

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 13 pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6(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.

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak, khususnya dalam membangun kemampuan kognitif yaitu seperti berhitung. Di usia prasekolah, anak-anak menjadi lebih mudah menyerap pelajaran jika disampaikan melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui alat permainan edukatif. Dalam permainan edukatif ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, melibatkan anak secara langsung, dan membantu mereka memahami konsep dasar, termasuk kemampuan berhitung. (Ahmad Sukirman, 2020).

Pada anak usia dini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan kognitif yang sangat penting, dimana kemampuan berhitung menjadi salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai. Namun, pendekatan tradisional dalam pembelajaran berhitung sering kali kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini

dapat menyebabkan rendahnya minat dan motivasi mereka untuk belajar matematika, khususnya berhitung.

Alat Permainan Edukatif adalah berbagai jenis alat permainan yang dirancang khusus untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, motorik, sosial, maupun emosional. Alat ini memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai media bermain yang menyenangkan sekaligus sebagai saran pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan tertentu pada anak. Alat permainan edukatif ini biasanya dirancang dengan memperhatikan aspek usia anak, keamanan, dan nilai-nilai pendidikan yang ingin disampaikan.

Dalam alat permainan edukatif ini memiliki macam-macam permainan edukatif yaitu contohnya permainan lego, permainan ini termasuk permainan edukatif karena permainan lego ini membantu perkembangan di kognitif yaitu anak dapat menyusun balok ataupun kubus serta membantu motorik halus. Adalah contoh alat permainan edukatif yang setringkali dimainkan oleh anak-anak yaitu permainan puzzle, permainan puzzle ini dapat melatih sisi kreativitas dan pola berfikir anak terhadap suatu tugas sederhana ialah menata ulang potongan puzzle. Kesimpulan dari macam-macam alat permainan edukatif ini adalah bahwa permainan edukatif adalah sebuah bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan yang atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, dan alat permainan edukatif ini juga termasuk dalam

permainan tradisional maupun modern, dan salah satu pentingnya alat permainan edukatif ini ialah mampu membantu meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, sosial, maupun emosional. Dalam penelitian disini alat permainan edukatif yang digunakan adalah permainan bowling. (Angga saputra,2019:110-112)

Bowling sebagai alat permainan edukatif menyediakan kegiatan fisik sekaligus stimulasi kognitif. Anak-anak belajar mengenal angka, menghitung jumlah pin yang dijatuhkan, serta memperkirakan jumlah pin yang masih berdiri. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk mengasah kemampuan berhitung secara tidak langsung melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, interaksi sosial yang terjalin dalam permainan kelompok seperti bowling turut mendukung perkembangan emosional dan sosial anak. (Permatasari R, 2018:112-119)

Bermain bowling mempunyai manfaat yang dimana dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Manfaat bermain bowling ini bagi perkembangan anak adalah sebagai perkembangan fisik anak, bermain ini juga dapat sebagai terapi, meningkatkan pengetahuan anak, dan juga melatih penglihatan dan pendengaran. Alat permainan bowling ini yang digunakan adalah terbuat dari bahan dakron yang dimana ini sebagai bahan yang aman untuk anak agar tidak melukai anak atau membuat anak cidera. (Indaria dkk, 2022:2)

Alat permainan edukatif, seperti permainan bowling, dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi masalah ini. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga secara langsung mengaitkan kegiatan fisik dengan konsep berhitung. Anak-anak diajak untuk menghitung jumlah pin yang dijatuhkan, menghitung skor, atau melakukan perbandingan jumlah pin yang berhasil dijatuhkan dengan teman-teman mereka.

Selain itu, permainan bowling memiliki elemen kompetisi yang sehat dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Dengan menggunakan alat permainan edukatif seperti bowling, anak-anak dapat belajar berhitung dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak terasa membosankan, sehingga diharapkan kemampuan berhitung mereka dapat meningkat secara signifikan.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam perkembangan anak usia dini, khususnya di tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Kemampuan ini mencakup mengenal angka, memahami konsep jumlah, serta keterampilan dasar operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan. Perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini sangat penting karena akan menjadi fondasi bagi mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran berhitung

di TK seringkali menjadi tantangan karena anak-anak pada usia ini cenderung lebih mudah merasa bosan dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional atau monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan alat permainan edukatif, sangat dianjurkan. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan kemampuan berhitung adalah permainan bowling. Permainan bowling, jika dimodifikasi untuk tujuan edukatif, dapat membantu anak-anak belajar menghitung secara aktif, baik dengan menghitung jumlah pin yang jatuh maupun memahami konsep penambahan dan pengurangan melalui pengalaman konkret. (Mardiani, 2019)

Berhitung juga merupakan salah satu yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam membekali anak di kehidupannya di masa depan. Berhitung ini juga merupakan dasar dari beberapa ilmu kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung inilah yang sangat perlu diajarkan oleh anak sejak dini, yang dengan berbagai cara yaitu metode dan media yang tepat sehingga tidak merusak pola perkembangan anak. Kemampuan berhitung ini sangat penting dan kemampuan berhitung ini adalah dasar pembelajaran bagi anak usia dini. (Fiska,dkk,2019).

Penggunaan alat permainan edukatif ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih koordinasi motorik, konsentrasi, dan kerja sama tim pada

anak-anak. Dengan adanya variasi dalam metode pembelajaran, diharapkan motivasi dan minat anak dalam belajar berhitung dapat meningkat.

Sebelum adanya alat permainan edukatif bowling ini, ada salah satu kegiatan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung yaitu dengan alat permainan balok, dan dari permainan balok ini anak juga dapat berhitung jumlah balok yang dimana sebelumnya permainan balok itu di susun terlebih dahulu, setelah itu baru anak dapat berhitung berapa jumlah balok yang telah mereka susun, dan adapun cara lain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, bukan hanya dengan permainan saja adapun dengan cara lain yaitu menghitung jumlah gambar hewan, yang dimaksud menghitung jumlah gambar hewan, yaitu anak sebelumnya telah diberitahu macam-macam gambar hewan diberikan oleh gurunya, setelah diberitahu anak-anak tersebut di suruh berhitung berapa jumlah gambar yang telah diberitahu gurunya tadi, dan dari situ anak sudah dapat berhitung walaupun tidak semua anak cepat tanggap dalam berhitung, dan sewaktu pertama kali peneliti magang di TK, peneliti di magang pertama ini melakukan observasi di kelas, dan peneliti mendapatkan observasi di kelas B1 waktu di hari pertama peneliti memasuki kelas tersebut, peneliti sedang melihat anak-anak tersebut melakukan pembelajaran sambil bermain, yaitu bermain dengan alat permainan edukatif yang namanya bowling, disana anak di suruh menjatuhkan pin²-pin yang dimana setelah

mereka menjatuhkan pin-pin tersebut anak harus berhitung jumlah pin yang jatuh, maka waktu itu peneliti melihat ada beberapa anak bisa berhitung jumlah pin yang jatuh dan ada juga beberapa anak yang sulit untuk menghitung jumlah pin yang jatuh tersebut, maka dari itu ternyata permainan edukatif bowling ini juga sangat bagus untuk membantu kemampuan berhitung anak, dan peneliti tertarik untuk menjadikan ini penelitian skripsi. Dari semua permainan yang telah dilakukan oleh anak, permainan edukatif bowling ini sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak karena permainan edukatif bowling ini bukan hanya sekedar meningkatkan kemampuan berhitung saja tetapi juga meningkatkan fisik — motorik anak dalam menyusun pin dan melempar pin dengan bola untuk menjatuhkan pin-pin tersebut.

Namun, penting untuk diperhatikan bahwa efektivitas penggunaan permainan bowling sebagai alat bantu edukatif perlu diuji melalui penelitian atau eksperimen yang terkontrol, untuk memastikan bahwa permainan ini benar-benar dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung anak usia.

TK Witri 1 di Kota Bengkulu merupakan salah satu TK yang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam pengembangan kemampuan berhitung anak-anak didiknya. Penggunaan alat permainan edukatif bowling diyakini dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk menarik minat anak dalam belajar sekaligus meningkatkan kemampuan berhitung

mereka. Anak-anak dapat belajar mengenal angka dan menghitung secara lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, mereka juga dapat melatih kemampuan kognitif dan motorik melalui permainan ini .

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan alat permainan edukatif bowling dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Witri 1 Kota Bengkulu. Diharapkan melalui metode ini, anak-anak tidak hanya lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Kurangnya ketepatan dalam mengenal angka pada peserta didik Kelas B1 TK Witri 1 Kota Bengkulu
2. Kurangnya anak dalam berhitung di Kelas B1 TK Witri 1 Kota Bengkulu

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini dapat lebih terfokus pada isu-isu yang akan diteliti. Penelitian ini akan difokuskan pada perkembangan kemampuan mengenal

angka dan berhitung pada anak usia dini, khususnya pada Kelas B1 di TK Witri 1 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh alat permainan edukatif bowling untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh alat permainan edukatif bowling untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah di atas, manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berhitung..

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada permainan edukatif bowling.

- b. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada permainan bowling.
- c. Bagi penulis, manfaat penelitian bagi penulis yaitu penulis dapat menambah pengetahuan baru mengenai permainan edukatif bowling dalam kemampuan berhitung.

