

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode perkembangan yang cepat yang terjadi dalam aspek perkembangan. Periode perkembangan ini terjadi mulai dari usia 0 sampai 6 tahun. Pada usia ini, anak akan secara cepat mengalami berbagai bentuk perubahan. Perubahan-perubahan tersebut bukan hanya dalam hal fisik, tetapi juga menyangkut aspek perkembangan lainnya, diantaranya aspek motorik, kognitif, bahasa dan sosio-emosional.

Pada umumnya anak usia dini mengoptimalkan masa peka untuk menerima rangsangan baik fisik maupun psikis melalui pendidikan prasekolah. Wijoyo (2020:2) mengatakan bahwa pendidikan prasekolah merupakan pembelajaran di luar lingkungan keluarga yang ditujukan bagi anak usia dini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sebagai usaha untuk mempersiapkan diri menuju jenjang pendidikan dasar selanjutnya. Oleh karena itu, masa prasekolah menjadi tahapan yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial, emosional, moral dan nilai-nilai agama, kognitif serta seni pada anak. Pada masa ini, anak perlu diberikan rangsangan yang tepat sesuai dengan tahapan usianya, sehingga aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan anak prasekolah yang memiliki peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak adalah aspek kognitif. Menurut Dariyo, dikutip dalam Hastuti (2010 : 28), seorang individu tentu

menggunakan kemampuan kognitif untuk memecahkan suatu masalah dalam hidupnya, seperti berpikir, merenung, berkonsentrasi, mengingat, mempertimbangkan suatu keputusan, merupakan jenis-jenis aktivitas yang melibatkan kapasitas kognitif untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan diri secara optimal.

Kegiatan-kegiatan yang sering dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak banyak ditemukan dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi rancangan kegiatan hendaknya disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di TK bukan berarti anak harus pintar berhitung sebagai syarat masuk SD, tetapi lebih kepada untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak, agar anak siap untuk belajar matematika dan tidak asing lagi dengan pembelajaran matematika di tahap selanjutnya. Kemampuan berhitung yang ditekankan pada masa prasekolah tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, akan tetapi kesiapan mental anak dalam mengikuti pembelajaran, sikap sosial dan emosional anak juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, guru perlu mendesain kondisi dan media pembelajaran yang membantu anak secara emosional dan mental untuk mempelajari suatu hal yang baru serta pemahaman konsep dasar matematika.

Anak dikatakan memiliki kesiapan mental, jika anak dapat memberikan respon terhadap sesuatu. Menurut S. Nasution (2014:28) proses belajar tidak akan terjadi ketika tidak adanya kesiapan anak dalam menerima dan merespon pembelajaran tersebut, Ketika anak dapat merasakan kenyamanan, ketertarikan

dalam pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru, maka akan lebih mudah bagi anak untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif mereka.

Dalam mendesain media pembelajaran yang dapat mempengaruhi perkembangan matematika, guru hendaknya mampu menstimulasi anak didik agar mereka siap secara mental. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa lingkungan belajar yang menarik akan memberikan rasa nyaman yang akan mengoptimalkan pembelajaran anak dalam pembelajaran matematika. Salah satu media yang dapat digunakan adalah alat musik perkusi. Sunoviani (2020:5) mengatakan alat musik perkusi atau alat musik pukul merupakan alat musik yang bunyinya ditimbulkan oleh pukulan sebuah benda dengan benda lain. Melalui alat musik perkusi ini, anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitungnya dan aspek-aspek perkembangan lain di luar kemampuan berhitungnya.

Bermain merupakan cara bagi anak untuk belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Kegiatan bermain yang menyenangkan akan memacu anak bersosialisasi dengan teman sebaya yang ada disekelilingnya dengan cara bekerja sama antara satu dan lain untuk melakukan permainan tersebut. Pada saat bermain, anak akan membutuhkan kerja sama antara satu dengan lain dan menemukan berbagai pengetahuan baru. Selain itu, ketika anak bermain, mereka cenderung akan mengajukan pertanyaan terkait kesulitan yang dihadapi selama permainan tersebut berlangsung. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak tersebut akan mengarahkan anak pada pengalaman belajar yang nyata, sehingga pada akhirnya, anak akan memperoleh jawaban sendiri atas

persoalan yang dimiliki. Ketika anak menyukai atau menikmati permainan tersebut, anak akan belajar untuk mencoba permainan tersebut sampai anak mendapatkan pengalaman baru. Musik memiliki manfaat bagi anak Siba (2007:36) berpendapat bahwa musik memiliki pengaruh terhadap tubuh manusia. Musik, dengan pukulan/*beat* yang cepat akan membuat otak terjaga, siaga dan tajam., sebaliknya, musik yang lambat, dapat menenangkan otak dan memberikan rasa nyaman. Musik juga mempengaruhi sistem saraf yang dapat memperlambat pernafasan dan detak jantung.

Memainkan alat musik secara langsung dapat memberikan lebih banyak manfaat kepada anak daripada hanya mendengarkannya saja. Menurut Sheppard (2007 : 96-129), selain dapat membantu membuka kemampuan koordinasi tingkat lanjut, alat musik juga dapat membantu memfokuskan perhatian, mengembangkan pemahaman secara abstrak, dan berpengaruh terhadap daya ingat, dan yang lebih penting lagi alat musik dapat memberikan wadah bagi anak untuk mengekspresikan diri dengan percaya diri. Selain meningkatkan fokus anak, gerakan kaki dan tangan pada saat memainkan alat musik juga mampu membantu anak mengembangkan koordinasi dan kemampuan motorik. Latihan bermain alat musik secara tidak langsung juga mengajarkan anak untuk disiplin dan sabar, sehingga lebih mudah bagi anak untuk mengendalikan emosinya. Kartika (2015:24) mengatakan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik akan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motoriknya, selain dapat melatih motorik, memainkan alat musik juga akan melatih rasa percaya diri anak untuk tampil didepan orang lain. Bermain musik juga memberikan pengalaman

langsung tentang gampang tidaknya memainkan alat musik, dan bisa mengembangkan minat anak untuk mendalaminya.

Dalam Kurikulum paud 2013 mengenai aspek perkembangan kognitif anak menegaskan bahwa pada usia dini 4-5 tahun anak sudah dapat menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 10, menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10, mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 10, memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, serta menjumlahkan bilangan sampai hasil 10. Sebagai daya Tarik dalam penerimaan siswa baru, TK Markus Medan memuat Visi Misi dengan beberapa poin termasuk dalam perkembangan aspek kognitif khususnya pembelajaran matematika dengan indikator pencapaian kemampuan berhitung, yaitu anak usia dini usia 4-5 tahun anak mampu mengenal dan menyebutkan 0 sampai 50 dan pada usia 5-6 tahun anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 0 sampai 100 sesuai dengan kemampuan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di TK A Markus Medan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran matematika, guru Kelas hanya mengimplementasikan permainan dan bernyanyi sebagai metode untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Selain itu, media yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak diantaranya, gambar lambang bilangan dari satu sampai sepuluh yang sudah ditempel di dinding Kelas, papan panel, dan bentuk angka-angka. Dari hasil observasi awal juga diketahui bahwa dari 7 jumlah anak yang ada di TK, hanya 2 anak yang memenuhi indikator pencapaian pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa 90% anak usia 4-5 tahun di TK A Markus Medan masih memiliki kemampuan berhitung yang belum

berkembang (BB). Oleh karena itu, diperlukan rencana kegiatan dan rancangan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini serta aspek perkembangan lain di luar kemampuan berhitungnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN ALAT MUSIK PERKUSI.**"

1.2. Identifikasi masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berhitung siswa TK A Markus masih belum berkembang (belum memenuhi indikator capaian pembelajaran yang ditetapkan);
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yaitu Alat Musik Perkusi terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 4-5 tahun di TK A Markus Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka pokok permasalahan yang perlu dikaji adalah :

1. Apakah media pembelajaran alat musik perkusi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK A Markus Medan?

2. Bagaimana media pembelajaran alat musik perkusi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK A Markus Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media pembelajaran alat musik perkusi.
2. Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran alat musik perkusi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah khasanah keilmuan bahwasannya melalui alat musik perkusi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini

2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat bagi guru-guru PAUD, sebagai bahan masukan atau informasi bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain Alat musik perkusi.
- b) Manfaat bagi siswa-siswi, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa-siswi berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya terkhusus dalam kemampuan berhitung anak usia dini.

3. Manfaat bagi peneliti, sebagai tambahan pengetahuan dalam penulisan skripsi dengan judul Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain alat musik perkusi.

