

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan individu yang unik dan memiliki kekhasan tersendiri. Seorang pendidik secara langsung berhadapan dengan anak sangatlah penting memahaminya sesuai dengan tugas perkembangan anak pada setiap tingkat usianya. Ketidak pahaman mengenai hal tersebut akan membuat guru terjebak dalam kegiatan rutin yang tidak mengacu kepada kebutuhan anak secara individual maupun kelompok, bahkan akan menciptakan pembelajaran yang membosankan bagi anak. hal ini disebabkan karena kegiatan dari hari ke hari tetap sama tanpa kegiatan yang menantang atau menarik anak.

Pendidikan anak usia dini (AUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional pasal 28 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.¹

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini. Apabila anak belajar berhitung melalui cara yang sederhana, tepat dan dilakukan secara kontinu

¹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 16.

dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menyenangi berhitung.

Hal ini diperlukan adanya media dalam suatu permainan yang tepat dalam pembelajaran berhitung. Karena, masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya. situasi ini bertujuan anak mampu mengenal konsep bilangan. Pada usia 6 tahun, anak mulai berkembang mengenali konsep bilangan sampai pada peningkatan ke tahap penjumlahan dan pengurangan.

Fenomena yang sering dialami oleh anak yaitu Kesulitan Belajar. Namun dari kenyataan sehari-hari tampak jelas bahwa anak memiliki perbedaan dalam hal intelektual/berfikir, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan proses belajar yang sering terlihat antara seorang anak dengan anak lainnya. Kemudian, timbulah kesulitan belajar *Learning Difficulty* yang tidak hanya menimpa anak berkemampuan rendah saja, tetapi dialami oleh anak yang berkemampuan tinggi.²

Dari permasalahan, Peneliti dapatkan di RA Adduriyat Kota Cilegon yaitu adanya kesulitan yang sering dihadapi oleh anak saat pembelajaran di dalam kelas. Yang diantaranya terdiri dari beberapa faktor. salah satunya faktor dari lingkungan sekolah yang kurang memadai bagi situasi belajar anak. Baik dari segi pengajaran dan perlengkapan belajar/media yang kurang memadai. Selain itu, Belum adanya APE yang dapat menarik anak untuk mengenal angka melalui penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan berhitung masih menggunakan

²Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2014), 107.

jari tangan pengajaran seperti ini membuat anak menjadi mudah bosan, malas untuk berhitung yang diajarkan oleh guru tersebut .

Hal ini mengingatkan peran sumber belajar di lembaga PAUD/RA sangatlah penting dalam menunjang keberhasilan terciptanya proses dan pencapaian perkembangan anak yang diharapkan, pemahaman guru secara utuh mengenai pentingnya sumber belajar merupakan salah satu aspek yang harus menjadi perhatian guru pendidik PAUD/RA.

Media pembelajaran juga mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak yang diharapkan. Dengan demikian, seorang pendidik harus memperhatikan beberapa hal dalam pemanfaatan media pembelajaran di PAUD/RA diantaranya: penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran, dan media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.³

Oleh karena itu, supaya anak tidak terpengaruh bahwa mengenal angka (berhitung) itu membosankan. Guru harus menjadi peran aktif dan kreatif permainan baru yang dapat mengajak anak mengenal angka.

³Badru Zaman, Asep Hery Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang: Universitas terbuka, 2016), 3.14.

Sehingga anak mengetahui bahwa berhitung itu menyenangkan. Kegiatan menyenangkan saat bermain ini dilibatkan sambil belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Corong berhitung adalah media pembelajaran anak usia dini yang dirancang dengan bertujuan untuk memudahkan pemahaman terkait dengan kemampuan kognitif anak. Dengan adanya media corong berhitung ini dapat memudahkan anak dalam penjumlahan dan pengurangan pada bilangan 1-10. Dinamakan media corong berhitung ini, karena botol aqua yang sudah dipotong ini menyerupai bentuk corong. terkadang anak masih mengalami kesulitan dalam pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan uraian di atas, Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat Judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) Pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan Corong Berhitung (Penelitian Tindakan di kelas B4 RA Adduriyat Kota Cilegon)”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalah yang didapatkan Peneliti, yaitu “Peningkatan Kemampuan Berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) Pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan Corong Berhitung”

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian didalam latar belakang, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar-mengajar sebagai berikut:

1. Anak kurang mandiri dalam mengerjakan sesuatu
2. Anak mengalami kesulitan saat pembelajaran di dalam kelas.
3. Belum digunakannya permainan corong berhitung dalam pembelajaran di kelas B4 RA Adduriyat Kota Cilegon.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut di atas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas Guru dalam kegiatan pembelajaran sebelum pelaksanaan permainan corong berhitung pada anak usia 5-6 tahun di kelas B4 RA Adduriyat ?
2. Bagaimana Aktivitas Siswa dalam kegiatan pembelajaran sesudah pelaksanaan permainan corong berhitung pada anak usia 5-6 tahun di kelas B4 RA Adduriyat ?
3. Bagaimana pembelajaran Kemampuan Berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) sesudah pelaksanaan permainan corong berhitung pada anak usia 5-6 tahun di kelas B4 RA Adduriyat ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui Aktivitas Guru dalam kegiatan pembelajaran sebelum pelaksanaan permainan corong berhitung pada anak usia 5-6 tahun di kelas B4 RA Adduriyat.
2. Untuk mengetahui Aktivitas Siswa dalam kegiatan pembelajaran sesudah pelaksanaan permainan corong berhitung pada anak usia 5-6 tahun di kelas B4 RA Adduriyat.
3. Untuk mengetahui pembelajaran Kemampuan Berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) sesudah pelaksanaan permainan corong berhitung pada anak usia 5-6 tahun di kelas B4 RA Adduriyat ?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, adapun manfaat yang diharapkan peneliti antara lain:

1. Bagi Anak

Membantu anak dalam peningkatan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung.

2. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan corong berhitung.

3. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan tentang permainan corong berhitung untuk memperbaiki pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

G. Sitematika Penulisan

Adanya penulisan sistematika penulisan ini agar mempermudah dalam penyusunan penulisan skripsi ini, penulis membagi menjadi 5 (lima) bab dengan sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan: Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah Kerangka Pemikiran: Bab ini berisi tentang hakikat pendidikan anak usia dini, kemampuan berhitung anak usia dini, faktor penyebab kesulitan belajar, bermain atau permainan pada anak usia dini, media pembelajaran anak usia dini, media corong berhitung, manfaat corong berhitung, kelebihan dan kekurangan pada corong berhitung, langkah-langkah

bermain corong berhitung, hasil-hasil penelitian yang relevan, kerangka berfikir penelitian, hipotesis tindakan.

BAB III adalah Metode Penelitian: Bab ini berisi tentang tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, pengumpulan data, indikator keberhasilan, analisis data, prosedur siklus.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, meliputi: deskripsi penelitian, kegiatan prasiklus, pelaksanaan Siklus I, pelaksanaan Siklus II, pembahasan hasil penelitian, jawaban hipotesis.

BAB V Penutup, meliputi: Simpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN