

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Pada saat ini, PAUD sudah mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah, terbukti dengan banyak berdirinya lembaga PAUD di daerah pedesaan ataupun diperkotaan. Selain itu sudah disadari secara penuh bahwa perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada saat usia dini. Masa usia dini disebut sebagai masa *golden age*, pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial emosional, kognitif, moral, dan bahasa terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini.¹

Pentingnya pendidikan atau ilmu juga dinyatakan oleh Rasulullah SAW. Beliau bersabda :

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُجِبًّا وَلَا تَكُنْ
خَامِسًا فَتُؤَلِّكَ (رواه البيهقي)

Artinya :

Telah bersabda Rasulullah SAW : “ Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai) atau orang yang belajar, atau orang yang mendengarkan ilmu atau yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima, maka kamu akan celaka (H.R Baihaqi).

¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat, 2005), hlm. 7.

Keutamaan Menuntut Ilmu pada Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 :

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ اللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat”.²

Berbagai aspek perkembangan anak secara utuh dikembangkan, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik-motorik, agama dan moral, sosial-emosional, dan seni. Aspek tersebut perlu untuk dikembangkan secara optimal sebagai landasan perkembangan anak pada tahapan selanjutnya oleh guru RA dalam memberikan stimulasi pada anak usia dini agar berbagai kemampuan anak berkembang meliputi: stimulasi motorik dapat dengan permainan tradisional petak umpet, *gobak sodor*, dan lainnya. Stimulasi organ penglihatan dapat dengan membedakan warna dan bentuk, stimulasi pendengaran dapat melalui berbagai bunyi-bunyian, stimulasi kognitif dapat melalui bermain dakon, balok, serta benda yang ada disekitar lingkungan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah kognitif, suatu proses berpikir yaitu berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal

² Surat Al Mujadalah, ayat 11, Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, 2003

operasional.³ Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal terhadap mereka. Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. Anak Raudhatul Athfal (RA) berada dalam tahap pra operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Mereka tidak dapat menerima materi atau konsep yang sifatnya menghafal, karena anak menjadi terbebani, bosan dan verbalismenya belum cukup mampu.

Menurut Bruner, sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol.⁴ Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap.

Dinyatakan dalam Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, anak usia 4-5 tahun atau Kelompok A, sudah mampu mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda 1-10, mampu mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Pemahaman tentang konsep bilangan memerlukan pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat tertarik dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

³ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat, 2005), hlm. 53.

⁴ Slamet Suyanto, *Pembelajaran untuk Anak TK*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005) hlm. 53.

Pengenalan angka 1-10 dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain maka anak akan merasa terpenuhi kebutuhannya dalam belajar dan bermain disekitar lingkungan anak.⁵ Bermain yang dimaksudkan adalah yang mampu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Kegiatan selama anak bermain juga dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi anak, yang didapat dari bahan dan alat yang dipersiapkan oleh pendidik. Ketika bermain itu juga anak memperoleh pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan bermain akan membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif.

Kenyataan kondisi yang ada, khususnya di RA Miftahul Huda Lengkong Kelompok A berdasarkan hasil tes awal dengan mempergunakan Lembar Kerja Anak (LKA) Mengenal angka dan majalah Al-Banat menunjukkan bahwa rata-rata anak belum mampu ketika diminta menghitung benda-benda yang ada dalam gambar lalu menuliskan lambang bilangannya dalam lembar LKA. Contohnya terdapat gambar sepeda berjumlah 7 dan anak diminta menghitung jumlah gambar sepeda kemudian menuliskan angkanya di lembar kertas, ternyata antara jumlah gambar sepeda dan angka yang dituliskan di kertas masih ada 9 anak yang salah. Pada berbagai kegiatan dikelas sebenarnya guru juga sudah mengenalkan dan mengajarkan berhitung, mengenal angka, dan memasang angka sesuai jumlahnya menggunakan LKA, namun anak tetap belum mampu. Berdasarkan kenyataan tersebut analisa yang dapat disimpulkan anak belum dapat membedakan angka, anak dalam menghitung masih kurang. Selain itu media yang digunakan kurang menarik karena banyak mempergunakan LKA pada majalah.

⁵ Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta, 2006) , hlm. 6.

Berdasarkan pengamatan awal dapat disimpulkan bahwa guru kurang optimal dalam menstimulasi kegiatan mengenal angka 1-10. Hal tersebut dikarenakan teknik yang dilakukan oleh guru dalam menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal angka kurang bervariasi sehingga minat anak berkurang dan pesan pembelajaran tidak dapat diterima anak secara optimal. Kegiatan dalam mengenal angka 1-10 tidak secara teratur dilakukan. Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas tentang rencana melakukan perbaikan pembelajaran mengenal angka 1-10 dengan melalui media permainan yang baru yaitu pohon angka. Dari hasil lembar penilaian yang sudah didokumentasikan didapatkan bahwa masih ada 9 anak yang belum memenuhi indikator capaian perkembangan yang semestinya dapat dicapai oleh anak.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 sebelum diberikan tindakan masih kurang dikarenakan kurangnya kegiatan yang mendukung perkembangan kognitif anak khususnya dalam berhitung dan mengenal angka. Minat anak dalam melakukan kegiatan berhitung masih kurang dikarenakan kegiatan yang dilakukan selama ini kurang bervariasi, guru memberikan kegiatan berhitung dan mengenal angka yang belum sesuai dengan minat anak. Selama ini guru banyak mempergunakan kegiatan Lembar Kerja Anak (LKA) sebagai kegiatan berhitung dan mengenal angka sehingga anak mengalami kejenuhan dan kurang tertarik dengan kegiatan tersebut. Penggunaan alat-alat atau media untuk kegiatan mengenal angka 1-10 juga kurang bervariasi sehingga mengakibatkan anak kurang tertarik.

Bermain dengan benda konkret seperti pohon angka yang di lengkapi dengan berbagai macam jiplakan buah dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda mampu mengembangkan anak untuk dapat mengenal angka 1-10 dengan lebih baik dan menyenangkan. Mainan untuk anak sebaiknya yang aman dan bersih, tidak tajam ataupun mudah pecah, tidak mengandung cat berbahaya, tidak menggunakan lisrik dan baterai.⁶ Berdasarkan hal tersebut maka dipilihlah media pohon angka yang dirasa cocok untuk anak, selain menarik bagi anak, juga dirancang dalam bentuk yang beraneka ragam agar anak lebih senang dan tidak mengalami kejenuhan. Contohnya menghitung jumlah buah, menyebutkan warna buah, mengelompokkan buah yang sama, serta masih banyak contoh bentuk permainan lainnya.

Kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sebenarnya dapat ditingkatkan dengan mempergunakan benda konkret sesuai dengan tahapan usia anak salah satunya mempergunakan media pohon angka yang menarik bagi anak. Dengan benda konkret anak dapat berlatih berhitung langsung dengan benda sekaligus mengenal angka.

Berdasarkan paparan yang telah tertulis di atas, maka peneliti memberikan solusi dengan mencari permainan yang kreatif dan menyenangkan bagi anak Kelompok A agar dapat menstimulus anak untuk berhitung secara benar dan mampu mengenal angka 1-10 dengan cepat, maka diambillah judul penelitian “Meningkatkan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Angka 1-10 Melalui

⁶ Retno Pudjiati, *Bermain Bagi AUD*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013), hlm. 24.

Media Pohon Angka Pada Anak Kelompok A di Raudhatul Athfal (RA) Miftahul Huda Lengkong Balen Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka fokus penelitian dalam masalah ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media pohon angka untuk mengenal angka 1-10?
2. Bagaimana hasil dari penggunaan media pohon angka tersebut?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penggunaan media pohon angka untuk mengenal angka 1-10
2. Mengetahui hasil penggunaan media pohon angka untuk mengenal angka 1-10

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan para pendidik khususnya pendidik Raudlatul Athfal (RA) dalam menyusun atau mengadakan kegiatan bermain yang bervariasi, kreatif dan menarik bagi anak sehingga dapat memfokuskan pemikiran anak dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orangtua

Perlunya peran penting orangtua dalam memilih jenis aktivitas bermain bagi anak-anaknya, karena pemberian sarana belajar dan bermain khususnya dalam mengenal angka 1-10 yang diminati dan sesuai kemampuan anak akan lebih bermanfaat bagi putra-putrinya, selain itu diharapkan dapat membuka mata orangtua untuk mengetahui tentang pentingnya bermain bagi anak.

b. Bagi Anak

Pemberian kegiatan pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan menarik, khususnya kegiatan melalui media pohon angka yang akan mendukung dan menumbuhkan motivasi anak untuk belajar mengenal angka 1-10.

c. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan mampu menyajikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan menarik, sehingga peserta didik dapat termotivasi dan terfokus perhatian dan pemikiran dalam mengenal angka 1-10.

E. Ruang Lingkup penelitian

Peneliti mengadakan penelitian ini di lembaga RA Miftahul Huda Lengkong yang sebagian masih sulit untuk mengenal angka 1-10 karena penggunaan media yang kurang menarik.

Pada penelitian kualitatif ini yang menjadi subjek penelitian adalah Anak Kelompok A di RA Miftahul Huda Lengkong yang beralamat lengkap di Jl. H. Mahmud No. 09 Desa Lengkong Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penelitian, aprilia Wahyuning Fitri, 2016	Peningkatan kemampuan mengenal angka 1 – 10 melalui permainan sunda manda, Prambanan Sleman Yogyakarta	Kemampuan mengenal angka 1-10	Kualitatif	Permainan sunda manda yang dilakukan secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak di TKIT AR-Rahmaan
2.	Penelitian, Fitriyanti, 2015	Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 – 10 dengan media gambar asosiatif, TK budi rahayu Yogyakarta	Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10	Kualitatif	Media gambar asosiatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 dengan cara (1) memberi penjelasan bentuk gambar asosiatif dan kemiripannya dengan angka 1-10, (2) melakukan permainan dengan gambar asosiatif untuk menguatkan ingatan dan

					antusiasme anak, dan (3) melakukan berbagai variasi dalam setiap siklus agar anak tidak bosan.
3.	Penelitian, Reni Yulistiana, 2016	Upaya pengembangan mengenal angka 1-10 pada anak, Bandar Lampung	Upaya pengembangan mengenal angka 1-10	Kualitatif	Upaya yang dilakukan guru dalam pengembangan mengenal angka adalah 1) menstimulus pengembangan kognitif anak dalam hal pengenalan angka 1-10. 2) menggunakan media untuk pengenalan angka yaitu media kartu angka.

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
	Penelitian, Linatul Afidah, 2019	Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan media pohon angka	Kemampuan mengenal angka 1-10	Kualitatif	Penggunaan media pohon angka sangat efektif untuk mengenalkan angka 1-10 pada anak.

G. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan kesamaan arti pada penelitian ini dilakukan pendefinisian istilah yaitu:

1. Kemampuan mengenal angka 1-10.

Mengenal angka 1-10 sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari demi meningkatkan kemampuan pengenalan anak terhadap angka dan terhadap benda yang lainnya. Terutama konsep bilangan yang dasar bagi pengembangan kemampuan mengenal angka maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.⁷

Kemampuan mengenal angka 1-10 dapat dilakukan melalui berbagai tahapan, diantaranya kemampuan anak untuk berhitung 1-10, dilanjutkan kemampuan anak mengenal angka 1-10, berikutnya kemampuan menulis angka di udara, selanjutnya kemampuan anak menebalkan angka 1-10, dan tahapan terakhir adalah kemampuan anak dalam menulis angka 1-10. Angka adalah lambang yang mewakili bilangan. Setiap bilangan mempunyai beberapa lambang yang disebut angka. Pada penelitian ini dikenalkan lambang bilangan yang dapat disusun dari simbol-simbol yang disebut angka.

2. Media bermain dengan pohon angka.

Alat peraga edukatif berupa pohon angka adalah salah satu media yang bisa kita gunakan untuk mengajari anak TK cara berhitung yang tepat. Selain memiliki

⁷ Slamet Suyanto, *Pembelajaran untuk Anak TK*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005) hlm. 53.

bentuk yang menarik, pohon angka juga memiliki konsep yang mudah dipahami oleh anak.⁸

Media bermain yang dimaksud dalam hal ini sama dengan sumber belajar yang akan digunakan dalam penelitian. Memperkenalkan pohon angka yang menarik bagi anak merupakan sumber belajar yang paling efektif.

3. Anak usia dini.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0- 6 tahun. Pada penelitian ini, anak usia dini yang akan diteliti adalah anak yang berusia 4-5 tahun dan berada pada Kelompok A di RA. Pada tahapan ini anak sudah mampu untuk mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda 1-10, mampu mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.

⁸ Jessica, *Pohon angka, Cara Mudah Mengajari Anak TK Berhitung*, (<https://www.educenter.id/pohon-angka-cara-mudah-mengajari-anak-tk-berhitung>, diakses 03 Agustus 2019)