses melalui <http://sekolah123.com> pada hari Sabtu, 5 September 2015, 08.38)

dengan pengalamannya, terutama saat guru mengajarkan konsep bilangan dengan benda-benda yang nyata. Konsep tersebut dapat dipahami melalui kegiatan bermain adonan (*dough*). Diharapkan kegiatan bermain dough dapat membantu anak dalam proses pembelajaran berhitung anak, karena konsep yang diberikan dalam permainan ini dalam bentuk nyata.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan tentang penerapan kegiatan bermain adonan (*dough*) dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berhitung anak. Melalui penelitian ini, penelitian bermaksud memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Al-Muhadjirin 2 Bekasi Timur melalui kegiatan bermain adonan (*dough*).

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah dan menentukan fokus penelitian :

### **1. Identifikasi Area**

Identifikasi Area pada upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada pembelajaran dasar memahami bilangan, lambang



bilangan, dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran berhitung. Identifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah bermain *dough* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Muhadjirin?
2. Bagaimana kegiatan bermain *dough* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun?

## 2. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini adalah pembelajaran kemampuan berhitung permulaan melalui kegiatan bermain *dough* pada anak TK kelompok A.

## C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan pertimbangan focus penelitian yang dapat diteliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Tanpa maksud mengabaikan masalah-masalah lainnya yang tidak diteliti, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian tindakan ini pada meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain adonan (*dough*). Adapun kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan, karakteristik perkembangannya. Sejalan

dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung ke tahap pengertian menyebutkan bilangan 1-10, mencocokkan bilangan, mengurutkan bilangan, menghubungkan bilangan, mengenal lambang bilangan, dan menuliskan lambang bilangan.

*Dough* adalah adonan yang memiliki sifat lentur dan kenyal, dapat dibentuk menjadi macam-macam bentuk sesuai dengan keinginan anak. Bermain *dough* dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Anak dapat berhitung menggunakan *dough* atau adonan.

Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berada pada jenjang pendidikan prasekolah yakni Taman Kanak-Kanak Al-Muhadjirin 2 Bekasi Timur Kelompok A yang berjumlah 15 anak. Usia 4-5 tahun adalah masa anak usia dini memasuki pendidikan awal untuk mengenal konsep berhitung permulaan.

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah, dan fokus penelitian serta pembatasan fokus penelitian tersebut, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, "Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia

4-5 tahun di TK Al-Muhadjirin 2 Bekasi Timur melalui kegiatan bermain adonan(*dough*)?”

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Secara umum penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi guru dan bagi mahasiswa, secara khusus peneliti berharap memberikan manfaat sebagai berikut :

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumbangan dan pemahaman yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dan bahan kajian para akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain adonan(*dough*).

### **2. Secara Praktis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan kegunaan secara praktis antara lain sebagai berikut :

#### **a. Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui bermain adonan (*dough*) yang dapat diterapkan di setiap sekolah.

b. Guru

Bagi guru TK Al-Muhadjirin 2, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk evaluasi diri dan meningkatkan strategi pembelajaran, dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain adonan (*dough*).

c. Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi gambaran orang tua dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain adonan (*dough*).