

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Usia dini (lahir – 6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) namun sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa paling penting yang dimiliki oleh anak karena akan menentukan bagaimana ia ke depannya. Oleh karena itu, pembentukan kognitif, moral, maupun fisik anak dilakukan pada usia ini. (Habibi, 2015). Perkembangan otak anak akan berfungsi 80% lebih baik dari orang dewasa. Pada usia ini sangat baik mengajarkan sesuatu kepada anak tanpa memaksa. Montessori percaya bahwa dalam dua tahun awal, anak melalui periode-periode sensitif (masa peka), selama masa peka ini anak akan mudah menerima stimulasi-stimulasi tertentu (Hartati, 2005). Sehingga, orangtua dan guru sebaiknya membimbing dan memberikan stimulasi agar seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

Harun, Mansyur & Suratno (2009) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. PAUD mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik-motorik, intelektual/kognitif, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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. Hal ini diperkuat oleh Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di TK pada anak Kelompok A adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2007). Piaget (Suyanto, 2005) menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: sensori-motor (usia 0-2 tahun), pra operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas. Tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok A berada pada tahap pra operasional. Untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di TK pada anak Kelompok A dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain.

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006). Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran dalam

mengenai lambang bilangan merupakan hal yang membosankan. Sehingga guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan tersebut.

Pengenalan konsep bilangan pada anak memberikan dampak baik, seperti: 1) mudah dalam menjalani kehidupan sehari-hari, 2) mengenal dan memahami symbol sehingga mudah dalam menghadapi pembelajaran selanjutnya, 3) tidak merasa sukar dengan matematika, 4) memahami konsep jumlah, 5) dapat mengukur dan memperkirakan.

Dampak yang akan ditimbulkan ketika anak tidak belajar konsep bilangan yaitu, 1) kesulitan memahami konsep kuantitas (jumlah), 2) mengalami asosiasi visual-motor (lebih menghafal daripada memahami), 3) kesulitan dalam mengenal dan memahami symbol yang dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika di jenjang selanjutnya, 4) tidak dapat mengukur dan memperkirakan dengan jeli, 5) anak tidak menyukai pelajaran matematika di jenjang selanjutnya (Musdalifah, 2016).

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Suyanto, S, 2005: 26). Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Pada kenyataannya pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak dilakukan pembelajaran yang konvensional seperti *paper pencil test* dan *Worksheet*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2009), mengatakan beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep matematika yang lebih menekankan kepada penguasaan angka dan operasi melalui metode *drill* dan

praktek *paper pencil test*.

Experiential Learning merupakan sebuah pendekatan dari proses pembelajaran di mana manusia belajar, tumbuh dan berkembang. *Experiential Learning* menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya, seperti teori pembelajaran kognitif ataupun *behaviorisme* (Kolb, 1984). *Experiential Learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu; 1) mengubah struktur kognitif siswa, 2) mengubah sikap siswa, dan 3) memperluas keterampilan siswa yang telah ada. Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif. (Silberman, M, 2014).

Experiential Learning didukung oleh hasil penelitian Jabbar yang melakukan penelitian untuk menginvestigasi pengaruh model *Experiential Learning* berbasis video. Jabbar menemukan bahwa model *Experiential Learning* sangat potensial dan berarti bagi siswa khususnya yang kurang dalam berpikir kritis. Model *Experiential Learning* berbasis video dapat membangkitkan motivasi belajar dan memberikan banyak waktu serta refleksi mendalam dalam pembelajaran. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis dan motivasi berprestasi antara siswa yang belajar dengan model *Experiential Learning* dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Dibenarkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Jenny Indrastoeti & Hasan Mahfud yang menyatakan bahwa Pendekatan *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SDN kelas V Tegal Mulyo Surakarta. Peningkatan keterampilan sosial siswa yang diperoleh melalui kegiatan observasi, berdasarkan hasil analisis dapat diketahui adanya peningkatan keterampilan sosial siswa dari tindakan siklus I yaitu 40% menjadi 82,85% pada siklus II. Dari hasil observasi peningkatan keterampilan sosial siswa, diikuti juga peningkatan kemampuan pengetahuan IPS siswa, sebagai dampak pengiring proses pembelajaran.

Alni Fitri Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK MELALUI PENDEKATAN EXPERIENTIAL LEARNING

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

Berdasarkan kajian diatas, peneliti memfokuskan pada penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Melalui Pendekatan *Experiential Learning*” penelitian ini dilakukan di kelas A TK Labschool UPI Cibiru.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang akan diupayakan jawabannya dalam penelitian ini adalah “Apakah Pendekatan *Experiential Learning* dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak?”

- 1.2.1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok A TK Labschool UPI Cibiru sebelum Menggunakan Pendekatan *Experiential Learning*?
- 1.2.2. Bagaimana penerapan pembelajaran dengan pendekatan *Experiential Learning* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A TK Labschool UPI Cibiru?
- 1.2.3. Bagaimana Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok A TK Labschool UPI Cibiru setelah menggunakan pendekatan *Experiential Learning*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan karya ini untuk mengungkapkan tentang:

- 1.3.1 Untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok A TK Labschool UPI Cibiru.
- 1.3.2 Untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan pendekatan *Experiential Learning* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A TK Labschool UPI Cibiru.

1.3.3 Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok A TK Labschool UPI Cibiru setelah pembelajaran menggunakan pendekatan *Experiential Learning*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.4.1. Manfaat Teoritis

- 1) Bagi penulis, menambah wawasan mengenai pendekatan *Experiential Learning* untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak.
- 2) Bagi guru, menambah wawasan mengenai pengajaran *Experiential Learning* untuk anak dalam menumbuhkan kemampuan bilangan pada anak.

1.4.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi anak, akan mendapatkan stimulasi pembelajaran yang mudah dipelajari oleh anak dengan bilangan yang sebetulnya bermanfaat bagi anak dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Bagi lingkungan sekitar, TK lainnya dapat mencontoh bagaimana penerapan model *Experiential Learning* yang dilakukan di TK Labschool UPI Cibiru.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak.

1.5. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima Bab, adapun rangkuman pembahasannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Alni Fitri Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK MELALUI PENDEKATAN EXPERIENTIAL LEARNING

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

BAB II Landasan Teori

Berisikan berbagai sumber referensi mengenai pendekatan *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Mengkaji mengenai konsep dasar anak usia dini, seperti: pengertian, karakteristik. Selanjutnya adalah konsep perkembangan kognitif, seperti: pengertian, tahap, dan faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Selanjutnya mengenai konsep matematika untuk anak usia dini, seperti: pengertian matematika, mengembangkan konsep angka, mengembangkan konsep pola dan hubungan, mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang, mengembangkan konsep pengukuran, mengembangkan konsep pengumpulan, pengaturan dan tampilan data. Selanjutnya mengenal konsep bilangan, seperti: pengertian bilangan, indikator kemampuan membilang, tahap pengenalan bilangan, factor yang mempengaruhi kemampuan membilang. Selanjutnya adalah konsep metode *Experiential Learning*. Seperti: aspek pembelajaran dan prosedur pembelajaran.

BAB III Metodologi Penelitian

membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yakni metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selanjutnya yaitu definisi operasional penulis memaparkan variable-variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Kemudian instrument penelitian yang dimaksud sebagai alat ukur dari penelitian yang dilaksanakan. Berikutnya adalah teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber maupun objek penelitian. Sedangkan teknik analisis data digunakan untuk menjawab hasil data atau menguji kebenaran data yang penulis lakukan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Bahasan

Bab ini membahas tentang hasil penelitian berikut pembahasan dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh penulis, yang terdiri dari siklus masing-masing terdapat beberapa tindakan.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini Berisi simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan dalam menjawab pertanyaan penelitian, dilanjutkan implikasi terhadap pembelajaran anak usia dini dan diakhiri rekomentasi bagi pihak berkepentingan.