

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam UU No. 20 TAHUN 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada usia lahir sampai enam tahun pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat atau yang biasanya disebut dengan periode sensitive.

Selama periode ini anak akan mudah terstimulasi oleh aspek-aspek yang berada di lingkungan. Disinilah peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai potensi bidang pengembangan antara lain nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Darsinah, 2011: 2). Kognitif sangat penting dikembangkan karena agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga

dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Berhitung permulaan penting diajarkan sejak usia dini karena melalui berhitung ini anak akan mendapatkan berbagai manfaat diantaranya agar anak dapat berpikir logis, matematika adalah suatu dasar dari semua pelajaran yang lainnya, jika seorang anak sudah diajarkan dasar ilmu matematika sejak dini maka anak ketika besar akan mudah memasuki cabang ilmu yang lain seperti kimia, fisika terutama pelajaran matematika itu sendiri. Selain itu berhitung penting diajarkan pada taman kanak-kanak agar anak memiliki kesiapan atau bekal saat memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada anak usia dini matematika hanyalah pengalaman dan bukan penguasaan, Jika di taman kanak-kanak tidak diberikan pengalaman dasar matematika maka anak akan kesulitan dalam pembelajaran saat belajar ditahap selanjutnya atau di SD karena pengalaman merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika, jadi dasar-dasar tersebut harus diperkuat saat ditaman kanak-kanak sehingga anak akan siap saat belajar ditahap selanjutnya.

Berhitung merupakan salah satu cabang matematika, berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya). <http://prari007luck.wordpress.com/2011/12/14/berhitung>. pada anak usia 5-6 tahun dalam Permendiknas 58 tahun 2009 tingkat

pencapaian dalam berhitung anak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20.

Kegiatan berhitung tersebut dapat diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain, karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini sendiri yaitu bermain sambil belajar, melalui permainan anak diberi stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Semiawan dalam Busthomi (2012: 75) menyatakan bermain adalah aktivitas sendiri yang dipilih oleh anak karena menyenangkan bukan karena hadiah atau pujian. Selain menyenangkan bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan seorang anak. Bermain secara langsung akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan, melalui bermain anak akan memahami dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan disekitar tempat ia bermain. Melalui bermain pula anak-anak dapat mengembangkan potensi fisik, intelektual, berimajinasi, dan bereksplorasi dengan bebas tanpa adanya paksaan dari orang lain.

Mayesty (1990:196-197) dalam Sujiono (2009: 134) menyatakan bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain belajar dan berkerja. Anak anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, Karena melalui bermain anak akan belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan

pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya. Agar anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung bagi guru ataupun orang tua bisa menstimulasi dengan bermacam-macam alat permainan, sekarang ini banyak sekali alat permainan yang bisa dengan mudah diajarkan kepada anak selain itu juga mudah untuk mencarinya tetapi yang harus diperhatikan adalah fungsi dari alat permainan itu sendiri apakah dari permainan itu selain sebagai bermain juga berperan dalam hal pendidikan atau yang disebut alat permainan edukatif. Tedjasaputra (2001: 81) menyatakan alat permainan edukatif alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan diantaranya bagi guru atau orang tua bisa memilihkan alat permainan dhakon. Permainan dhakon atau congklak yang merupakan permainan tradisional melalui permainan ini anak akan dapat belajar berhitung sambil bermain, karena dari bermain anak akan dapat belajar dari permainan itu.

Namun di TK Marsudi Siwi dalam kegiatan berhitung masih kurang menarik karena penenalan yang dilakukan guru hanya dengan menulis atau menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga anak kurang tertarik dan cepat bosan seharusnya berhitung tak perlu berhadapan dari meja kemeja, hal tersebut menjadikan suasana menjadi kaku lantaran itu berhitung menjadi tampak menakutkan, anak-anak pada dasarnya malas pada sesuatu yang dasarnya serius dan menegangkan dalam hal belajar, sebaliknya materi yang disampaikan secara ringan dan dalam proses

bermain biasanya lebih cepat diserap dengan baik ketimbang materi yang disajikan secara serius.

Bermula dari latar belakang tersebut maka untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini, pada penelitian ini penulis akan menunjukkan bahwa penggunaan permainan dhakon sangat efektif karena permainan bersifat fleksibel sehingga papan dhakon bisa terbuat dari plastik, kayu ukir bahkan hanya sekedar menggambar dilantai dan menyenangkan karena anak dapat berlomba dalam mengumpulkan biji dhakon. Sehingga permainan dhakon lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan LKS. Karena pembelajaran pada anak usia dini harus dikemas secara ringan dan menyenangkan, dengan disajikan secara aplikatif anak tidak akan terbebani secara psikologis.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak
2. Kurangnya pengetahuan guru terhadap macam-macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh kegiatan bermain

dhakon terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di TK Marsudi Siwi, Sidomulyo, Ampel, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah-langkah dalam kegiatan penelitian, supaya penelitian ini dapat terlaksanakan dengan baik sesuai yang diinginkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain dhakon terhadap kemampuan berhitung anak di TK Marsudi Siwi Sidomulyo, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2013/2014?”

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis tentang pentingnya bermain Dhakon.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Orang Tua:

Memberikan pengetahuan bagi orang tua dalam memilihkan alat permainan bagi anak.

###### b. Bagi Guru:

Sebagai bahan pertimbangan bagi Guru/calon Guru untuk memilih permainan yang tepat dalam mengerjakan berhitung pada anak didiknya.