

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Masa Kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Di tinjau dari sisi yang lain, periode ini disebut juga masa yang paling penting dalam kehidupan individu karena merupakan waktu bagi anak untuk memulai mengenal sekolah, usia awal berkelompok, usia menjelajah, usia bertanya, usia meniru dan usia kreatif, serta usia bermain (Surya, 2001:51). Mengingat betapa pentingnya periode Kanak-kanak bagi seseorang inilah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal. Stimulan terhadap seluruh aspek pengaruh anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan bagi anak-anak usia pra sekolah dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Penyelenggaraan pendidikan usia dini disesuaikan dengan karakteristik anak yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya, hal ini tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (Sujiono, 2004).

Operasionalisasi pendidikan bagi anak usia dini dan anak Pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan pembawaannya. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usia. (Masitoh (2005 : 1) mengungkapkan bahwa Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan

selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), *"Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality"*. Artinya, pendidikan Taman Kanak-kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Masitoh dkk, 2005 :2), mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah. Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirna. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah maupun di buat sendiri. Bermain tidak harus mahal unsur mendidiklah yang harus diutamakan.

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak (Depdiknas 2007:3) disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk

memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih (2008:1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007 :1). Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya. (Rasiman Wijarnako,2005: 20).

Dewasa ini, sebagaimana dapat kita saksikan bersama tuntutan berbagai pihak agar anak menguasai konsep dan keterampilan matematika semakin gencar, hal ini mendorong beberapa lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan pengetahuan matematika secara sporadis dan radikal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2008), beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode *drill* (Sriningsih,2008:1). Persoalan yang dipaparkan oleh Sriningsih di atas juga hal ini yang terjadi dilapangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2014 sampai dengan 3 Maret 2014 di Taman Kanak-kanak Kerta Teruna mengenai proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung. Taman Kanak-kanak Kerta Teruna masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Ini dapat dibuktikan dengan adanya Guru memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi terasa membosankan untuk anak, ini terlihat pada saat guru memberikan tugas pada anak untuk membuat gambar apel sesuai jumlah angka, hanya 10 dari 20 anak yang bisa menyelesaikannya dengan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami konsep bilangan anak didik kelompok B dalam menghubungkan angka sesuai gambar hanya 50%. Selain itu masih, kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran berhitung. Kurangnya media dan sumber belajar ini lebih disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi di Taman Kanak-kanak Kerta Teruna adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *paper-pencil test*. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pembelajaran berhitung, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil buku tulis dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak membuat beberapa buah benda dan benda tersebut diberi lingkaran. Setelah itu, anak harus mengisi jumlah benda tersebut dengan sebuah angka yang cocok. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk membuatnya sendiri jumlah benda tersebut beserta angkanya sebanyak mungkin. Cara belajar inilah yang membuat anak-anak merasa jenuh atau bosan sehingga minat mereka pada kegiatan berhitung terlihat menurun.

Diakui oleh guru di TK Kerta Teruna Guru kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas. Sehingga kegiatan berhitung yang diterapkan di TK Kerta Teruna masih menggunakan metode konvensional atau pengerjaan latihan di buku tulis, rendahnya kemampuan berhitung dan kurang minatnya terhadap pembelajaran berhitung bagi anak didik kelompok B

(usia 5-6 tahun) di TK Kerta Teruna Pangalengan tahun pelajaran 2013 / 2014 juga ditandai dengan beberapa realitas pada pembelajaran yang dilaksanakan. Ketika guru menyampaikan apresiasi dan memberikan tugas kepada anak untuk melakukan kegiatan menghitung yang berhubungan dengan makanan yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari, ternyata anak belum bisa menghitung dengan hasil yang benar. Hanya ada 8 anak saja dari 20 anak kelompok B yang mampu untuk menjawab dan menghitung dengan benar. Dari hasil observasi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan belum berkembang.

Penelitian yang dilakukan oleh Widawati (2010 : 74-75) di Taman Kanak-kanak Kenanga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Melalui pendekatan matematika realistik, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sedangkan penelitian lain diharapkan adanya kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan media batang korek api. Diharapkan respons anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena sambil bermain korek api, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika.

Berdasarkan latar belakang dan pemaparan-pemaparan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas jenis permainan berhitung dengan menggunakan media batang korek api meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan kedalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana kondisi objektif kemampuan berhitung anak sebelum digunakannya permainan berhitung dengan media batang korek api di TK Kerta Teruna Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2013-2014?

- b. Bagaimana implementasi proses pembelajaran berhitung menggunakan media permainan batang korek api pada anak di Kelompok B TK Kerta Teruna?
- c. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Kerta Teruna setelah diterapkan media permainan batang korek api?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang meningkatnya kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan dengan media batang korek api. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mendeskripsikan kondisi objektif tentang kemampuan berhitung anak di kelompok B TK Kerta Teruna.
- b. Untuk mendeskripsikan data tentang penerapan permainan berhitung dengan menggunakan media batang korek api dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK Kerta Teruna.
- c. Untuk mengetahui data tentang peningkatan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK Kerta Teruna setelah menggunakan media batang korek api.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun terhadap kemampuan berhitung TK Kerta Teruna Kelompok B Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2013/2014.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan keilmuan dalam memahami permainan berhitung dengan berbagai metoda dan variasi permainan di TK Kerta Teruna.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya :

a. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan mengenai metoda berhitung serta variasi permainan yang menarik perhatian anak.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan pemahaman mental anak dalam perkembangannya serta gambaran mengenai cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media batang korek api
- 2) Memberikan alternatif penerapan metoda berhitung yang menarik minat dan menyenangkan bagi anak usia dini

c. Bagi Anak

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dirinya untuk meningkatkan kemampuan berhitung
- 2) Menumbuhkan kepercayaan diri pada anak serta kebanggaan diri dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui media batang korek api
- 3) Meningkatkan motivasi anak untuk terus bereksplorasi terhadap lingkungan di sekitar anak.

E. Praktek Permainan Berhitung

Permainan berhitung dipraktekkan dalam :

1. Membilang semua batang korek api yang berwarna-warni.
2. Membilang batang korek api sesuai warna
3. Membilang batang korek api yang dibuat jadi  dan 

F. Sistematika Penelitian

Susunan penulisan skripsi ini diolah dalam Bab I-IV dari Bab I Pendahuluan: latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori: hakikat perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak, hakikat kemampuan berhitung, hakikat permainan batang korek api, hakikat anak usia taman kanak-kanak. Bab III Metodologi Penelitian: lokasi penelitian, desain penelitian, metode penelitian, penjelasan istilah, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian, analisa data. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan: hasil penelitian, pembahasan. Bab V: Kesimpulan dan Rekomendasi: kesimpulan, rekomendasi.