

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang perkembangannya sangat pesat, maka dari itu anak usia dini sering disebut masa *golden age* atau masa keemasan. Masa keemasan merupakan masa yang paling berharga dan masa yang hanya terjadi satu kali seumur hidup pada setiap individu. Pada masa ini adalah masa paling penting dan kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan spiritual.

Secara ilmiah, perkembangan anak berbeda-beda, namun penelitian tentang otak menunjukkan bahwa jika anak dirangsang sejak dini, akan ditemukan potensi-potensi yang unggul dalam dirinya, dicantumkan kepada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 yang berbunyi. “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.”

Maka dari itu untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat dan potensi-potensi yang unggul dalam diri anak, perlu dirangsang sedini mungkin melalui jalur pendidikan anak usia dini.

Mengingat banyaknya aspek pertumbuhan dan perkembangan yang harus dimiliki oleh anak, maka rangsangan yang diberikan oleh guru harus tepat. Salah satu contoh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang sangat perlu dikembangkan pada anak adalah keterampilan fisik motorik halus yang akan membantu anak melakukan aktivitas sehari-hari seperti mengancingkan baju, memakai sepatu, dan menulis. Dan juga, aspek kognitif yaitu kemampuan konsep berhitung pemula yang akan membantu anak mengembangkan kemampuan dasar matematika yang akan diperlukan pada tingkat selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti di lapangan pada anak usia 4-5 tahun di kelompok TK A di TK Hati suci, pada tanggal 15, 18, 21, 22 dan 23 September 2020. Ditemukan beberapa masalah yang terjadi pada saat kegiatan belajar berlangsung khususnya dalam mengembangkan konsep bilangan dan konsep berhitung pemula, yaitu ditemukan 63% diantara 11 anak ada 7 anak masih kesulitan terhadap konsep bilangan dan operasi bilangan yang bersifat abstrak, yang mempersulit untuk memecahkan permasalahan dalam konsep berhitung, kemampuan konsep bilangan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar, ditemukan 72% diantara 11 anak ada 8 anak masih belum berkembang motorik halusnya seperti memegang pensil di bagian ujung menggunakan jempol, telunjuk dan jari tengah dengan kontrol yang baik dan menggunting kertas mengikuti garis pola garis lurus. Sehingga mengganggu proses kegiatan berlangsung dalam pembelajaran kesiapan diri. Tidak semua anak menguasai motorik halus dengan maksimal karena masih kurangnya stimulus.

Hal-hal tersebut membuat guru menjadi risau dan melakukan refleksi diri, yaitu mengenai kemampuan kognitif anak dalam konsep bilangan dan berhitung

pemula dan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Hati Suci. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang berkualitas, maka diperlukan pengkajian lebih khusus terhadap penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil Jurnal Ilmiah Potensia, 2016, Vol 1 (2), 78-83 oleh Mega Dwi Nina Kurniah dan Norman Syam (2016) “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak”. Dapat disimpulkan Permainan tradisional congklak dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak secara signifikan, yang dibuktikan dengan hasil analisis t-test, pada siklus I dan siklus II, yakni dengan $t\text{-hitung} = 5 \geq t\text{-tabel}$ ($5\% = 2,26$ dan $1\% = 3,25$). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh I Putu Darmawijaya, Febri Kristianawati, Indah Pramita (2019) “*Congklak Modification to Improve Fine Motor Skills in Children with Down Syndrome*” pada jurnal *International Conference on Fundamental and Applied Research (I-CFAR)*. Berdasarkan temuan, menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan motorik halus pada anak *Down Syndrome* setelah pengobatan dengan persentase peningkatan sebesar 20,28%. Dapat disimpulkan bahwa modifikasi Congklak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak *Down Syndrome*.

Sebagai upaya untuk menghindari adanya kegiatan pembelajaran matematika yang sifatnya hafalan atau angka dan keterampilan menulis yang sifatnya memaksa anak untuk memegang pensil walaupun dengan cara yang salah, yang justru akan melahirkan pemahaman yang salah tentang berhitung dan menulis sejak dini perlu. Maka dari itu, perlu dilakukan suatu kegiatan pembelajaran yang menempatkan permainan dan pengalaman siswa sebagai titik

tolak awal pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian salah satunya adalah melalui kegiatan yang menyenangkan melalui permainan.

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan (Triharso 2013, 48). Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional juga keterampilan motorik, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh dan otak sebagai pusat gerak (Hurlock 1978, 159). Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak.

Upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaklah dilakukan melalui belajar sambil bermain (*learning through games*). Karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi (*exploration*), menemukan (*finding*), mengekspresikan (*expression*) perasaannya dan berkreasi (*creation*) dan juga dapat membantu anak mengenal dirinya dan dengan siapa anak hidup dan lingkungan tempat dia berada.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi

pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar dan konsep berhitung pemula, Permainan akan mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan kemampuan berhitung terutama pada aspek kognitif.

Mengingat banyaknya aspek pertumbuhan dan perkembangan yang harus dimiliki oleh anak usia dini, maka rangsangan yang diberikan oleh guru harus tepat. Idealnya sebagai guru pada anak usia 4-5 tahun yaitu guru harus memiliki kompetensi yang mengerti bahan ajar yang akan diajarkan kepada anak. Selain itu guru mengetahui aspek perkembangan pada anak, khususnya pada anak usia 4-5 tahun, bahwa anak masih berada pada tahap pra operasional konkret. Dimana bahan ajar yang diajarkan kepada anak harus berupa sesuatu yang konkret atau nyata, anak bisa melihat, dan merabanya.

Dalam teori kognitifnya, Piaget mengatakan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif, bermain merupakan jembatan dari bermain konkret ke bermain abstrak (Santrock, 2011, 214). Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dimana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan (Bishop & Curtis, 2005). Dan peneliti meyakini bahwa permainan congklak sebagai alternatif solusi.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkannya permainan tradisional congklak untuk mengembangkan konsep berhitung pemula, dan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Model permainan ini

dikembangkan berdasarkan atas “kegiatan menyenangkan”, dimana anak akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Rendahnya kemampuan berhitung pemula yang ditandai dengan anak masih kesulitan untuk menyusun bilangan, mengenal dan menyebutkan bilangan, dan memahami kuantitas bilangan yang sifatnya masih abstrak. Kemampuan konsep berhitung pemula ini sangat penting, karena untuk membekali anak pada tingkat selanjutnya
- 2) Dalam pelaksanaan kegiatan belajar dikelas, perkembangan motorik halus anak masih belum berkembang. Anak belum mampu memegang pensil di bagian ujung menggunakan jempol, telunjuk dan jari tengah dengan kontrol yang baik dan menggunting kertas mengikuti garis pola garis lurus. Sehingga mengganggu proses kegiatan berlangsung dalam pembelajaran kesiapan diri. Tidak semua anak menguasai motorik halus dengan maksimal karena masih kurangnya stimulus.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada penerapan permainan tradisional congklak untuk mengembangkan konsep berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah adalah :

- 1) Bagaimana kemampuan konsep berhitung pemula anak usia 4-5 tahun setelah penerapan permainan congklak ?
- 2) Bagaimana keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun setelah penerapan permainan congklak ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan masalah adalah :

- 1) Menganalisis kemampuan konsep berhitung pemula anak usia 4-5 tahun setelah penerapan permainan congklak.
- 2) Menganalisis keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun setelah penerapan permainan congklak.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan manfaat dan bahan masukan bagi peserta didik, guru dan sekolah, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Bagi Guru
 - a. Dapat memperoleh wawasan yang luas dalam mengembangkan konsep berhitung pemula dan keterampilan motorik halus untuk anak pada anak TK dengan memanfaatkan permainan tradisional congklak.
 - b. Menjadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah.

- c. Mendorong terjadinya inovasi pada diri para guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk para anak didiknya.
- 2) Bagi Sekolah
 - a. Memberikan masukan terhadap pengembangan kognitif dalam konsep bilangan dan konsep berhitung pemula dan kemampuan motorik halus untuk anak pada anak usia dini.
 - b. Strategi atau teknik pembelajaran permainan congklak dapat dihasilkan dari sekolah untuk disebar luaskan kepada sekolah lain, dengan demikian sekolah mempunyai kesempatan besar untuk berubah secara menyeluruh.
 - c. Mendorong terjadinya inovasi untuk kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para guru, perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar anak.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas komponen-komponen sebagai berikut :

- 1) **BAB I : PENDAHULUAN**

Mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan sistematika penulisan tesis ini.

- 2) **BAB II : LANDASAN TEORI**

Mencakup teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang melandasi variabel yang akan diteliti, yaitu teori hakikat pembelajaran matematika di taman kanak-kanak, kemampuan konsep berhitung pemula 4-5 tahun,

faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan konsep berhitung pemula, perkembangan kemampuan motorik halus usia 4-5 tahun, faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus, Perkembangan kognitif usia 4-5 tahun, perkembangan sosial emosional usia 4-5 tahun, Konsep permainan tradisional congklak, penerapan metode permainan tradisional congklak dan kerangka berpikir.

3) **BAB II : METODE PENELITIAN**

Berisi tentang desain penelitian yang merupakan Penelitian Tindakan Kelas, rancangan penelitian, tempat, waktu dan subjek penelitian, latar (setting) penelitian, prosedur penelitian dan pengumpulan data serta analisis data.

4) **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini disajikan paparan penerapan permainan tradisional congklak pada ketiga siklus PTK, setiap siklus akan membahas perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*Reflection*), serta pembahasan analisis keseluruhan siklus dan temuan-temuannya juga hambatan yang ditemui selama penelitian dan cara untuk mengatasinya.

5) **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan bab terakhir yang akan membahas tentang kesimpulan hasil penelitian, keterbatasan penelitian dan pemberian saran dari peneliti yang bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, pembaca dan peneliti selanjutnya.