

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia Dini adalah anak usia 0-6 tahun yang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan pesat dan masa ini juga disebut dengan masa keemasan (*golden age*) (Susilo, 2016: 1). Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Karena pada masa ini anak mampu menyerap informasi yang sangat tinggi dilingkungan sekitar, sehingga pendidikan untuk anak pada masa ini sangat penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang mempunyai peran penting untuk mengembangkan kepribadian serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Masitoh, dkk, 2011: 16). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Mursid, 2017: 2) Oleh karena itu sejak anak usia dini penting untuk dibimbing, dididik, dilatih agar semua aspek perkembangannya tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usianya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Perhatian akan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini sudah sejak lama didengungkan oleh para tokoh PAUD, seperti Pestalozzi, Froebel, Montessori, termasuk tokoh pendidikan Indonesia Ki hajar Dewantara. Mereka menilai pendidikan pada periode awal kehidupan manusia akan berpengaruh terhadap kehidupan berikutnya. Pestalozzi menganggap bahwa masing-masing tahap pertumbuhan dan perkembangan individu harus dicapai dengan sukses sebelum tahap berikutnya dimulai. Jika anak gagal menyelesaikan suatu perkembangan proses perkembangan selanjutnya bisa terhambat. (Masnipal, 2018: 5-6)

Hal ini dikaitkan dengan firman Allah SWT yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ۝ ٧٨)

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui satu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur”. (Q.S An-Nahl : 78)

Surat tersebut menekankan bahwa kemampuan manusia yakni akal (kognitif), indra (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak (psikomotorik), sehingga dalam awal pendidikannya yakni pada masa pra sekolah ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang, apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seorang anak akan tumbuh secara tidak normal.

Salah satu aspek perkembangan yang mendapat stimulasi dan perhatian di PAUD yakni aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menurut Piaget (Masnipal, 2018: 290-291) mengklasifikasi empat tahap perkembangan kognitif manusia sejak lahir sampai dewasa. Dua fase awal terjadi pada anak usia dini yaitu: tahap sensori motor dan tahap pra-operasional. Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-operasional karena pada tahap ini merupakan permulaan anak mengorganisasi kemampuan berfikir, meskipun belum stabil.

Kognitif adalah proses kemampuan berpikir yaitu, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011: 47). Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan beradaptasi, dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Aspek perkembangan kognitif dapat dikembangkan dalam belajar matematika. Usia pada masa ini umumnya mengalami ketertarikan besar terhadap angka. Salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam membekali mereka untuk bekal saat ini dan dimasa depan yaitu dengan dibekali belajar matematika sejak usia dini.

Matematika pada anak usia dini dapat dikenalkan melalui permainan yang dilakukan setiap hari oleh anak dengan orang disekeliling anak. Menurut Gessel dan Amatruda (Susanto, 2011:59). Pada anak usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Matematika yang diberikan ke anak bersifat sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terus terlatih dan berkembang sehingga anak dapat menguasai dan bahkan menyenangi matematika tersebut (Susanto, 2011: 99). Anak belajar matematika seperti menyebutkan lambang bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda disekitar anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 4-5 tahun yakni: membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan Sehingga diperoleh indikator dari perkembangan kognitif pada kemampuan membilang pada anak usia 4 sampai 5 tahun yang meliputi menyebutkan/menunjuk lambang bilangan 1-10 secara urut, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10.

Mengingat pentingnya kemampuan membilang pada anak usia dini, maka anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dirinya yang dapat mengembangkan kemampuan membilang. Membilang merupakan aktivitas sangat penting karena membilang banyak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, belajar membilang harus dimulai sejak kanak-kanak. Berbagai

cara dapat dilakukan untuk mengenalkan angka-angka pada anak usia dini salah satunya dengan cara bermain sehingga anak merasa senang dan tertarik.

Bermain dapat melatih anak menggunakan kemampuan kognitifnya, dapat mengembangkan kreativitas, dapat melatih kemampuan bahasa, dan dapat meningkatkan kepekaan emosinya. Menurut Piaget (Masnipal, 2015: 37) meyakini bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif, bermain dapat menaikkan struktur mental melalui penggunaan tanda-tanda (*sign*) dan alat-alat (*tools*) yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir.

Ketika anak sudah memasuki PAUD, orang tua menuntut mereka untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, khususnya calistung (baca, tulis, hitung). Banyak sekali jenjang pendidikan SD (sekolah Dasar) di Indonesia yang mensyaratkan calon siswanya mempunyai kemampuan kognitif yang bagus terutama kemampuan calistung. (Suyadi dan Maulidya, Ulfa, 2013: 15). Akibatnya banyak orang tua yang menuntut lembaga PAUD untuk mengajarkan anak calistung dengan tujuan dapat diterima di pendidikan lanjutan yang diinginkan.

Mukhtar Latif, dkk (2013: 31) mengemukakan Rendahnya kualifikasi pendidik PAUD membuat pembelajaran lebih diwarnai dengan metode ceramah dan pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan akademisnya termasuk kemampuan membilangnyanya. Metode yang kurang menarik selama pembelajaran membuat anak hanya akan mendapat pengalaman belajar yang abstrak tanpa secara detail. sama dengan anggapan yang dikemukakan Ali Latif dan Evi Fatimatur Rusydiyah (2017:107) bahwasannya melalui metode ceramah guru

hanya menggunakan bahasa verbal dan anak hanya mengandalkan kemampuan auditifnya. Sedangkan permasalahan setiap anak memiliki kemampuan yang tidak sama dalam menangkap materi pembelajaran hanya melalui pendengaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 5 Agustus 2019 pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung terkait dengan kemampuan membilang, mengurutkan lambang bilangan, dan membilang banyak benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) yang dimiliki anak belum maksimal karena dari hasil observasi menunjukkan bahwa dari anak kelompok A memiliki kemampuan membilang mayoritas sangat rendah. Hal ini sesuai dengan kemampuan membilang yang dilakukan oleh guru sebelumnya. Pada waktu guru memberikan stimulasi membilang, mengurutkan dan membilang banyak benda, baru dikuasai 1 orang anak dari total 12 anak. Hal tersebut terlihat ketika anak di suruh maju kedepan membilang lambang bilangan secara urut 1-10 di papan tulis dengan menunjuk angka anak masih keliru. Sebagian besar anak masih merasa bingung dan belum bisa menghafal lambang bilangan dengan baik.

Anak hanya menghafal urutan bilangan tanpa stimulasi pengenalan lambang bilangan secara kongkrit. Pada saat guru meminta anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 mereka belum bisa melakukan dengan baik. Sehingga ketika pembelajaran mengenal lambang bilangan berlangsung cukup lama. Tidak hanya itu, anak juga masih terlihat bingung ketika membilang banyak benda. Guru menggambar benda dipapan tulis kemudian anak disuruh membilang dan menulis ngkanya. Padahal kemampuan membilang 1-10 seharusnya sudah mulai berkembang di usia 4-5 tahun. Hal ini dikarenakan guru dalam memberi materi

secara ceramah dan langsung kepada anak dengan memberi tugas yang berupa LKA membuat anak kurang mampu dalam memproses, mengingat, dan memahami kembali informasi yang telah diberikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membilang kurang optimal. Media yang digunakan masih terbatas dan belum bervariasi, kreatif dan menarik. Sehingga anak kurang tertarik dan kurang jelas dengan apa yang disampaikan guru.

Mencermati kondisi kegiatan pembelajaran kemampuan membilang di Kober Amalia yang berlangsung sebagaimana digambarkan diatas, maka upaya peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A sangat penting dilakukan. Peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A dapat dikembangkan melalui adanya media pembelajaran atau permainan. Kemudian akan disampaikan kepada anak dalam proses belajar, sehingga pembelajaran membilang dapat tersampaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar. Pembelajaran yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan membilang pada kelompok A di Kober Amalia adalah melalui permainan menggunakan kubus angka. Seperti yang dikatakan Montessori (Tedjasaputra, 2001: 87) menciptakan kubus yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing. Permainan ini juga memungkinkan anak secara mandiri.

. Peningkatan perkembangan kognitif khususnya dalam membilang, memerlukan media atau alat permainan sebagai sarana pendukung perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di PAUD sebagian

besar dilaksanakan dengan bermain baik menggunakan alat ataupun tanpa menggunakan alat, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Kubus angka dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam membilang dan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu kubus angka dapat difungsikan sebagai permainan yang dimainkan dengan cara menyusun kubus sesuai urutan lambang bilangan. Dengan permainan menggunakan kubus angka diharapkan dapat mengatasi masalah kemampuan membilang pada anak, sehingga kemampuan membilang dapat meningkat dengan optimal.

Kubus angka diciptakan oleh peneliti merupakan permainan untuk anak dalam penbuatannya peneliti menciptakan kubus dengan ukuran 15x15x15cm. Dan salah satu sisi kubus terdapat lambang bilangan 1-10 agar memudahkan anak membedakan setiap lambang bilangan peneliti membuat lambang bilangan dengan kertas lipat yang berwarna warni sehingga anak dapat mengenal bentuk bilangannya dan menarik untuk anak. Dalam pembuatannya kubus angka yang dipergunakan sebagai media pembelajaran semenarik mungkin sehingga anak semangat dan antusias dalam memainkannya. Menurut Soenarjo (2008: 233-234) bahwa Kubus adalah prisma siku-siku khusus. Semua sisinya berupa persegi atau bujur sangkar yang sama. Kubus juga mempunyai sifat-sifat yaitu sebagai berikut: memiliki 6 buah sisi, Memiliki 12 rusuk, memiliki 8 titik sudut. .

Kubus angka dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan membilang. Permainan menggunakan kubus angka dapat dimainkan dengan tiga perintah sesuai

dengan indikator. Perintah pertama Indikator membilang lambang bilangan 1-10 secara urut. Disini anak maju satu persatu kedepan kemudian membilang lambang bilangan yang terdapat pada kubus angka. Perintah kedua indikator mengurutkan lambang bilangan 1-10 secara urut. Anak maju kedepan satu persatu kemudian menyusun kubus angka yang sudah diacak dan disusun kembali diatas meja. Perintah ketiga indikator membilang banyak benda 1-10. Anak maju kedepan satu persatu kemudian anak mengambil salah satu angka yang sudah diacak selanjutnya di perlihatkan sambil di sebutkan angkanya, setah itu anak mengambil gambar dan membilang satu persatu diletakan di atas kubus angka sesuai angka yang diambilnya. Permainan menggunakan kubus angka diharapkan dapat mengatasi masalah kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia sehingga kemampuan membilang dapat meningkat dengan optimal.

Permainan yang menggunakan kubus angka sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, namun kubus yang digunakan berbeda-beda model dan cara permainannya. Pada penelitian ini peneliti meggunakan permainan kubus angka dengan tiga perintah sesuai dengan indikator pencapaian dalam penelitian ini. Ismatul Khasanah dan Ragelna Juniarti dalam jurnalnya berjudul Upaya meningkatkan Kemampuan Mengenal konsep Bilangan melalui Media Ape Kubus Angka pada kelompok A TK Tunas Rimba Semarang Tahun 2013/2014.dalam penelitiannya terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan selama observasi awal, siklus I, dan siklus II. Pada observasi awal diketahui presentase keberhasilan sebesar 15 % yang meningkat pada siklus I yaitu sebesar 50 % dan meningkat pada siklus II sebesar 77% Hasil analisis observasi siswa juga masuk

dalam katagori baik. Dan dinyatakan berhasil.mengacu pada data tersebut maka indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak diperlukan siklus selanjutnya. Sehingga media kubus angka dapat meningkatkan konsep bilangan seperti yang diteliti Ismatul Khasanah dan Ragelna Juniarti.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Membilang melalui Permainan Menggunakan Kubus Angka Pada Anak Kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung melalui permainan menggunakan kubus angka?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung melalui permainan menggunakan kubus angka.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan modal referensi pada dunia pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai acuan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Dengan adanya permainan menggunakan kubus angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membilang anak usia dini.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru dalam mengetahui tingkat kemampuan membilang. Melalui adanya permainan menggunakan kubus angka diharapkan dapat menambah minat untuk mengembangkan media yang lain dalam mengembangkan pembelajaran. Serta guru dapat memanfaatkan permainan menggunakan kubus angka sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak dengan metode yang menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai bahan masukan kepada guru-guru untuk dapat mengetahui peranan guru dalam memberikan pembelajaran anak usia dini.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya sehingga dapat menghasilkan penelitian yang semakin baik dan benar.

