

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sangat penting dalam segala aspek. Jika ditinjau dari tingkat urgensi perkembangan kecerdasan anak, pada usia empat tahun struktur otak bagian bawah telah berkembang sebanyak 80% dan kecerdasan yang lebih tinggi mulai berkembang. Fakta ini harus menjadi lecutan semangat bagi dunia pendidikan khususnya PAUD dalam rangka memfasilitasi dan mengembangkan potensi perkembangan yang luar biasa yang terjadi pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami masa pesat dalam pertumbuhan dan perkembangan yang ada dalam diri. Masa ini disebut pula dengan masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini merupakan masa yang paling penting karena pada seluruh aspek perkembangan anak tumbuh dan berkembang dengan pesat dibanding masa-masa sesudahnya.¹ Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai aspek perkembangan, yaitu perkembangan nilai-nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan fisik motorik.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, yaitu anak yang berusia 4 sampai 6 tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta

¹ Fadlillah. *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 83.

mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK dalam proses pembelajarannya terdapat program yang telah disesuaikan dengan usia anak. Program tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan kognitif.²

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir dan memperoleh pengetahuan baru dari kegiatan yang dilakukan. Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kemampuan seseorang yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Anak usia TK berada pada tahap perkembangan pra-operasional. Pada tahap pra-operasional ini anak belajar menggunakan benda-benda kongkrit. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran membilang untuk anak dengan menggunakan benda-benda kongkrit.³ Hal ini untuk memberikan kemudahan anak dalam memahami konsep membilang melalui benda-benda kongkrit, pembelajaran akan lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran melalui benda kongkrit dapat memberikan pengalaman yang nyata pada anak. Anak dapat melihat dan menyentuh sendiri dalam membilang benda, tidak hanya melihat pada gambar saja.

² Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011), 6.

³ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), 54.

Perkembangan anak dalam tingkat aspek perkembangan kognitif berupa pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada konsep bilangan, lambang bilangan yaitu: (1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) Membilang banyak benda 1 sampai 10, (3) Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Salah satu unsur matematika adalah bilangan. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda saat dihitung. Bilangan merupakan konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Oleh karena itu penting untuk meningkatkan potensi kognitif khususnya dalam kemampuan membilang pada anak sejak dini agar perkembangan kognitif dalam kemampuan membilang pada anak dapat berkembang secara optimal.

Kegiatan pembelajaran membilang pada anak usia 4 sampai 5 tahun kelompok A ini melalui kegiatan bermain. Dengan bermain kemampuan belajar anak berdasarkan apa yang dialami dan diamati dari sekelilingnya. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada prinsip pembelajaran yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Mengajarkan membilangan pada anak TK diperlukan alat permainan edukatif (APE) untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil informasi aktivitas Pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti di RA AL-ISTIQOMAH. Peneliti merasa perlu mengadakan penelitian di kelompok A yaitu pada anak usia 4 sampai 5 tahun karena kemampuan membilang anak rendah. Hal ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih ada anak yang kesulitan untuk membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, anak kesulitan dalam membilang dengan menunjuk benda, anak kesulitan untuk membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan benda, anak kesulitan dalam menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10, anak kesulitan dalam mengenal benda banyak sedikit sama dan tidak sama benda. Anak kesulitan dalam menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan sedikit.⁴

Kondisi ini dikarenakan pada proses pembelajaran guru hanya menerangkan membilang tanpa menggunakan alat yang membuat anak menjadi kesulitan untuk memahami. Anak hanya mampu menyebutkan angka dengan cara menghafal. Sehingga anak mengalami kesulitan ketika menulis lambang bilangan yang disebutkan guru. Kurangnya pemanfaatan media dengan baik, dalam kegiatan pembelajarannya hanya menggunakan media lembar kerja anak (LKA) sehingga kegiatan pembelajaran membilang yang dilakukan cenderung membuat anak menjadi pasif tidak menarik bagi anak, anak merasa malas dan bosan.

⁴ Observasi Pada Bulan Mei 2018.

Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan dalam kemampuan membilang anak usia 4 sampai 5 tahun kelompok A di RA AL-ISTIQOMAH. Mengajarkan membilang pada anak diperlukan media yang menarik bagi anak. Keberhasilan suatu pembelajaran anak usia dini salah satunya dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan untuk anak usia dini berupa alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Salah satu stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi kemampuan membilang anak yaitu dengan mengenalkan angka-angka kepada anak usia dini. Untuk mengenalkan angka-angka pada anak usia dini agar merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan media yang tepat, yaitu salah satunya dengan permainan balok *cuisenaire*.

Balok *cuisenaire* adalah salah satu permainan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bilangan terutama mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda 1 sampai 10, dan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Balok *cuisenaire* merupakan balok bertingkat, dari tingkat ke satu sampai tingkat ke sepuluh setiap tingkatannya memiliki warna yang berbeda serta ukuran yang bervariasi. Setiap warna dan ukuran tersebut mewakili lambang bilangan 1 sampai dengan 10, misalnya balok berwarna kayu asli sebanyak satu balok sehingga dilambangkan dengan angka 1, dan balok berwarna hijau dengan

ukuran yang lebih besar dari balok sebelumnya mewakili angka 2, begitu juga seterusnya. Keaneka ragaman warna dan ukuran yang bervariasi pada media balok *Cuisenaire* dapat memberikan kesenangan dan daya tarik tersendiri pada anak.

Teori Cucu Eliyawati menyatakan bahwa balok *Cuisenaire* diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk peningkatan ketrampilan anak dalam bernalar.⁵ Dengan media balok *Cuisenaire* ini anak mendapatkan pengalaman langsung dalam membilang dengan benda sebenarnya. Karena pada masa anak-anak merupakan masa yang peka untuk menerima berbagai rangsangan dan pada masa ini sebaiknya diberi rangsangan sesuai dengan usia tahap perkembangan anak. Penggunaan balok *Cuisenaire* ini diharapkan dapat membantu anak dan guru dalam pengoptimalan proses pembelajaran membilang pada anak usia 4 sampai 5 tahun kelompok A di RA AL-ISTIQOMAH.

Berdasarkan penelitian ini berupaya menangkap dalam penggunaan media *Cuiseniare* yang dapat meningkatkan kemampuan membilang di RA AL-ISTIQOMAH”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

⁵ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan, 2005) 69.

1. Anak kesulitan untuk membilang/menyebut urutan bilangan 1-10
2. Anak kesulitan membilang dengan menunjuk benda
3. Anak kesulitan dalam membuat urutan bilangan dengan benda
4. Anak kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10
5. Anak kesulitan dalam mengenal banyak-sedikit benda
6. Anak kesulitan menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan sedikit.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada peningkatan kemampuan membilang melalui permainan Balok *cuisenaire*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pembelajaran alat permainan balok *Cuisenaire* dalam membilang di RA AL-ISTIQOMAH kelompok A?
2. Bagaimana kemampuan membilang di RA AL- ISTIQOMAH kelompok A setelah diberikan tindakan alat permainan balok *Cuisenaire*?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah :

1. Mengetahui pembelajaran alat permainan balok *Cuisenaire* dalam membilang di RA AL-ISTIQOMAH kelompok A.
2. Mengetahui kemampuan membilang di RA AL- ISTIQOMAH kelompok A setelah diberikan tindakan alat permainan balok *Cuisenaire* .

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat yaitu:

- (1) Memberikan sumbangan pengetahuan untuk meningkatkan pengetahuan dalam hal kemampuan membilang pada anak dengan menggunakan balok *Cuisenaire*.
- (2) Sebagai pijakan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan membilang melalui permainan balok *Cuisenaire* pada kelompok A.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

(1) Bagi Anak

Dengan bermain balok *Cuisenaire* dapat peningkatan kemampuan membilang anak.

(2) Bagi Guru

Untuk memperbaiki media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membilang yang dilakukan guru, yaitu pembelajaran membilang menggunakan balok *Cuisenaire*.

G. Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 (Lima) bab dengan beberapa sub bab, agar mendapat arah dan gambaran yang jelas mengenai hal yang tertulis, berikut ini adalah sistematika penulisan secara lengkap:

Bab I Pendahuluan terdiri atas: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Teoritis terdiri atas : Pembelajaran Anak Usia Dini, Hakikat Mengenal Huruf Hijaiyah, Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Balok *Cuisenaire* dan Penelitian Relevan

Bab III Metodologi Penelitian terdiri atas: Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian, Metode Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan terdiri atas: Deskripsi Data, Hipotesis dan Pembahasan.

Bab V Penutup terdiri atas: Simpulan dan Saran.

