

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan seseorang yang unik dan memiliki karakteristik yang khas, pada usia 0-6 tahun disebut dengan masa *golden age* (usia emas). Usia dini merupakan masa keemasan yaitu fase *golden age*. Masa ini merupakan masa yang paling potensial untuk mengembangkan potensi anak dan mengembangkan perkembangannya. (Solehuddin, 2002: hlm.27).

Salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif yang merupakan kemampuan individu dalam berpikir dan bertindak atau yang berkaitan dengan proses berpikir. Tahap perkembangan kognitif pada anak ditandai dengan dua tahap yaitu berpikir dengan objek yang realistik dan berpikir simbolis atau sistematis, dimana berpikir anak menggunakan simbol-simbol, anak sudah mengetahui huruf dan angka (Depdiknas 2010: hlm.1).

Perkembangan kognitif pada anak dapat dirangsang dengan mengenalkan lambang bilangan, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan makna lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka. (Inawati, 2011:6). Maka dari itu, Ketidakmampuan mengenal lambang bilangan sejak dini dapat menimbulkan berbagai masalah, diantaranya anak kurangnya memiliki ketelitian, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Sedangkan berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, disebutkan, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10.

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

anak dapat meniru lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda atau simbol.

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif bagi anak usia dini dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini yang mengacu kepada standar tingkat pencapaian perkembangan, bahwa kemampuan matematika pada anak usia 4-5 tahun (kelompok A) ditujukan pada pengembangan pemahaman konsep, pemahaman berfikir logis, aktif dan berorientasi pada penerapan matematika dalam pemecahan masalah.

Ketidakmampuan pencapaian perkembangan dalam pembelajaran matematika dikarenakan pembelajaran matematika dianggap sebagai hal yang menakutkan bagi anak disekolah sehingga anak mengalami kecemasan dalam pembelajaran matematika. (Hembree dalam mutiara. 2017:1). Salah satu penyebabnya dari hal tersebut adalah pendekatan yang salah dalam mengajarkan pemahaman makna lambang bilangan pada anak. Matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logis, bahasa yang menggunakan istilah yang definisikan dengan cermat, jelas, akurat, representasinya dengan simbol, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Menurut Johnson dan Rising dalam (Depdiknas, 2009:92). Caranya yang tepat untuk mengajarkan anak matematika, guru menggunakan rancangan permainan secara kreatif. Sebab pada prinsipnya pembelajaran pada anak usia dini tidak terlepas dari kegiatan permainan yang menyenangkan. Rey, et al dalam Sriningsih (2009:38) mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran matematika secara spesifik diantaranya: (1) melibatkan keaktifan anak, (2) disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, (3) merupakan kegiatan yang berkesinambungan, (4) mampu mengembangkan kemampuan berbahasa yang bersifat integral. Hal ini menurut Solehudin (2007: hlm.79) merupakan hal yang perlu diprioritaskan sebagai sumber belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Fishing Game dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman mengenal makna lambang bilangan. *Game*

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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

tersebut memiliki beberapa kelebihan seperti anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi agar kail dapat memancing dengan tepat, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan (Asadjie, 2013).

Riset sebelumnya yang dilakukan oleh Nadhiroh dalam penelitiannya terhadap kemampuan konsentrasi anak autis di TK dengan hasil penelitiannya nilai rata-rata dari hasil pre-test adalah 36,84% dan hasil post-tes 53,73%. kemampuan konsentrasi anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo bahwa “Permainan memancing dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo”. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wulandari Retnaningrum dalam penelitiannya terhadap upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui metode yang sama pada anak kelompok B di TK Miftahul Huda.

Faktor utama permasalahan yang terjadi di PAUD Al-Hidayah yang berdasarkan hasil observasi dengan jamlah 13 orang, ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagian besar anak menunjukkan sikap yang kurang perhatian terhadap pembelajaran karena mereka tidak merasa tertarik dan sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap kegiatan pembelajaran. Guru selalu menyediakan media pembelajaran yang ringkas dan tidak menyusahkan bagi guru seperti buku LK atau majalah anak, sehingga kemampuan kognitif anak tidak terangsang dengan baik. Hal ini terjadi karena kurangnya SDM, dan pengetahuan guru tentang strategi atau media yang dapat digunakan untuk meningkatkan Pemahaman lambang bilangan anak, guru selalu menggunakan metode dan media yang itu-itu saja sehingga anak menjadi jenuh dan bosan. Sebagian besar siswa (7 orang anak atau 53%) kemampuan lambang bilangannya masih rendah, Sebagian anak sudah mampu menyebutkan urutan bilangan, namun hanya sebatas menyebutkan urutan bilangan saja atau membilang buta tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit sehingga tidak diikuti oleh kesadaran kuantitas benda. Selain itu ketika anak diminta untuk membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama. Setelah dianalisis penggunaan media kegiatan pembelajarannya kurang relevan, sehingga perlu solusi suatu kegiatan yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan pemahaman makna lambang bilangan. selain itu, media yang digunakan dalam kegiatan

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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

pembelajaran menjadi faktor penyebab kurangnya minat anak dalam mengikuti pembelajaran pemahaman lambang bilangan.

Maka dari itu peneliti akan menerapkan media pembelajaran dengan penerapan *fishing game* untuk mengetahui peningkatan pemahaman lambang bilangan yang diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan pemahaman lambang bilangan dilihat dari segi bentuk permainan, peralatan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Sesuai permasalahan diatas, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran terutama dalam pemahaman lambang bilangan, sehingga tindakan permasalahan yang ada dapat dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan, secara berkesinambungan untuk mencapai proses pendidikan dan pembelajaran lebih inovatif dalam ketercapaian tujuan pembelajaran dan diaktualisasikan secara sistematis.

1.2 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah yang lebih rinci dalam penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana profil kemampuan pemahaman lambang bilangan sebelum diterapkan *fishing game* ?
- 1.2.2 Bagaimana penerapan *fishing game* dalam meningkatkan pemahaman lambang bilangan?
- 1.2.3 Bagaimana peningkatan pemahaman lambang bilangan setelah penerapan *fishing game*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui profil kemampuan pemahaman lambang bilangan sebelum menggunakan *fishing game*.
- 1.3.2 Untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan *fishing game*.
- 1.3.3 Untuk mengetahui peningkatan pemahaman lambang bilangan setelah diterapkan stimulasi menggunakan *fishing game*.

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Pendidik

Dapat dijadikan rujukan dalam suatu proses pembelajaran untuk menstimulasi supaya anak mampu melakukan eksplorasi lingkungan sesuai pengalaman.

1.4.2 Bagi Anak Didik

Dapat menambah pengetahuan anak dan wawasan serta merasakan permainan baru dalam sebuah pembelajaran.

1.4.3 Bagi Peneliti

Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman mengenal lambang bilangan melalui *fishing game*.

1.5 Sistematika Penelitian

Laporan penelitian ini ditulis berdasarkan pedoman penulisan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, yaitu yang ditulis dalam bab I-V yang terdiri dari:

Bab I pendahuluan merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang dari penelitian yang akan dilakukan, adapun komponen lainnya yang terdapat pada bagian ini yaitu rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II kajian teori menjelaskan mengenai lambang bilangan dan permainan *fishing game*.

Bab III metode penelitian pada bagian ini menjelaskan mengenai metode eksperimen untuk melihat sejauh mana pengaruh pemahaman makna lambang bilangan melalui permainan *fishing game*.

Bab IV pada bagian ini menjelaskan hasil temuan penelitian dalam pemberian tindakan pengaruh *fishing game* terhadap pemahaman lambang bilangan pada anak usia dini beserta pembahasannya.

Bab V bagian ini berisikan simpulan dan rekomendasi yang dapat diberikan dari penelitian yang telah dilakukan mengacu pada rumusan masalah penelitian.

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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