

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara.¹ Pendidikan merupakan salah satu faktor penting kewibawaan sebuah negara, karena dengan pendidikan yang baik akan melahirkan generasi penerus yang cerdas dan kompeten dalam bidangnya. Sehingga kondisi bangsa akan terus mengalami perbaikan dengan adanya para penerus bangsa yang mumpuni dalam berbagai ilmu.² Islam mengajarkan bahwa pendidikan harus dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan mulai dari lahir sampai kita meninggal, seperti dalam sabda Nabi Muhammad dalam sebuah hadits yaitu :

أَطْبُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya : “Tuntutlah ilmu mulai dari buaian ibu sampai liang lahad”.

Proses pendidikan dilakukan mulai anak lahir, dimana peran orang tua sangat penting pada fase ini karena orang tua adalah sumber pendidikan

¹ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Tim Penyusun. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini

pertama bagi anak³. Pendidikan anak usia dini ini sangat vital bagi anak, karena merupakan pondasi awal anak untuk kesiapan anak dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Sebagaimana tertuang dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14: “Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.⁴

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk sosial, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.⁵ Menurut Gardner setiap anak memiliki peluang untuk belajar dengan gaya masing-masing anak. Bila hal ini dipenuhi maka anak akan berkembang dengan sukses.⁶

Pendidikan anak usia dini sangat erat kaitannya dengan pendidikan jasmani, karena pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini hampir sebagian besar dilakukan dengan aktifitas motorik. Selain pendidikan jasmani, berhitung juga erat kaitannya dengan pendidikan anak usia dini. Berhitung itu

³ Basuki B. Cahyo. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bandung: Ar-Ridlo, 2012), hlm. 73

⁴ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Ayat 11

⁵ Agus Mahendra. *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. (Bandung: FPOK UPI, 2009), hlm. 3

⁶ Dr. Anita Yus, M.Pd. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 11

penting untuk kehidupan praktis sehari-hari ataupun keperluan melanjutkan sekolah, dan hal tersebut didasarkan pada dua aspek yakni sosial dan matematis.⁷ Peaget mengemukakan penahapan dalam perkembangan intelektual anak yang di bagi dalam empat periode, yaitu: periode sensori-motor (0 – 2,0 tahun), periode pra-operasional (2,0 – 7,0 tahun), periode operasional konkret (7,0 – 11,0 tahun), periode operasional formal (11,0 – dewasa). Anak usia 4-5 tahun kemampuan berhitungnya sudah mulai meningkat dengan baik, maka diperlukan metode strategi yang baik pula untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Berdasarkan observasi pada tanggal 11 Februari 2019 di Raudlatul Athfal (RA) Subulus Salam di dapat hasil sebagai berikut: Dari total 30 anak yang di observasi di dapat 12 anak atau 40% yang tuntas sedangkan yang 18 anak atau 60% belum tuntas. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh permainan lempar tangkap bola dengan papan angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun.

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut pula kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (menyebutkan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret). Pada usia 4 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 – 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.⁸

Berhitung ini merupakan bagian dari Matematika yang harus dikuasai.

Pentingnya mempelajari dan menguasai berhitung karena dapat membantu

⁷ Ruseffendi. E.T. *Pengajaran Matematika - CBSA*. (Bandung: Tarsito, 2006), hal. 23

⁸ Ruseffendi. E.T. *Pengajaran Matematika - CBSA*. (Bandung: Tarsito, 2006), Hal. 11

seseorang untuk mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Melalui berhitung anak dapat mengetahui waktu, serta dapat melakukan proses jual-beli. Hal lainnya anak tidak akan mudah ditipu atau dibohongi bila bisa berhitung. Selain itu berhitung juga merupakan tuntutan orang tua. Hal ini lebih dikarenakan salah satu persyaratan utama untuk bisa diterima menjadi siswa baru di SD/MI.

Menurut Piaget tujuan pembelajaran berhitung anak usia dini adalah belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Bukan agar anak dapat berhitung sampai 100 atau 1000, tapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.⁹

Mengingat pentingnya kemampuan berhitung maka berhitung dapat diberikan melalui berbagai macam cara. Guru juga dapat memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran berhitung. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung. Metode-metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia RA diantaranya: bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek dan pemberian tugas. Media pengajaran harus menarik, bervariasi, variatif dan menyenangkan. Agar proses pembelajaran berhitung menjadi mudah dilaksanakan pada anak RA dapat juga dilakukan melalui permainan¹⁰.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berhitung adalah permainan lempar tangkap bola. Karena permainan ini

⁹ Suyanto, Hamzah, *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 23

¹⁰ Yusuf Rahman. *Pembelajaran Kreatif*. (Bandung: Rosda Karya, 2012), hlm. 43

memiliki manfaat yang sangat banyak, di antaranya adalah Melatih konsentrasi anak, melatih motorik, melatih kemampuan berhitung / kognitif, melatih dan mengasah kecerdasan kinestetik¹¹

Permainan lempar tangkap bola memiliki tata car tersendiri dalam memainkannya, adapun tata caranya adalah membentuk 2 (dua) barisan dengan jumlah anggota yang sama, kedua barisan saling berhadapan dengan jarak yang telah ditentukan. Lalu anak di ujung kiri melempar bola ke teman yang ada di papan angkanya, dan anak yang ada papan angka menangkapnya. Sedangkan komponen-komponen yang harus disiapkan dalam permainan lempar tangkap bola antara lain : Bola, Lapangan berukuran 6 x 12 Meter, papan angka, dan pemain.

B. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh permainan lempar tangkap bola dengan papan angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di Raudlatul Athfal (RA) Subulus Salam Desa Ngujo Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemampuan berhitung melalui permainan lempar tangkap bola dengan papan angka pada anak usia 4-5 tahun di Raudlatul Athfal (RA) Subulus Salam Desa Ngujo Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/2019.

¹¹ Suyanto, Hamzah, *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm 51

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi tentang model pembelajaran dengan media permainan lempar bola dengan papan angka secara langsung untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Untuk memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung menjadi baik.

b. Bagi Guru dan Calon Guru

Hasil penelitian ini sebagai masukan untuk guru dalam meningkatkan cara mengajar melalui permainan lempar bola dengan papan angka.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan pada kepala sekolah dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pelatihan bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu pengalaman praktis dalam bidang penelitian ilmiah dan dapat mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan lempar bola dengan papan gambar.

E. Hipotesis Penelitian.

Adapun hipotesis yang bisa di rumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 : Kemampuan berhitung anak yang diajar dengan menggunakan metode permainan lempar tangkap bola dengan papan angka lebih baik.

H1 : Kemampuan berhitung anak yang tidak diajar dengan menggunakan metode permainan lempar tangkap bola dengan papan angka kurang baik.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung anak yang diajar dengan menggunakan metode permainan lempar tangkap bola dengan papan angka pada anak usia 4-5 tahun di Raudlatul Athfal (RA) Subulus Salam Desa Ngujo Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/2019.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian, dan devinisi istilah.

2. Bab II Kajian Pustaka membahas tentang berbagai teori dan konsep yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di Raudlatul Athfal (RA) Subulus Salam Desa Ngujo Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/2019.
3. Bab III Metode Penelitian berisi tentang populasi dan sampel, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

H. Keaslian Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode permainan lempar tangkap bola dengan papan angka untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada siswa usia 4-5 tahun.

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedan Penelitian Terdahulu dengan yang Sekarang

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Disertasi, Siti Fauziyah Nur, 2012	Meningkatkan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar pada anak kelompok B3 di TK Plus Tunas Bangsa Soko Mojokerto	Kemampuan berhitung awal dan permainan kubus bergambar	Sama-sama menggunakan pendekatan Kuantitatif	Penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan berhitung awal, sedangkan yang sekarang berfokus pada kemampuan berhitung
2	Disertasi, Agus Nur Huda,	Pengaruh permainan kartu angka	Permainan kartu angka dan	Sama-sama menggunakan pendekatan	Metode permainan yang

	2010	terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Bangsa Petung Panceng Gresik	kemampuan berhitung	Kuantitatif Sama-sama berfokus pada kemampuan berhitung Sama-sama usia 4-5 tahun	digunakan berbeda
3	Disertasi, Rini Tuladia, 2014	Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media gambar buah-buahan di TK peripabri Kota Bengkulu	Kemampuan berhitung anak dan media gambar	Sama-sama menggunakan pendekatan Kuantitatif Sama-sama berfokus pada kemampuan berhitung	Metode permainan yang digunakan berbeda
4	Disertasi, Dewi Linda, 2013	Penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan berhitung awal di TK Pertiwi Trayu	Metode demonstrasi dan berhitung awal	Sama-sama berfokus pada kemampuan berhitung	Metode yang digunakan berbeda
5	Disertasi, Vitri Purwanti, 2013	Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka di TK Universal Ananda Patebon Kendal	Kemampuan berhitung dan Permainan balok angka	Sama-sama menggunakan pendekatan Kuantitatif Sama-sama berfokus pada kemampuan berhitung	Metode yang digunakan berbeda

I. Devinisi Istilah

1. Permainan Lempar Tangkap Bola

Permainan lempar bola adalah sebuah permainan melempar bola kecil menggunakan tangan dan diarahkan ke teman dengan papan angka yang telah ditentukan.

2. Papan Angka

Papan angka adalah sebuah papan yang bergambarkan sebuah angka mulai dari angka 1 sampai 10.

3. Berhitung

Berhitung adalah kemampuan anak dalam membilang atau menyebutkan jumlah suatu benda tertentu.