

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pijakan awal yang sangat krusial dalam fase perkembangan manusia. Pada masa ini, anak berada dalam masa keemasan (*golden age*), di mana sel-sel otak berkembang sangat pesat dan memiliki kemampuan menyerap informasi dengan luar biasa. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk diasah adalah aspek kognitif, khususnya dalam kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan berhitung bukan sekadar menghafal angka, melainkan kemampuan berpikir logis-matematika yang menjadi dasar bagi anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Secara ideal, pembelajaran matematika untuk anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) harus dilakukan melalui pendekatan yang konkret dan menyenangkan. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak pada usia ini berada pada tahapan praoperasional, di mana mereka belajar paling efektif melalui benda-benda nyata yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung. Bermain adalah dunia anak, sehingga setiap materi pembelajaran, termasuk berhitung, seharusnya diintegrasikan ke dalam kegiatan bermain agar tidak menimbulkan beban mental bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita Bujung Dewa, ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun masih belum optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikasi, antara lain:

1. Anak masih sering tertukar dalam menyebutkan urutan lambang bilangan 1 sampai 10.
2. Anak kesulitan menghubungkan jumlah benda dengan simbol angka yang sesuai.
3. Rendahnya antusiasme anak saat kegiatan berhitung berlangsung.

Masalah tersebut berakar pada metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan media lembar kerja siswa (LKS) dan majalah yang bersifat abstrak dan statis. Proses pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan duduk diam dan mendengarkan instruksi, sehingga anak merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental. Jika hal ini dibiarkan, maka fondasi kemampuan numerasi anak akan lemah, yang berisiko menghambat prestasi akademik mereka di jenjang pendidikan selanjutnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menyeimbangkan aktivitas motorik dan kognitif. Peneliti menawarkan solusi melalui Permainan Bola Angka. Media ini terdiri dari bola-bola plastik berwarna-warni yang ditemplei lambang bilangan. Melalui permainan ini, anak diajak bergerak aktif mengambil, melempar, atau mengelompokkan bola sesuai dengan angka yang diminta. Sifat bola yang dinamis dan berwarna mencolok diharapkan mampu menstimulasi rasa ingin tahu anak, sehingga konsep berhitung dapat diserap secara alami tanpa rasa tertekan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Bola Angka (Penelitian Tindakan Kelas di TK Dharma Wanita Bujung Dewa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang dapat diambil pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan permainan bola angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bujung Dewa?

2. Apakah melalui permainan bola angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bujung Dewa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan permainan bola angka yang efektif dalam pembelajaran berhitung di TK Dharma Wanita Bujung Dewa.
2. Untuk mengetahui apakah melalui permainan bola angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bujung Dewa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan aspek kognitif dan metode pembelajaran matematika permulaan melalui media permainan kreatif.

2. Manfaat Praktis

1. **Bagi anak didik** : meningkatkan motivasi, antusiasme, dan kemampuan berhitung anak melalui suasana belajar yang menyenangkan (bermain sambil belajar).
2. **Bagi guru** : Sebagai referensi dan inspirasi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, murah, dan mudah dibuat guna mengatasi kejenuhan anak di kelas.
3. **Bagi Sekolah** : Memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di TK Dharma Wanita Bujung Dewa.

4. **Bagi peneliti** : Menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya profesionalisme guru.