

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dari lahir sampai menginjak usia 6 tahun anak dikategorikan usia dini. Fase pertumbuhan anak ini sangat penting dan tidak boleh diabaikan. Anak-anak di tahun-tahun awal mereka matang dengan cepat. Masa keemasan terdapat pada anak usia dini. Terdapat beragam karakter pada anak usia dini.¹ Periode keemasan anak usia dini maksudnya adalah anak berkembang pesat pada usia tersebut, yang paling luar biasa dan menguntungkan dapat terjadi pada usia yang begitu muda.² Saatnya membudayakan sistem nilai jasmani, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual yang sehat, serta konsep diri, disiplin, kemandirian, kreativitas, etika, dan moral yang sehat. Seorang anak membutuhkan lingkungan belajar yang dirancang serta stimulus yang sesuai dengan usia untuk mencapai potensi penuh mereka dalam hal pertumbuhan dan perkembangan.

Usia siswa prasekolah berkisar dari 4 hingga 6. Anak-anak mendapat manfaat baik secara intelektual maupun fisik dari partisipasi dalam program prasekolah. Anak usia dini terdiri dari lingkungan sosial anak-anak yang berkembang karena mereka percaya bahwa mereka membutuhkan permainan yang memiliki teman. Psikologis anak kecil dikembangkan menurut keyakinan ini.³

Pendidikan yang bersifat fundamental dan peningkatan perkembangan seseorang secara menyeluruh sesuai dengan prinsip bahwa kesempatan pendidikan harus tersedia bagi anak-anak sedini mungkin dan harus tersedia bagi mereka sepanjang hidup mereka.⁴

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan cara mendidik yang anak menjadi sebuah target dengan rentang usia bayi sampai enam tahun. Tujuan dari pendidikan tersebut adalah agar pertumbuhan anak mendapat rangsangan pendidikan dalam kesejahteraan fisik maupun spiritual mereka untuk mempersiapkan diri untuk hidup.⁵

Karena pendidikan prasekolah dan anak usia dini (PAUD) adalah kunci utama kesuksesan dimasa yang akan datang, anak sangat utama menerima pendidikan usia dini. Selain itu, PAUD adalah lokasi di mana anak-anak dapat siap

¹ Yuliani Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. h. 7.

² Masganti Sit. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana. h. 5.

³ Rita Eka Izzati. 2017. *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: Gramedia. h. 7.

⁴ Khadijah. 2017. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing. h. 10

⁵ Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 14.

untuk maju ke tingkat sekolah berikutnya. Standar Pencapaian Tumbuh Kembang Anak harus diikuti, sesuai dengan Peraturan No. 137 Tahun 2014 yang diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (STPPA).⁶ keterampilan fisik, motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan nilai-nilai agama dan moral (NAM) mereka di tahun-tahun awal kehidupan penting untuk dikembangkan.

Fondasi anak usia dini adalah pendidikan untuk kesuksesan di masa depan. Anak-anak yang menerima PAUD lebih siap untuk sekolah tinggi. Peraturan Menteri Pendidikan menjelaskan bahwa terdapat standar tingkat pencapaian tumbuh kembang anak yang dijelaskan pada perturannya nomor 137 tahun 2014. (STPPA). Kurikulum PAUD level 6 mengharuskan siswa agar nilai agama, artistik, linguistik, sosial, kognitif, moral dan motorik berkembang.

Berhitung adalah kemampuan yang menandakan anak harus berkembang melampaui tingkatan. Sebelum berhitung dapat diajarkan, pertumbuhan ini harus terjadi. Anak-anak dapat meningkatkan keterampilan berpikir logis dan sistematis mereka dengan berhitung, kemampuan mereka untuk mengenali simbol, serta pengetahuan dan keterampilan berhitung mereka. Tujuan pengembangan kemampuan berhitung anak, sebagaimana disampaikan Kementerian Pendidikan Nasional, adalah untuk mempersiapkan mereka menghadapi pelajaran berhitung yang akan mereka terima di Sekolah Dasar (SD).⁷ Menghitung membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak dalam matematika. Menghitung adalah keterampilan hidup yang penting untuk dipelajari anak-anak.⁸

Bayi awal mengalami kesulitan fokus, menurut Sofia Hartati. Anak-anak dengan cepat kehilangan minat pada kegiatan yang membosankan dan berulang. Kegiatan dapat membantu balita memahami angka.⁹ Pembelajaran awal harus memasukkan permainan yang menyenangkan. Anak-anak melakukan hampir semua hal sambil bermain. Bermain membantu anak untuk belajar sambil bermain. Guru anak usia dini harus memahami kebutuhan anak-anak untuk mempengaruhi perkembangan kognitif mereka. Anak-anak suka bermain, sehingga guru dapat memanfaatkan permainan untuk meningkatkan kecerdasan mereka.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang standar Nasional PAUD

⁷ Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas. h. 11.

⁸ Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset. h. 46.

⁹ Sofia Hartati. 2015. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas. h.11

Ade Holis mengutip Piaget, yang berpikir bermain membantu anak-anak memahami realitas dan diri mereka sendiri. Peran bermain dalam pembelajaran TK memiliki beberapa implikasi.

Lingkungan bermain-belajar yang efektif untuk anak-anak. Dengan bermain, potensi anak dapat dimaksimalkan. Piaget mengatakan bermain memperkuat pemikiran anak-anak. PAUD/TK lebih menyukai pembelajaran berbasis bermain. Game PAUD/TK yang unik dan menyenangkan. Froebel berpendapat bahwa permainan kreatif membantu anak-anak memperoleh dan mengintegrasikan keterampilan. Anak-anak belajar lebih banyak melalui bermain dan pengalaman karena mereka dapat membangun pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan sosial dengan orang dewasa sambil merekam, menafsirkan, dan mematangkan intelektual menuju pemikiran linguistik.¹⁰

Anak usia dini sangat membutuhkan bermain. Bermain membangkitkan kesenangan anak-anak. Bermain membangkitkan perkembangan anak-anak. Anak-anak dapat memecahkan kesulitan saat bermain. Bermain itu penting bagi anak-anak.

Bermain membantu anak-anak menjadi aktif, menghasilkan pekerjaan, dan berkembang secara kognitif. Anak-anak belajar melalui bermain, memanipulasi item, dan bersosialisasi. Bermain bagi anak-anak dapat mengajarkan mereka mengenai orang lain dan diri mereka sendiri. Lingkungan diajarkan kepada anak saat bermain. Fungsi kognitif diajarkan saat bermain, maka dari itu anak-anak harus sering diajak bermain.

Permainan mengeringkan angka dapat melatih kemampuan berhitung anak 4-5 tahun. Anak itu mengeringkan dan menggantung pakaian dengan angka. Pemuda itu memberi tahu tali itu berapa banyak pakaian yang telah dia keringkan. Guru meminta anak itu untuk menceritakan apa pun yang melibatkan nomor kedua, seperti memiliki anak kembar bernama Mela dan Meli. Game ini membantu anak-anak berhitung karena itu relatable. Daur ulang membuat game ini mudah dimainkan.

Kegiatan pembelajaran RA Ummul Qura Wijaya meliputi menyanyi, ceramah, melukis, dan menulis di papan tulis, menurut observasi dan wawancara pada 8 Februari 2021. Metode pembelajaran saat ini belum ramah anak. Anak-anak tidak bisa bebas belajar karena pelajarannya terfokus pada topik. Bermain itu penting untuk pembelajaran awal. Belajar tidak harus terburu-buru. Keterampilan

¹⁰ Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol 09 No 1 Januari 2016, h. 24.

matematika dapat meningkat. Tidak dapat menghitung atau mengenali angka.

Kejadian ini berdampak pada pembelajaran guru. Guru harus membela semua siswa. Fokus dan sikap guru.

Pendidikan sangat penting. Metode dan cara anak belajar yang benar akan membuat anak berhasil dalam hitung-hitungan. Anak-anak tidak dapat menghitung dan tidak dapat membedakan angka yang disusun.

Keahlian berhitung dapat ditingkatkan dengan permainan menjemur angka. Permainan menjemur angka energik dan inovatif. Karena anak harus memilah nomor pakaian. Jadi guru bisa mengawasi kelas sehingga anak bisa langsung bekerja. Anak-anak belajar sambil bermain sambil menjemur. Agar anak tidak bosan belajar, gunakan game.

Kemampuan matematika anak meningkat ketika angka diprovokasi, menurut Rosi Meri Irawati. Penangkapan ikan siklus I dan II di TK Sangrina Bunda Pasar Tiku di Kabupaten Tanjung Mutiara menunjukkan hal ini. 10,67%, 18,75%, dan 24,9% merupakan hasil pertemuan pertama. Karena ambang batas KKM penulis adalah 75%, berlatih matematika dengan memancing angka dapat bermanfaat.¹¹ Temuan ini sesuai dengan investigasi Permainan Bola Angka Donna Amelia di TK Samudera One Roof Periaman. Mempersiapkan anak berhitung dengan kegiatan bola angka meningkatkan pembelajaran siklus I dan II. Permainan bola angka meningkatkan kemampuan berhitung. Siklus I: 25% dapat menghitung sampai 20; Siklus II: 83%. Siklus I anak tahu 17%, siklus II 75%. Anak dapat menemukan 25% sebanyak pada siklus pertama.¹² Penelitian Media Blok Cuisenaire RA St. Nurhayati. Pada penelitian tindakan kelas St. Nurhayati, penggunaan media balok Cuisenaire meningkatkan hasil belajar berhitung dari 67,79 menjadi 77,38. Enam pertemuan dengan ujian.¹³

Dari ketiga penelitian sebelumnya, ingin meneliti “Meningkatkan keterampilan berhitung menggunakan permainan menjumlahkan bilangan bulat pada kelompok A di RA Ummul Qura Wijaya Desa Tembung”. Permainan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak diwujudkan dalam penelitian ini, seperti penelitian sebelumnya. Berbeda dengan penelitian tertulis, peneliti akan melakukan penelitian.

¹¹ Rosi Meri Irawati. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. Jurnal: Pesona PAUD, di akses pada Selasa, 9 Maret 2019.

¹² Donna Amelia. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka di TK Samudera Satu Atap Periaman*, Judul Pesona PAUD, Vol. 1 No 1 Januari 2011.

¹³ St. Nurhayati. 2014. *Kemampuan Berhitung Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire Pada Siswa RA*. Skripsi UIN Alauddin Makassar.

Adapun judul yang ingin peneliti lakukan sebuah penelitian setelah jabaran penjelasan adalah : **“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Kelompok A di RA Ummul Qura Wijaya Desa Tembung.”**

B. Identifikasi Masalah

1. Anak-anak menunjukkan kurangnya antusiasme untuk mempelajari kegiatan termasuk angka.
2. Anak-anak masih bisa mengutip angka; mereka tidak dapat menunjukkan jumlah objek.
3. Mayoritas anak-anak tidak dapat menampilkan simbol angka dalam kaitannya dengan jumlah objek.
4. Anak-anak kurang terlibat dalam mengeksplorasi pengalaman belajar mereka sendiri karena pendidikan sebagian besar masih difokuskan pada guru.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan berhitung sebelum menggunakan permainan menjemur angka pada anak kelompok A di RA Ummul Qura Wijaya Desa Tembung?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan menjemur angka pada anak kelompok A di RA Ummul Qura Wijaya Desa Tembung?
3. Bagaimana kemampuan berhitung setelah menggunakan permainan menjemur angka pada anak kelompok A di RA Ummul Qura Wijaya Desa Tembung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mencari tahu keahlian berhitung sebelum permainan menjemur angka digunakan pada anak kelompok A di RA Ummul Qura Wijaya Desa Tembung.
2. Untuk mengetahui permainan menjemur angka dilaksanakan pada anak kelompok A di Ummul Qura Wijaya Desa Tembung.
3. Untuk mencari tahu keahlian berhitung setelah menjemur angka digunakan sebagai permainan pada anak kelompok A di Ummul Qura Wijaya Desa Tembung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Pengetahuan tentang menjemur angka dapat ditingkatkan dengan penelitian ini

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis

Permainan menjemur angka adalah permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan berhitung. Penelitian ini juga merupakan syarat kelulusan.

- b. Bagi sekolah

Kemampuan berhitung akan ditingkatkan pada tahun ajaran 2020/2021 di desa tembung lewat permainan menjemur angka.

- c. Bagi guru dan orang tua

Orang tua dan guru dapat menjadi panutan bagi anak yang ingin belajar berhitung.