

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mempersiapkan anak untuk menghadapi dan memasuki kehidupan masyarakat yang sedang berkembang, merupakan implementasi dari UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dilaksanakan agar anak didik dapat mencapai tujuan tertentu” (Yufiarti dan T.Candrawati,2008:1.3). Kegiatan yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah adanya interaksi antara pendidik/guru yang melaksanakan tugas mengajar dengan anak didik yang sedang melaksanakan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses yang pada akhirnya diharapkan dapat terbentuknya pola pikir anak didik yang terarah dan menghasilkan sikap yang baik, sehingga didapatkan hasil belajar yang baik pula.

Sekolah Taman Kanak-Kanak sebagai penyelenggara pendidikan bertujuan memberikan bekal kepada anak didik agar dapat hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak yang bermoral, berakhlak mulia, kreatif, inovatif, dan kompetitif. Pendidikan anak usia dini bukan sekedar peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan bidang keilmuan tetapi lebih dalam adalah mempersiapkan anak agar kelak mampu menguasai tantangan dimasa depan. Anak usia TK merupakan

masa Golden Age (keemasan), sesuai dengan pendapat Frobel (M.Solehudin,2003:33) bahwa ‘Masa anak-anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang’. Pada usia ini merupakan masa peka, yang artinya anak mulai Sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensinya baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni.

Dalam perencanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, perlu dirancang sebaik mungkin agar pelaksanaannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Dimana pada usia ini anak sedang dalam masa bermain. Melalui kegiatan bermain diharapkan pertumbuhan dan perkembangan anak akan tercapai secara optimal. Sebagaimana prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dalam buku program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak dipaparkan bahwa :

Taman Kanak-kanak pada hakikatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak usia empat sampai enam tahun yang direncanakan secara sistematis dan terprogram, serta dikembangkan melalui kegiatan belajar sambil bermain atau belajar seraya bermain (Depdiknas, 2001 : 148).

Yang dimaksud dengan bermain sambil belajar adalah upaya penyampaian materi pembelajaran kepada anak dengan cara bermain, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui kegiatan yang menyenangkan. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk mengenal dirinya sendiri, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar

secara menyenangkan. Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak termasuk kaitannya dengan aktivitas belajarnya. “Melalui bermain anak akan menemukan kekuatan, kelemahan, keterampilan, minat, pemikiran, bahkan perasaan” (M.Agustin, 2005:71).

Anak usia TK sangat aktif, energik dan periang. Kebanyakan waktunya dihabiskan untuk bermain, Pada usia ini ide-idenya mulai berkembang mulai bisa berteman. pengalaman belajar yang terbentuk pada usia ini akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. “ Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, sehingga disamping motoriknya, kecerdasan anak akan ikut berkembang” (M.Agustin, 2005:71).

Melalui kegiatan bermain selain anak menemukan kesenangannya, konsep-konsep matematika sederhana pun sudah mulai dapat diterapkan kepada anak. sebagai upaya untuk membekali anak memiliki kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Menurut Piaget (Depdikbud,1998:9) mengemukakan bahwa: ‘Bermain amat penting bagi perkembangan kognitif seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dalam suasana yang menyenangkan’.

Pembelajaran matematika di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya serta untuk menata nalar atau berfikir secara rasional, membentuk sikap anak dalam menumbuhkan kemampuan untuk menggunakan atau

menerapkan konsep matematika dalam kaitannya dengan praktek kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan. Dalam perkembangan kognitif anak diarahkan untuk dapat mencapai kemampuan berfikir dan mengolah perolehan hasil belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika sederhana, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokan, dan dapat mengembangkan kemampuan berfikir teliti.

Dalam pembelajaran kognitif matematika di TK guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang menarik, dan dapat melibatkan anak didik secara aktif. agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan kesiapan anak didik. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif matematika anak dapat dilakukan melalui permainan. Kusmaedi (2009:4) mengemukakan bahwa: “Permainan adalah kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Dalam permainan unsur-unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada”

Menurut Hetherington dan Parke (Desmita, 2005 : 141) mengemukakan bahwa ‘Fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapinya’. Oleh karena itu struktur kognitif anak perlu dilatih dan permainan merupakan dasar yang

sempurna untuk latihan, sehingga melalui permainan pengembangan kompetensi dan keterampilan yang diperlukan akan tercapai dengan cara yang menyenangkan.

Untuk meningkatkan pembelajaran kognitif matematika di Taman Kanak-Kanak, selain media guru juga harus menggunakan model pembelajaran yang menarik. agar anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya melalui kegiatan yang kongkrit dengan cara yang menyenangkan.

Pada dasarnya kemampuan setiap anak didik dalam memahami konsep matematika sederhana berbeda-beda. Melalui pembelajaran yang disajikan melalui bentuk permainan diharapkan Anak didik di TK PGRI Atikan Ibu akan mudah memahami konsep matematika sederhana khususnya dalam pemahaman konsep pengurangan 1-10.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelompok A TK PGRI Atikan Ibu Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang, pembelajaran berpusat pada guru, guru selalu lebih dominan dari pada anak, metode mengajar yang dipakai guru cenderung monoton dengan menggunakan media berupa lembar kerja anak/majalah dan media sederhana, misalnya menggunakan jari dan benda-benda yang ada disekolah untuk pemahaman konsep pengurangan. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan agar anak dapat memahami konsep pengurangan, namun kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak menarik minat anak untuk belajar dan anak cepat merasa bosan.

Permasalahan proses yang telah dijelaskan di atas berdampak pada hasil belajar anak dalam pembelajaran pemahaman konsep pengurangan pada anak kelompok A di TK PGRI Atikan Ibu, pada dasarnya anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dan mengenal bilangan sampai 10 namun dalam mengenal konsep bilangan dan mengenal konsep matematika sederhana yaitu penambahan dan pengurangan sampai 10 anak kurang memahami. Anak mengalami kesulitan/bingung dalam menyebutkan hasil pengurangan 1-10. Dari 17 orang anak yang belum menguasai kemampuan berhitung terutama dalam menyebutkan hasil pengurangan kesalahannya ketika anak disuruh membilang, gambar benda yang dicoret sebagai pengurangannya kembali dihitung sehingga hasil akhir dari pengurangan menjadi tidak benar. Dari jumlah anak sebanyak 20 orang, 6 orang anak (30 %) anak dapat menguasai semua kemampuan berhitung dengan baik tanpa bantuan guru, 14 orang (70%) anak terdiri 8 orang anak (37%) dapat menguasai kemampuan berhitung namun masih memerlukan bantuan guru dan 6 orang anak (33%) belum mampu menguasai kemampuan berhitung terutama dalam menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-10 dan masih memerlukan stimulasi.

Dari gambaran pelaksanaan pembelajaran kognitif matematika, khususnya mengenai pemahaman konsep pengurangan 1-10 yang dilaksanakan di kelompok A TK PGRI Atikan Ibu terdapat masalah baik dalam segi proses maupun hasil. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas.

Setelah diketahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan pembelajaran mengenai pemahaman konsep pengurangan 1-10 pada kelompok A di TK PGRI Atikan Ibu, adalah penggunaan metode yang tidak sesuai dengan karakteristik anak, dan media yang kurang menarik bagi anak. maka sebagai upaya perbaikannya perlu digunakan media dan model pembelajaran yang menarik untuk mempermudah anak dalam memahami konsep pengurangan 1-10. Model pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu melalui permainan tradisional oray-orayan.

Permainan tradisional oray-orayan adalah salah satu permainan khas yang berasal dari Daerah Jawa Barat. “ Yaitu permainan yang menyerupai/menirukan bentuk dan perilaku dua ekor ular yang sedang berkelahi, permainan ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan permainan ular naga” (Kusmaedi, 2009:139). Merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah anak dalam memahami konsep matematika sederhana, terutama dalam konsep pengurangan 1-10.

Pelaksanaan permainan secara umum yaitu, anak dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 10 orang. Kedua kelompok ditugaskan untuk membuat barisan berjajar ke belakang dengan meletakkan tangannya di bahu temannya yang ada didepan agar terlihat seperti ular. Kemudian kedua kelompok berjalan meliuk-liuk menirukan gerakan ular sambil menyanyikan lagu. Setelah selesai melantunkan lagu kepala ular berusaha menangkap ekor lawan.

Setelah setiap kelompok mendapatkan hasil tangkapannya guru mengajak anak untuk menghitungnya yaitu misalnya kelompok yang berhasil mendapat tangkapan sebanyak dua orang maka guru mengajak anak untuk menjumlahkannya $10+2=12$ jadi hasil penambahannya 12 orang anak. Sedangkan kelompok yang ditangkap ekornya oleh lawan maka guru mengajak anak mengurangkannya $10-2=8$ jadi hasil pengurangannya 8 orang anak.

Indikator yang dikembangkan dalam permainan ini yaitu anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, menunjukan lambang bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10, mengetahui konsep bilangan banyak dan sedikit, menyebutkan hasil penambahan dan menyebutkan hasil pengurangan sampai 10.

1-10.

Oleh karena itu, permainan oray-orayan ini diharapkan dapat dijadikan model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman anak tentang konsep pengurangan 1-10. Maka judul penelitian tindakan kelas yang dirumuskan adalah **“Penerapan Permainan Tradisional Oray-Orayan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Pada Konsep Pengurangan 1-10 di Kelompok A TK PGRI Atikan Ibu Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang”**.

B. Rumusan Masalah

Dari paparan yang telah dikemukakan diatas, yang menjadi permasalahan secara umum, yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan anak tentang konsep pengurangan melalui permainan oray-orayan, Secara khusus dalam pembahasan penulis membatasi dengan pembahasan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan anak TK PGRI Atikan Ibu dalam berhitung pada konsep pengurangan 1-10 sebelum diterapkannya permainan oray-orayan?
2. Bagaimana penerapan permainan oray-orayan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada konsep pengurangan 1-10 di TK PGRI Atikan Ibu?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak pada konsep pengurangan 1-10 Di TK PGRI Atikan Ibu setelah diterapkannya permainan oray-orayan ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan kemampuan anak tentang konsep pengurangan 1-10 melalui permainan oray-orayan. secara khusus tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan berhitung anak pada konsep pengurangan 1-10 di TK PGRI Atikan Ibu sebelum diterapkan permainan oray-orayan.
2. Untuk memperoleh gambaran tentang penerapan permainan oray-orayan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada konsep pengurangan 1-10 di TK PGRI Atikan Ibu.

3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak pada konsep pengurangan 1-10 setelah diterapkannya permainan oray-orayan di TK PGRI Atikan Ibu.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah khususnya dalam bidang penerapan permainan oray-orayan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK PGRI Atikan Ibu pada konsep pengurangan 1-10. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat merubah pembelajaran yang sudah ada kearah yang lebih baik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak TK

Permainan Oray-orayan ini dapat meningkatkan pemahaman anak pada konsep pengurangan 1-10 dengan cara yang menyenangkan, serta dapat melatih anak mengembangkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor anak.

b. Bagi Guru TK

Diharapkan dari penelitian ini akan memberikan masukan bagi guru TK dalam menerapkan permainan oray-orayan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang konsep pengurangan dengan cara menyenangkan.

c. Bagi Sekolah TK

Diharapkan dari penelitian ini akan melahirkan kreativitas dalam model pembelajaran yang lebih bervariasi melalui permainan oray-orayan dalam materi konsep pengurangan 1-10.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang model pembelajaran pada umumnya, dan model pembelajaran melalui permainan oray-orayan dalam rangka meningkatkan kemampuan anak tentang konsep pengurangan 1-10.

Bagi Peneliti Selanjutnya menjadi bahan kajian lebih mendalam mengenai penerapan permainan oray-orayan untuk meningkatkan aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut : Bab satu merupakan pendahuluan. dalam bab ini dikemukakan mengenai latar belakang masalah yang dikaji yaitu mengenai penerapan permainan oray-orayan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada konsep pengurangan 1-10 di TK PGRI Atikan Ibu , perumusan masalah penelitian, tujuan diadakannya penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab dua, merupakan landasan teoritis yang meliputi pembahasan dari judul penelitian berdasarkan rujukan dari teori-teori yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian.

Bab tiga, merupakan prosedur penelitian yang meliputi langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian. Dalam bab ini dipaparkan mengenai lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, disain penelitian, prosedur penelitian, tehnik-tehnik yang digunakan dalam pengumpulan dan pengolahan data, serta instrumen penelitian.

Bab empat, merupakan pembahasan masalah dan analisis data berdasarkan hasil penelitian dari keseluruhan instrumen penelitian serta keseluruhan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Bab lima, merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari hasil yang telah dilakukan serta saran bagi pihak-pihak yang terkait dan bagi pengembangan penelitian selanjutnya. Kesimpulan merupakan sintesis dan interpretasi dari hasil penelitian dan pembahasan. Sedangkan untuk saran merupakan titik lemah atau kekurangan yang diperoleh dari penelitian.