

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aset bagi kemakmuran bangsa, oleh karena itu setiap warga Indonesia wajib untuk mengikuti jenjang pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Secara sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dalam diri seseorang (R Yani, 2014). Proses pendidikan untuk keseimbangan diri anak memerlukan kesadaran karena kesadaran akan kebutuhan pendidikan pada saat ini cenderung meningkat. Hal ini berakibat pada semakin meningkatnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan bagi anak mereka sebagai investasi masa depan (Rasyid, 2015). Untuk mendukung hal tersebut, berbagai upaya dilakukan agar anak-anak mendapatkan pendidikan yang baik. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, dan juga mandiri (Rahman, 2009).

Betapa pentingnya pendidikan pada anak menyebabkan pendidikan ini menjadi penting diberikan kepada anak sejak usia dini. Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) penting diberikan karena pada usia 0-6 tahun potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang mulai terbentuk (Walsh, 2012). Oleh karena itu masa ini sering disebut dengan masa *golden age*. Anak pada usia 0-6 tahun ini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikan yang diberikan kepada anak perlu dikhususkan

(Slamet Suyanto, 2005:1). Artinya, bahwa pendidikan pada anak usia dini difokuskan pada pengembangan aspek-aspek perkembangan anak yang telah disesuaikan dengan karakteristik mereka.

Pendidikan anak usia dini telah diakui secara konstitusional di Indonesia. Hal ini telah ditetapkan menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan (stimulus) pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mengacu pada pengertian PAUD itu sendiri, maka penyelenggaraan PAUD berbeda dengan pendidikan di atasnya seperti pendidikan dasar maupun pendidikan menengah. Perbedaan ini dapat dilihat dari penyelenggaraannya yang menitikberatkan pada arah pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan itu meliputi perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual) sosio emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan karakteristik dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak (Rifai, 2003 ; Saçkes, 2013).

Berdasarkan pada hal tersebut, maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar PAUD. Diantaranya adalah berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran yang terpadu, dan mengembangkan

kecakapan hidup (Atabik & Burhanuddin, 2008). Selain itu, juga perlu menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar yang dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang (Atabik & Burhanuddin, 2008). Dari beberapa prinsip-prinsip tersebut, salah satu yang perlu ditekankan dalam penyelenggaraan sebuah PAUD adalah bahwa belajar pada anak usia dini dilakukan melalui bermain (Holis, 2002). Bermain merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan anak (Goldstein, 2012). Anak belajar membangun kepekaan pada lingkungan di sekitarnya melalui bermain, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain adalah pembelajaran pengalaman yang paling baik pada pendidikan anak usia dini (Ali, Aziz, & Majzub, 2011).

Bagi anak usia dini, bermain merupakan suatu kebutuhan pokok, karena bagi anak bermain memiliki nilai yang sama dengan bekerja atau belajar pada orang dewasa (Naili Rohmah, 2016). Hal ini berarti, bahwa bermain merupakan suatu sarana yang dapat digunakan untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak saat dewasa (Herman, Rusmayadi, I Wayan Utama, 2017: 1). Melalui bermain anak-anak dapat menjelajahi (bereksplorasi), mempelajari objek-objek yang ada di sekitar anak, dan juga belajar dalam memecahkan masalah yang dihadapinya (Danniels & Pyle, 2018).

Secara umum bermain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dapat atau tidak direncanakan terlebih dahulu. Bermain tidak selalu mempunyai tujuan tertentu, dipilih langsung oleh anak karena menyenangkan dan sebagai sarana bagi pertumbuhan mereka (Zaini, n.d., 2015 ; Sofia Hartati, 2005:86). Salah

satu fungsi penting bermain menurut Piaget (Holis, 2002) yaitu dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Fungsi lain dari bermain menurut Sofia Hartati (2005:85) adalah sebagai sebuah kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan mendapatkan pengalaman yang penting dalam dunia anak. Berdasarkan pengertian tersebut, maka esensi bermain ini sangat penting dalam proses belajar anak. Bermain dapat digunakan sebagai salah satu sarana yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara optimal.

Meskipun aktivitas bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara bebas, spontan dan tidak selalu memiliki tujuan tertentu, namun bermain memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Theobald & Danby (2015) dan Ashari, Kosnin, & Jiar (2013) menyebutkan dalam hasil penelitian yang dilakukannya bahwa bermain dapat merangsang perkembangan anak dalam bidang kognisi, perkembangan sosial, dan juga interpersonal anak. Sementara itu, Sofia Hartati (2005:95); Herman, Rusmayadi, I Wayan Utama (2017: 4), dan Rushton, Juola-Rushton, & Larkin, (2010) juga menguraikan beberapa manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain bagi anak usia dini, yaitu dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangan, misalnya aspek perkembangan bahasa, moral, sosial emosional, fisik, kreativitas, dan juga kognitif.

Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui bermain adalah aspek kognitif. Dimana aspek perkembangan kognitif merupakan suatu aspek yang menggambarkan bagaimana pikiran anak usia dini itu berkembang dan juga berfungsi dengan baik sehingga dapat digunakan untuk berpikir (Slamet

Suyanto, 2005:53). Apabila ditinjau dari manfaat bermain anak usia dini, dalam hal perkembangan kognitif anak dapat belajar berbagai macam konsep yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari seperti konsep bentuk, warna, ukuran, maupun konsep angka. Dari beberapa konsep yang dapat anak kembangkan melalui bermain tersebut, maka salah satu yang penting untuk diajarkan pada anak sejak usia dini adalah konsep angka (*number*) (Elofsson, Andersson, Samuelsson, Gustafson, & Björklund, 2017).

Angka (*number*) merupakan salah satu bagian dari kehidupan sehari-hari anak yang sering dijumpai. Angka adalah sebuah notasi atau simbol dari suatu bilangan (Sudaryanti, 2006: 1). Pengenalan angka (*number*) ini memang perlu diperkenalkan sejak usia dini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dasar pembelajaran berhitung sejak dini. Harapannya adalah pada saatnya nanti anak akan menjadi lebih siap dalam mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Mengingat pentingnya pengenalan angka pada anak usia dini, maka untuk membelajarkannya pada anak usia dini harus melalui bermain sesuai dengan prinsip penyelenggaraan PAUD itu sendiri, karena belajar pada anak usia dini adalah melalui bermain. Dengan demikian anak dapat belajar secara langsung melalui benda-benda konkret yang berada di sekitarnya (Zaini, n.d., 2015).

Mengenalkan angka pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai permainan, baik permainan yang dilakukan secara aktif maupun pasif. Permainan aktif merupakan jenis permainan yang dilakukan dengan banyak melibatkan aktifitas tubuh anak (Herman, Rusmayadi, I Wayan Utama,

2017: 9). Sedangkan untuk permainan pasif itu sendiri merupakan permainan yang tidak banyak melibatkan gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja seperti indera pendengaran maupun penglihatan (Herman, Rusmayadi, I Wayan Utama, 2017: 9). Pada penelitian yang dilakukan oleh Zamani (2017) menunjukkan hasil bahwa permainan aktif yang dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) lebih efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif pada anak prasekolah daripada permainan pasif yang dilakukan di dalam ruangan (*indoor*). Hal ini mengindikasikan bahwa ketika anak bermain bebas di luar ruangan (*outdoor*), kemampuan kognitif termasuk kemampuan dalam mengenal angka anak dapat berkembang secara optimal. Sebab anak dapat belajar dengan benda-benda konkret dan terlibat secara langsung dalam permainan.

Banyak sekali jenis-jenis permainan sederhana baik permainan *indoor* (dalam ruangan) maupun permainan *outdoor* (luar ruangan) yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran anak khususnya pengenalan angka. Jenny Williams (2013) dan (Ali et al., 2011) menyebutkan beberapa jenis permainan outdoor, diantaranya adalah *hide and sheek*, *bowling*, *fish me up*, *hopscotch*, *the running game*, dan *spider web*. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak adalah permainan bowling. H. Stickland (1999: 5) mendefinisikan permainan bowling sebagai sebuah permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola pada sepuluh pin, sehingga disebut pula dengan permainan *tenpin bowling*. Beberapa peneliti mengungkapkan bahwa dengan menerapkan permainan bowling ini, kemampuan mengenal angka dapat meningkat. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Dwi Pradnya Sari,

I Ketut Adnyana Putra, MG.Rini Kristiantari (2016) menemukan bahwa dengan menggunakan permainan bowling ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6. Melihat dari hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa permainan bowling efektif untuk mengenalkan angka pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada 5 TK dan 5 guru TK pada akhir bulan Agustus 2018, pembelajaran pengenalan angka memang telah diberikan pada anak sejak Kelompok A. Hal ini bertujuan bahwa ketika anak dikenalkan angka (*number*) sejak kelompok A, maka anak akan lebih mudah untuk memahami konsep matematika lebih lanjut atau yang lebih kompleks pada tingkat yang selanjutnya. Namun, pengenalan angka yang diberikan oleh guru masih terbatas. Guru kelompok A lebih banyak melakukan aktivitas pengenalan angka di dalam ruangan (*indoor*) seperti penggunaan lembar kerja, sehingga anak kurang berminat dan cenderung bosan dalam melakukan pembelajaran yang menyebabkan anak kesulitan dalam mengenal angka. Hal ini dapat dilihat dari 55 anak di 5 TK yang telah diobservasi, tercatat bahwa kurang dari 20%, yaitu hanya 10 anak yang mampu untuk mengenal angka 1-10 dengan baik. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengenal angka 1-10.

Setelah melakukan analisis kebutuhan di lapangan terkait dengan kebutuhan guru dan anak dalam mengenal angka, maka dapat diketahui bahwa guru kelompok A memang mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran pengenalan angka (*number*). Kesulitan yang dialami oleh guru ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dan memilih permainan yang sepsuai untuk

pembelajaran terutama dalam pengenalan angka 1-10. Kendala-kendala inilah yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran pada anak kelompok A dalam mengenal angka dari 1-10. Pembelajaran yang dilakukan juga masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga anak kurang aktif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal ini menyebabkan pemahaman anak dalam mengenal angka 1-10 menjadi kurang. Selain itu, pembelajaran pada kelompok A di Taman kanak-kanak yang ada di lapangan berbanding terbalik dengan prinsip dasar PAUD yang diantaranya menyatakan bahwa belajar pada anak usia dini dilakukan melalui bermain.

Dalam pengenalan angka ini, sebenarnya guru sudah menggunakan berbagai metode dalam penyampaian materi, diantaranya adalah dengan cara tanya jawab, bernyanyi, penggunaan kartu angka dan juga pemberian tugas. Dalam penggunaan metode bernyanyi, guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu yang berhubungan dengan angka-angka sambil menghitung jarinya sendiri. Sementara itu, pemberian tugas kepada anak berupa pengerjaan lembar kerja yang berisi menempel gambar dan angka yang disusun secara acak, maupun anak diminta untuk menghitung banyak gambar dan menjodohkannya dengan angka yang sesuai. Untuk metode tanya jawab, guru biasanya menggunakan kartu angka yang ditunjukkan kepada anak, kemudian anak diminta untuk menebak angka berapakah yang ditunjukkan oleh guru. Berbagai metode yang digunakan oleh guru ini bertujuan agar anak dapat mengenal angka 1-10 dengan benar.

Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa ternyata guru mengalami kendala dalam melakukan pembelajaran pengenalan angka ini.

Kendala-kendala tersebut diantaranya dalam penggunaan alat dan bahan, ataupun dalam memilih permainan yang sesuai dengan aktivitas pengenalan angka. Padahal sesungguhnya pengenalan angka ini dapat dilakukan dengan penggunaan alat-alat yang sederhana dan permainan-permainan yang dapat ditemui dan dimainkan dalam keseharian anak. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada beberapa TK tersebut, dapat diketahui bahwa pengenalan angka penting untuk diberikan kepada anak, mengingat angka selalu digunakan di dalam keseharian anak. Namun guru masih mengalami kendala dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan hal ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dapat dilakukan dengan pengembangan permainan *bowling* untuk meningkatkan kemampuan angka anak. Dengan dikembangkannya permainan *bowling* ini, maka diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun dan kemampuan anak dalam mengenal angka menjadi lebih meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian dalam latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kelompok A, yaitu:

1. Aktivitas pembelajaran anak belum menerapkan prinsip belajar sambil bermain.
2. Pembelajaran di kelas masih menggunakan sistem *teacher center*.
3. Kemampuan mengenal angka pada anak usia TK A belum mencapai tingkat pencapaian yang seharusnya.

4. Anak kurang bergerak aktif dalam pembelajaran karena dalam kegiatan pengenalan angka yang dilakukan, anak-anak lebih banyak belajar menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA).
5. Kurangnya permainan yang dilakukan untuk mengenalkan angka pada anak.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi permasalahan di atas, tampak bahwa ada beberapa permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Agar diperoleh penelitian yang dapat terfokus dan tidak terjadi perluasan kajian, maka penelitian ini dibatasi pada: “Pengembangan Permainan *Bowling* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah yang dibutuhkan dalam pengembangan permainan bowling untuk meningkatkan kemampuan angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?
2. Permainan bowling seperti apakah yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?
3. Bagaimana efektivitas permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk memperoleh informasi mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan permainan bowling yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun
2. Untuk menghasilkan permainan bowling yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun.
3. Untuk mengetahui keefektifan permainan *bowling* dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka yang dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa permainan bowling untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak TK kelompok A yang dilengkapi dengan buku panduan sebagai petunjuk pelaksanaan permainan. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut ini:

1. Permainan *bowling* untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun yang dilengkapi dengan buku panduannya.
2. Buku panduan permainan *bowling number* berbentuk media cetak.
3. Buku panduan permainan bowling untuk mengenalkan angka pada anak TK kelompok A yang berusia 4-5 tahun disusun sesuai dengan komponen isi/materi, penyajian materi, bahasa serta grafika.
4. Garis besar substansi buku panduan permainan *bowling* berisikan komponen sebagai berikut:

- a. Halaman sampul
 - b. Kata pengantar
 - c. Daftar isi
 - d. Pendahuluan
 - e. Langkah-langkah permainan bowling
 - f. Penutup
 - g. Daftar pustaka
 - h. Lampiran lembar penilaian anak
5. Bentuk fisik buku panduan permainan bowling:
- a. Ukuran : B5
 - b. Bahan cover : Ivory 260 gram
 - c. Bahan isi : HVS 80 gram

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini merupakan upaya untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 pada anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa :

1. Manfaat Teoritis

Menambah dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan kajian teori di bidang penelitian dan pengembangan khususnya dalam pengembangan permainan *bowling*, serta memberikan informasi kepada peneliti lain untuk meneruskan penelitian yang berhubungan dengan pengembangan permainan *bowling* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat mengembangkan pembelajaran dengan permainan *bowling*.
- b. Bagi anak, dapat mempermudah dalam mengenal angka 1-10 karena dalam belajar anak melakukan langsung permainan ini.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian pengembangan permainan *bowling* ini adalah:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih menarik karena dalam permainan *bowling* ini anak terlibat langsung dan bergerak secara aktif.
2. Permainan *bowling* ini diharapkan dapat diterapkan di sekolah tempat penelitian sebagai variasi pembelajaran pengenalan angka bagi anak usia dini sehingga kemampuan anak dalam mengenal angka semakin meningkat.