

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang memiliki usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental pada awal kehidupannya (Khadijah, 2016:11). Sedangkan pada hakikatnya anak mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek kognitif, fisik, sosial emosional, bahasa dan agama (Wiyandi Novan dan Barnawi, 2014:31). Pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan prinsip belajar sambil bermain, melalui bermain anak-anak secara langsung akan mempunyai pengalaman nyata yang membuatnya berfikir. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang dilakukannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Khadijah,2017:4). Bermain juga kegiatan yang mengasyikkan bagi anak-anak, tidak heran lagi jika anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga kegiatan bermain menjadi bermakna. Kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan.

Permainan merupakan alat yang digunakan anak didalam kegiatan bermainnya sehingga didalam kegiatannya akan menjadi sesuatu yang menarik dan berkesan bagi mereka. Pada hakikatnya ketika bermain anak tidak mengetahui maksud dan tujuan dari permainan, tapi tanpa disadari anak telah memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru. Tetapi anak yang tumbuh dizaman era globalisasi lebih senang menghabiskan waktu bermain mereka sendirian dengan alat permainan yaitu dengan *Gadjet* (Khadijah,2017:1). Anak memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan individunya, baik itu pembentukan karakter dan kepribadian. Anak usia dini memiliki kecerdasan majemuk (*Multiple Intelegences*) salah satunya ialah kecerdasan Matematis atau disebut juga dengan kecerdasan berhitung. Berhitung dalam pembelajaran merupakan bagian dari

matematika, dimana menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang akan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan bagian dasar dari pengembangan kemampuan matematika untuk jenjang pendidikan dasar (Khadijah, 2016:143). Adapun indikator pencapaian kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun menurut Sujiono, dkk. Menjelaskan tentang perkembangan kemampuan berhitung permulaan yaitu membilang 1-10, menyebutkan angka 1-10, mengenal konsep dan simbol angka 1-10, menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung (Rahma Safitri,2021:4)

Hal tersebut dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam aspek perkembangan kognitif usia 4-5 tahun pada kemampuan berhitung permulaan yaitu menyebut konsep bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.

Maka untuk perkembangan anak maka tidak cukup digunakan dengan metode ceramah saja, tapi harus disertai dengan metode yang dapat mengembangkan potensi dan kemampuan anak (Robinson Situmorang, 2007:70). Dan salah satu metode yang memungkinkan dalam meningkatkan kemampuan anak adalah bermain. Dalam bermain dapat menunjang kemampuan berhitung anak adalah kegiatan bermain yang melibatkan proses yang lebih mampu memecahkan masalah, dalam satu kegiatan yang dapat melatih anak dalam berhitung.

Jadi penelitian ini dilatarbelakangi karena ditemukan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak di PAUD Miftahul Jannah yang masih kurang menguasai kemampuan mengenal konsep bilangan dengan baik dan benar, misalnya pada menghitung mundur angka terbesar ke terkecil, menentukan banyak sedikitnya bilangan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang

monoton dan kurangnya penerapan media yang menarik perhatian anak sehingga anak juga mudah bosan dan kurang termotivasi ketika pembelajaran berlangsung.

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak pastinya anak akan sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran sehingga dapat membantu pemahaman anak, dimana pembelajaran ini belajar sambil bermain, agar anak tidak merasa bosan dan menyenangkan ketika pembelajaran dilakukan. Karena jika proses pembelajaran baik maka proses perkembangan anak juga akan baik. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat merangsang anak agar tidak mudah bosan, maka sangat diperlukan ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Sehingga para guru mencoba cara lain dengan membuat media sendiri yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan monopoli yang disesuaikan dengan usia anak, dengan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan permainan monopoli dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Miftahul Jannah.

Berdasarkan hasil penelitian (Syahsiyah, 2008) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pengajaran Matematika terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar” ditemukan bahwa hasil penelitian ini diperoleh rata-rata minat belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata minat belajar matematika siswa yang diajar tidak menggunakan media permainan monopoli.

Maka inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk meneliti lebih lanjut dan untuk mengetahui permainan monopoli dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan judul “Penerapan Permainan Monopoli dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan anak di PAUD Miftahul Jannah Desa Tegal Sari Kecamatan Natal”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya media pembelajaran di PAUD Miftahul Jannah
2. Guru-guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran yang monoton
3. Anak sulit konsentrasi dan mudah bosan dalam pembelajaran di PAUD Miftahul Jannah
4. Kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tersebut tidak meluas maka penulis membatasi masalahnya yang hanya berkaitan dengan Penerapan Permainan Monopoli dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD Miftahul Jannah dan faktor yang mempengaruhi penerapan permainan monopoli dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Miftahul Jannah.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan permainan monopoli dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Miftahul Jannah
2. Faktor yang mempengaruhi Penerapan permainan monopoli dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Miftahul Jannah

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui permainan monopoli dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Miftahul Jannah dan faktor yang mempengaruhi penerapan permainan monopoli dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Mifatahul Jannah.

F. Manfaat Penelitian

Didalam hasil penelitian sangat diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memperluas kajian teori mengenai kemampuan berhitung didalam metode permainan monopoli. Manfaat secara umum metode bermain juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya seperti aspek sosial, bahasa, kognitif dan fisik motorik pada anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi sekolah akan tentang penyediaan media pembelajaran yang mampu menunjang perkembangan berhitung anak, serta memberi wawasan dan pengetahuan baru dengan meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media permainan monopoli.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi sebuah referensi bagi guru bahwa dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak bisa melalui media permainan dan guru dapat memperhatikan bahwa media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan harapan.

c. Bagi Anak

Media permainan ini sangat membantu anak untuk perkembangan kemampuan berhitung permulaan, mendorong semangat belajar anak terhadap kegiatan berhitung, dan memupuk, mengembangkan kemampuan berfikir logis dan kritis dalam memecahkan suatu masalah serta meningkatkan hasil belajar anak.

d. Orang Tua

Dengan penelitian ini orang tua diharapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung serta dapat memotivasi anak untuk kejenjang sekolah selanjutnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN