

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia dini empat tahun sampai enam tahun. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. (Depdiknas, 2006:3)

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1990 bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2007:2). Adapun hal-hal yang paling mendasar yang harus dikenalkan pada anak TK diantaranya : nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional kemandirian, (keberanian tanggungjawab dan lain-lain) serta mengembangkan kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik motorik).

Peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar dengan menyenangkan kemampuan kognitif. (Depdiknas, 2006:2). Oleh karena itu proses belajar di TK haruslah dengan sistem bermain, penelitian tersebut membuktikan anak-anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi makin tumbuh dengan memiliki keterampilan mental yang lebih tinggi untuk menjelajahi dunia lebih lanjut dan

menjadi manusia yang memiliki kebebasan mental untuk tumbuh kembang sesuai potensi yang dimilikinya.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang disiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak sesuai tahapan perkembangannya. Perkembangan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah memperoleh belajarnya agar dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir kreatif (Depdiknas, 2007:9).

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan (Bahan Ajar PLPG, 2012:35).

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur oprasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan (modul UT:11,4)

Menurut yuliani nuraini sujiono, dkk(Modul UT, 2004:11.5)secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman nyaman, dan menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Menurut Depdiknas (2007:10) menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka. Bermain bilangan anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai

dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. (Depdiknas, 2007:15)

Media adalah medium yang digunakan untuk membawa / menyampaikan sesuatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haraisen) (Rohani. A, :2)

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal, membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain. (Modul UT:11.8)

Depdiknas (2007) menjelaskan bahwa berhitung sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna bentuk dan ukuran, ruang dan posisi, melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan yang menyenangkan.

Pembelajaran mengenal bilangan di TK Al Barkah masih banyak ditemui peserta didik yang memiliki kemampuan mengenal bilangan rendah, hal ini diketahui dari hasil anak tengah semester dari jumlah 20 peserta didik hanya 2 orang bisa yang dapat memahami angka 1-10, hal ini disebabkan guru belum maksimal dalam memberikan bimbingan terhadap anak dalam pembelajaran masih menggunakan cara klasikal. Upaya yang telah dilakukan guru belum cukup untuk memberikan pemahaman konsep bilangan / angka karena masih banyak yang dalam pemahaman lambang bilangan seperti angka 6 dan 9.

Berdasarkan pernyataan di atas maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan serta mudah dipahami anak, oleh karena itu peneliti merancang sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kereta bernomor, permainan ini

diharapkan dapat meningkatkan semangat anak dalam kemampuan mengenal bilangan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Al Barkah yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung metode penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Kereta Bernomor”.

B. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang terdapat dalam latar belakang di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan anak dalam mengenal bilangan sebelum diterapkan permainan kereta bernomor?
2. Bagaimana langkah penerapan permainan kereta bernomor dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan setelah diterapkan permainan kereta bernomor?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bilangan sebelum diterapkan permainan kereta bernomor.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah permainan kereta bernomor dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.
3. Untuk mengetahui kemampuan anak setelah beraktivitas bermain kereta bernomor.

D. Manfaat

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

1. Manfaat praktis.
 - a. Bagi anak

Kereta bernomor bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan kereta bernomor anak akan lebih mudah memahami konsep-konsep bilangan yang sulit dipahami anak.

Yulianti, 2014

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN KERETA BERNOMOR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Bagi guru

Dengan permainan kereta bernomor pendidik akan lebih mudah menyampaikan konsep bilangan secara nyata dan riil. Sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan yang disampaikan pendidik.

c. Bagi peneliti

Mempunyai cara atau metode baru dalam melaksanakan pembelajaran mengenal bilangan di TK.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur kemampuan anak dalam kelas Kelompok B adanya media yang digunakan guru dapat menambah media yang dimiliki sekolah dan dapat digunakan untuk pembelajaran yang akan datang.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi penelitian tindakan kelas ini terdiri dari :

Bab I, menjelaskan latar belakang masalah, serta membahas tentang keadaan yang terjadi di tempat penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah dan struktur penelitian.

Bab II, menjelaskan konsep bilangan (definisi matematika, tujuan permainan matematika, manfaat permainan matematika, keterampilan dalam bermain matematika, konsep bilangan), permainan kereta bernomor (definisi bermain, manfaat bermain, jenis-jenis bermain).

Bab III, menjelaskan subjek dan lokasi penelitian, desain penelitian, metode penelitian, penjelasan istilah, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian.

Bab IV, menjelaskan deskripsi kondisi awal, langkah-langkah penerapan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kereta bernomor di Kelompok B TK Al Barkah, peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan setelah diterapkannya permainan kereta bernomor dan pembahasan.

Bab V, menjelaskan kesimpulan dan rekomendasi.