

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Masa ini disebut juga *golden age* atau masa keemasan. Pada masa ini anak mudah meniru segala sesuatu yang dilihat dan didengarnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.¹

Upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan program kegiatan yang mencakup berbagai bidang pengembangan, seperti yang dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, diantaranya kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Sistem Pendidikan Nasional*, pasal 1 butir 14, hlm. 4.

mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.²

Berdasarkan pernyataan di atas, Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, dimana setiap anak dilahirkan dengan berbagai keunikan dan kemampuan yang berbeda-beda, untuk itu dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak secara optimal agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pembelajaran yang diterima anak akan berpengaruh pada kehidupan yang akan datang, salah satunya melalui bidang pengembangan kemampuan dasar di Taman Kanak-kanak yaitu matematika.

Pembelajaran matematika untuk anak usia dini lebih menekankan pada pengenalan konsep matematika dasar, salah satunya yaitu konsep aritmatika atau berhitung. Berhitung merupakan aktivitas sehari-hari yang harus dikuasai setiap anak karena berhitung berkaitan dengan bilangan dan operasi dasar bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.³ Operasi penjumlahan merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai anak dalam kegiatan

² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Pasal 1, hlm. 2.

³ Ibnu Batauga, *Metode Berhitung Alif: Ajarkan Anak Berhitung Tanpa Meminta*, (Kendari: Matematika Ku Bisa, 2019), hlm. 3.

menghitung. Penjumlahan merupakan menggabungkan satu bilangan dengan bilangan lainnya sehingga menghasilkan bilangan baru.

Fakta yang terjadi di lapangan dalam pembelajaran operasi penjumlahan pada anak usia 5-6 tahun guru menerapkan pembelajaran matematika dengan cara anak diberikan pertanyaan penjumlahan secara langsung yaitu menghitung bilangan dimulut dan ditambah bilangan lainnya dihitung dengan jari. Selain itu, guru memberikan pembelajaran secara konvensional dimana guru memberikan materi pembelajaran dengan menulis bilangan-bilangan pada papan tulis dan mencontohkan dari lembar kerja anak. Setelah itu anak diberikan lembar kerja untuk menyelesaikan soal-soal terkait operasi penjumlahan dengan posisi anak hanya duduk pada bangku masing-masing.

Fakta lain yang ditemukan yaitu kurangnya penggunaan media atau benda konkret yang digunakan dalam kegiatan operasi penjumlahan. Penggunaan benda konkret salah satu media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran operasi penjumlahan agar anak lebih mudah memahami pembelajaran. Materi yang disajikan guru lebih banyak menggunakan lembar kerja dan kurang menerapkan prinsip bermain sambil belajar. Hal ini menyebabkan beberapa anak yang terlihat kurangnya antusias dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan dan mengakibatkan

kegiatan pembelajaran yang membosankan karena anak kurang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Haris mengungkapkan bahwa:

Pada tahun 2015 hasil riset *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) mengonfirmasi rendahnya penguasaan Matematika pelajar Indonesia. Negara berpenduduk lebih dari 250 juta orang ini hanya berada di peringkat ke-45 dari 50 negara yang disurvei. Menurut Rahmah Zulaiha peneliti Pusat Penilaian Pendidikan, Badan Litbang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan “Siswa harus dibiasakan berlatih soal-soal non-rutin, belajar dengan alat- alat peraga, lalu guru mengembangkan metode pembelajaran serta penilaian bernalar.⁴

Berdasarkan fakta- fakta yang ditemukan di lapangan, kurangnya variasi kegiatan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran operasi penjumlahan yang membuat anak kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. Pembelajaran operasi penjumlahan dapat diberikan kepada anak dengan cara menghadirkan benda-benda konkret dan menggunakan variasi kegiatan dalam belajar bertujuan agar anak tertarik dan tidak mudah bosan. Menarik perhatian anak dengan menggunakan benda konkret dan kegiatan bermain dalam proses pembelajarannya membuat anak menjadi aktif, kreatif.

Konsep matematika dalam operasi penjumlahan dilakukan dengan kegiatan yang menghadirkan benda-benda nyata dengan

⁴ <https://edukasi.kompas.com/read/2017/09/19/13445611/pada-2020-tak-ada-lagi-pelajaran-matematika-di-negara-ini>. Diposting 19 September 2017 – 13.44 wib.

permainan untuk berhitung dan menentukan jumlah. Rohmah dan Waluyo menyatakan *introducing the math concept for early childhood is different from introducing it to adults, early childhood should be introduced to math through games and media which are not dangerous for them.*⁵ Dalam memperkenalkan konsep matematika untuk anak usia dini harus menggunakan permainan dan benda yang aman untuk anak. Benda yang aman untuk memperkenalkan konsep matematika khususnya berhitung pada penelitian ini menggunakan media dadu. Hasil penelitian menggunakan media dadu dapat meningkatkan secara signifikan pada konsep berhitung anak usia 5-6 tahun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fadillah dan Budiyono bahwa untuk menanamkan pemahaman konsep penjumlahan yang mudah dipahami oleh anak dapat menggunakan peralatan yang ada di sekitar atau penggunaan media benda konkret yaitu lidi sebagai media pembelajaran yang diketahui bahwa anak mengalami peningkatan terhadap pemahaman konsep penjumlahan dari siklus I sampai siklus II mencapai 80%.⁶

⁵ Nili Rohmah dan Edi Waluyo, *Arithmetic Dice Media as Counting Concept Introduction for Early Childhood*. Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies, Vol. 3 No. 2, 2014, hlm. 131.

⁶ Fadillah dan Budiyono, *Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan*, JPGSD. Vol. 2 No. 1 Tahun 2014, hlm. 1.

Pembelajaran operasi penjumlahan pada anak usia dini menekankan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dimana anak secara langsung terlibat dalam kegiatan operasi penjumlahan dengan cara bermain sehingga membuat anak lebih mudah memahami dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain merupakan hak dan kebutuhan dasar bagi anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pasal 11 Undang-Undang Perlindungan Anak No. 23 Tahun 2002, menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi, dan berekreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi perkembangan diri.⁷ Bermain merupakan aktivitas yang harus dilakukan anak karena dengan bermain anak mengeksplorasi benda-benda di sekitar anak yang dapat mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak.

Anak usia dini belajar melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan karena anak dilibatkan langsung dalam kegiatannya. Terdapat berbagai jenis permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran operasi penjumlahan. Chin dan Zakaria dalam penelitiannya menyatakan bahwa mengajar dan belajar

⁷ Undang-Undang Perlindungan Anak, UU RI No. 23 Tahun 2002 (Bandung: Sinar Grafika, 2002), hlm. 7.

menggunakan permainan pada tahap awal matematika merupakan salah satu strategi yang direkomendasikan peneliti dan tenaga pendidik anak, salah satu permainan matematika yang digunakan dalam penelitian ini ialah Games Based Learning Module (GBLM) yang diciptakan untuk mengembangkan keterampilan anak dalam menghitung objek, membandingkan besarnya angka dari 1 sampai 10, dan penjumlahan dan pengurangan. Permainan GBLM secara signifikan mempengaruhi hasil dari konsep bilangan dan operasi bilangan dari skor pre-test pada skor post-test.⁸ Soydan juga membuktikan dari hasil penelitiannya bahwa kemampuan operasi penjumlahan dan pengurangan anak meningkat lebih tinggi menggunakan metode papan pintar dan mainan pendidikan berbasis komputer dikarenakan mainan pendidikan dan papan pintar lebih berpusat pada anak, lebih menarik perhatian anak, membantu anak-anak untuk memperoleh keterampilan operasional yang lebih efisien, dan memotivasi siswa lebih dalam proses belajar dibandingkan dengan menggunakan metode tradisional.⁹ Dari hasil kedua penelitian tersebut, bahwa kegiatan pembelajaran melalui permainan ataupun benda konkret merupakan salah satu strategi

⁸ Lu Chung Chin, Effandi Zakaria, *Understanding of Number Concepts and Number Operations through Games in Early Mathematics Education*, Vol.06 No.12, Juli 2015, hlm. 2.

⁹ Sema Soydan, *Analyzing Efficiency of Two Different Methods involving Acquisition of Operational Skills by Preschool Children*, Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education, Vol. 11 No. 1, 2015, hlm 135.

yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika. Anak usia dini belajar dengan cara bermain agar anak mendapatkan pengalaman langsung dalam berhitung dan kegiatan operasi penjumlahan. Pengalaman langsung anak akan lebih mudah mengingat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan operasi penjumlahan.

Kegiatan pembelajaran operasi penjumlahan dengan permainan untuk anak usia 5-6 diharapkan anak mampu memahami dan memudahkan anak dalam melakukan operasi penjumlahan. Guru harus merancang kegiatan pembelajaran operasi penjumlahan dengan kegiatan yang menyenangkan dan membuat anak tertarik. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran operasi penjumlahan pada anak usia 5-6 tahun yaitu permainan boling. Permainan boling dalam operasi penjumlahan terjadi pada proses menghitung pin yang jatuh ketika anak menggelindingkan bola pada pin yang berjarak kurang lebih 1 meter. Permainan boling ini tersedia pin yang berjumlah 10, masing-masing anak menggelindingkan bola atau melakukan permainan sebanyak dua kali. Anak mengambil atau mengeluarkan pin yang jatuh pada permainan pertama dan menyusun pin lain sesuai dengan jumlah awal untuk melakukan permainan yang kedua. Selanjutnya anak menghitung pin yang jatuh pada permainan yang pertama dan permainan yang kedua, lalu anak menggabungkan jumlah pin yang

jatuh pada permainan yang dilakukan sebanyak dua kali tersebut. Anak menyebutkan dan menulis nama bilangan sesuai hasil akhir yang anak hitung.

Kegiatan bermain dengan boling ini diharapkan terdapat pengaruh terhadap kemampuan operasi penjumlahan anak menggunakan benda konkret dengan cara menggabungkan dua kumpulan pin yang menghasilkan hasil hitung. Permainan boling banyak hal-hal yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan seperti kemampuan bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan kognitif.

Berdasarkan latar belakang dan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Permainan Boling terhadap Kemampuan Operasi Penjumlahan Anak Usia 5-6 tahun.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang dilakukan guru dalam operasi penjumlahan kurang menarik dan membuat anak cepat bosan.
2. Guru kurang bervariasi dalam memberikan kegiatan pembelajaran operasi penjumlahan.

3. Guru tidak menggunakan permainan dalam pembelajaran operasi penjumlahan.
4. Kurangnya penggunaan benda konkret dalam pembelajaran operasi penjumlahan sehingga beberapa anak kesulitan dalam melakukan operasi penjumlahan.
5. Pengaruh permainan boling terhadap kemampuan operasi penjumlahan anak usia 5-6 tahun.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini dibatasi pada studi eksperimen mengenai pengaruh permainan boling terhadap kemampuan operasi penjumlahan anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Dahlia 03 Pisangan Timur. Pemberian Batasan-batasan ruang lingkup penelitian dimaksudkan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda terhadap hasil penelitian.

Permainan boling adalah permainan yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang memiliki karakteristik aktif dan senang bergerak untuk mengeksplorasi benda di sekitar karena permainan boling melibatkan anak untuk bergerak dan keluar dari tempat duduk dalam memainkannya. Beberapa anak usia 5-6 tahun sudah memahami konsep bilangan 1-20. Salah satu untuk meningkatkan operasi penjumlahan yaitu menghitung menggunakan

benda atau objek, menghitung maju, menjumlahkan bilangan menggunakan benda dengan permainan boling untuk melihat pengaruh kemampuan operasi penjumlahan hasil akhir 20.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh permainan boling terhadap kemampuan operasi penjumlahan anak usia 5-6 tahun?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang anak usia dini khususnya tentang kegiatan permainan boling terhadap kemampuan operasi penjumlahan anak usia 5-6 tahun.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi dalam mengetahui hal-hal yang dapat memengaruhi kemampuan operasi penjumlahan anak, salah satunya dengan kegiatan permainan.

b. Bagi Orang Tua

Memberikan tambahan pengetahuan mengenai pengembangan pada konsep bilangan dengan memberikan stimulus yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

c. Peneliti Lanjutan

Sebagai referensi untuk pemahaman terhadap operasi penjumlahan menggunakan berbagai media dan permainan.

