

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya anak usia dini atau Taman Kanak-kanak (TK) adalah individu yang memiliki potensi dengan pertumbuhan pesat, sehingga pembinaan dan pendidikan dini sangatlah tepat untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut. Hal ini sejalan dengan pemikiran Husein yang dikutip Somantri (2005:2) bahwa “Anak usia TK berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years*”. Masa keemasan ini dijadikan ruang dan kesempatan agar mereka memahami mengenai :

1. Dunia fisik, yaitu melalui kegiatan seperti mengukur, menimbang, menyusun kotak, bermain air, dan mencampur warna.
2. Informasi sosial dan budaya, yaitu melalui kegiatan seperti permainan, memasak, membaca cerita, dan bermain peran.
3. Logika dan matematika, yaitu melalui kegiatan seperti membandingkan, berhitung, mengurutkan, dan mengklasifikasikan.
4. Bahasa lisan dan tulisan, yaitu melalui kegiatan membaca, menulis, menggambar, mendikte, menyimak, dan mengungkapkan gagasan.

Dodge, Colker, dan Heroman (2002:17) kemudian mempertegas bahwa “Pada masa emas ini anak mampu mengoptimalkan empat area perkembangan yang tidak berdiri sendiri dan saling mempengaruhi”. Keempat area tersebut adalah sosial emosi, fisik, kognitif, dan bahasa. Perkembangan kognitif (kecerdasan) ditandai dengan keinginan mengetahui sesuatu secara lebih mendalam melalui pertanyaan-pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, atau berbicara tentang hubungan sebab akibat.

Pengembangan aspek kognitif di TK bertujuan agar anak didik :

1. Mampu berpikir logis.
2. Mampu memahami sesuatu berdasarkan perbedaan dan persamaan.
3. Mampu mengembangkan imajinasi.
4. Mampu mengolah lingkungan dan membangun dunianya secara aktif.
5. Mampu berpikir kreatif.

Ruang lingkup aspek kognitif diantaranya logika matematika, berkenaan perihal tersebut Piaget (dalam Helena, 2004:77) mengatakan bahwa *logical mathematical* adalah kategori yang meliputi pengertian tentang angka, seriasi, klasifikasi, waktu, ruang, dan konservasi. Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses mental yang berkaitan dengan hadirnya benda secara fisik. Piaget pun menganjurkan agar pembelajaran konsep bilangan diterapkan melalui pendekatan konstruktif, dimana belajar dipandang sebagai suatu proses pembentukan pengetahuan melalui kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

Seperti halnya bahasa, matematika juga dapat mendewasakan semua pengalaman manusia karena konsep matematika tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Anak usia dini sekitar 4 - 6 tahun memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat. Rasa ingin tahu tersebut menyebabkan mereka melakukan observasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya. Pada usia tersebut anak dapat mengembangkan konsep-konsep matematika dasar dan keterampilan memecahkan masalah.

Anak beradaptasi dengan lingkungan yang menawarkan berbagai kesempatan anak untuk bertindak. Kepercayaan dan kemandirian yang dimiliki anak akan menumbuhkan prakarsa (inisiatif), sedangkan pembinaan daya pikir dan daya cipta akan mengantarkan anak pada pembentukan kreatifitas. Berkenaan dengan hal di atas, maka pendapat Piaget (dalam Syamsu Yusuf, 2003:159) mengatakan bahwa “Anak senantiasa berinteraksi dengan sekitarnya dan selalu berusaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya di lingkungan tersebut”. Melalui kegiatan memecahkan masalah sebagaimana yang digambarkan tersebut proses pembelajaran dapat terjadi.

Keadaan seperti ini merupakan potensi untuk mengenalkan pengalaman positif dan memberikan pembelajaran logika matematika melalui kegiatan mengurutkan bilangan, mengenal konsep bilangan melalui benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan mengurutkan benda-benda berdasarkan atributnya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan intelektual dan memotivasi belajar berbagai ilmu pengetahuan. Anak-anak bagaimanapun juga akan berfikir secara kongkret, sehingga pembelajaran ini harus diterapkan melalui pendekatan permainan.

Dunia anak identik dengan bermain, karena melalui bermain anak dapat bersosialisasi dan belajar banyak hal dari dunianya. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan sebagai alat utama melatih kemampuan dalam pertumbuhan anak, sebagaimana Gordon & Browne (1985:32) menyatakan bahwa “Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cerminan pertumbuhan anak”. Oleh karena itu prinsip yang diterapkan di TK adalah

“Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih efektif, karena dekat dengan dunia keseharian anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja yang terfokus pada aspek kognitif, ditemukan fakta bahwa kemampuan anak di Kelompok A dalam memahami konsep bilangan masih belum optimal. Anak belum bisa mengurutkan bilangan dengan tepat, anak juga belum bisa menghubungkan kesesuaian bilangan dengan benda-benda. Data menunjukkan bahwa 12 dari 15 orang anak didik (80%) belum menguasai urutan bilangan dan belum mampu menyesuaikan bilangan dengan benda-benda. Hal ini disebabkan metode pembelajaran masih konvensional berpusat pada guru dan media yang digunakan belum memanipulasi benda kongkret. Kondisi di kelas anak didik masih pasif dan susah berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Kondisi tersebut berpengaruh pada tingkat pemahaman konsep bilangan yang rendah. Berdasarkan refleksi awal dan diskusi dengan guru disepakati bahwa solusi tindakan untuk memecahkan masalah ini yaitu melalui permainan menggunakan kantong ajaib.

Silver (dalam Turmudi, 2008) memberikan rumusan bahwa aktivitas sehari-hari siswa dalam pembelajaran matematika di kelas hanya “penonton” gurunya, mereka menerima ilmu selalu disuapi oleh guru tanpa melalui tahap mengunyah kemudian mereka menyelesaikan soal-soal yang terdapat di papan tulis dan bekerja sendiri dengan masalah-masalah yang terdapat dalam lembar kerja anak (LKA). Fenomena di atas perlu segera dibenahi melalui

penerapan metode efektif dengan melibatkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dekat dengan kehidupan keseharian anak didik, mudah dicerna dan dipahami.

Media yang dimaksud harus menekankan pada aktivitas belajar anak didik, membantu dan mengantarkan pembelajaran abstrak ke arah yang konkret. Pemilihan media yang tepat bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan pemahaman anak didik. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ruseffendi (1992:48) bahwa “Anak belajar melalui dunia nyata dan dengan memanipulasi benda-benda nyata sebagai perantaranya”. Sangatlah jelas bahwa belajar itu bukan hanya sekedar hafalan atau mengingat, mendengarkan, ataupun melihat saja, melainkan juga harus berbuat. Penerapan media pembelajaran dapat menjembatani anak didik untuk belajar melalui perbuatan, agar bahan ajar lebih melekat, mengendap, dan lebih lama tertanam dalam hati.

Pitadjeng (2006:60) menyatakan bahwa “Pemilihan media yang tepat dapat memudahkan anak untuk belajar”. Berdasarkan pendapat di atas, maka untuk menunjang proses pembelajaran konsep bilangan di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja adalah melalui pendekatan media permainan kantong ajaib. Kantong Ajaib ini merupakan media permainan hasil adopsi dari konsep arisan, dimana barang yang terdapat didalamnya telah didesain berupa gambar / titik / warna dengan jumlah limit antara empat sampai dengan sepuluh (4-10). Pada praktek permainannya nanti anak didik diajak bermain untuk mengambil barang dari dalam kantong. Anak didik didorong untuk

mengenal benda yang diambil, kemudian diajak mengamati jumlah gambar / titik / warna. Selanjutnya si anak diajak mencari sekumpulan angka mainan agar disesuaikan dengan jumlah gambar / titik / warna tersebut.

Penggunaan media permainan kantong ajaib dipandang lebih efektif, karena mudah dikenali sebagai bahan permainan yang unik dan menarik. Melalui penggunaan media permainan ini diharapkan tingkat pemahaman anak mengenai konsep bilangan dapat bertambah. Untuk pembuktiannya, penulis akan melakukan penelitian dengan judul *Permainan Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja (Penelitian Tindakan Kelas di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja)*.

1.2. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang di atas, penulis menemukan adanya permasalahan pokok yang terjadi pada anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A, yaitu :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam menghitung bilangan, dimana sebagian besar anak belum mampu menghitung dengan benar.
2. Rendahnya kemampuan anak dalam menyesuaikan angka dengan jumlah gambar yang telah disediakan, dimana sebagian besar anak belum mampu menyesuaikan angka dan gambar dengan tepat.

Permasalahan tersebut menjadi kajian utama dalam penelitian ini, sehingga rumusan masalah secara umum ditentukan sebagai berikut :

“Bagaimana meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui

permainan dengan menggunakan kantong ajaib di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A”.

Rumusan masalah kemudian dijabarkan seperti di bawah ini :

1. Bagaimana kondisi objektif pemahaman konsep bilangan anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A sebelum menggunakan media permainan kantong ajaib ?
2. Bagaimana langkah-langkah implementasi permainan kantong ajaib pada anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui permainan kantong ajaib ?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep bilangan anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A setelah menggunakan media permainan kantong ajaib ?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara umum yaitu untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan pemahaman konsep bilangan anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A melalui penggunaan media permainan kantong ajaib. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui kondisi objektif tentang pemahaman konsep bilangan anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A sebelum menggunakan media permainan kantong ajaib.

2. Untuk mengetahui langkah-langkah implementasi penggunaan media permainan kantong ajaib pada anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan.
3. Untuk mengetahui tentang peningkatan pemahaman konsep bilangan anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A setelah menggunakan media permainan kantong ajaib.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Beberapa manfaat atau kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Bagi Guru :
 - a. untuk dijadikan pengalaman dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar ;
 - b. untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan kantong ajaib ;
 - c. untuk menambah wawasan guna mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan belajar-mengajar ;
 - d. untuk meningkatkan kompetensi tenaga pendidik; dan
 - e. sebagai rujukan dalam mengembangkan kinerja.
2. Bagi Siswa :
 - a. meningkatkan pemahaman siswa dalam kompetensi operasi hitung memahami konsep bilangan ;

- b. menciptakan suasana ideal pembelajaran konsep bilangan melalui permainan ;
- c. menumbuhkembangkan kreatifitas dan kompetensi ; dan
- d. mampu memecahkan permasalahan yang berhubungan dekat dengan kehidupannya sehari-hari.

3. Bagi Peneliti :

Penelitian ini merupakan pengalaman berharga sebagai upaya meningkatkan kualitas dan kapasitas diri, khususnya dalam membuktikan efektifitas penggunaan media permainan kantong ajaib untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja di Kelompok A.

4. Bagi Sekolah :

Memberikan sumbangsih pemikiran positif dalam menciptakan ruang dan iklim pendidikan yang kondusif, khususnya dalam pembelajaran konsep bilangan dan umumnya pada pembelajaran-pembelajaran lain.

5. Bagi peneliti selanjutnya :

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar percontohan dalam rangka pengembangan melalui penelitian-penelitian berikutnya yang serupa di masa depan.

1.4. Asumsi Penelitian

1. Pada usia TK diharapkan anak dapat menguasai beberapa konsep seperti warna, ukuran, dan bentuk. Konsep yang diharapkan tersebut dapat tersampaikan melalui bermain.
2. Jika dipandang dari sebuah kegiatan bermain, permainan tidak memiliki tujuan yang tetap. Namun jika ditinjau sebagai sebuah kegiatan yang mengandung unsur edukatif, permainan dapat dijadikan sarana untuk mendidik sehingga penilaiannya harus diarahkan untuk menghasilkan perubahan sikap yang lebih baik.
3. Menghitung termasuk kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenai angka dan jumlah.
4. Konsep-konsep kontinuitas tidak akan berarti bagi anak didik kecuali mereka memiliki sesuatu yang kongkret untuk dihitung dan diurutkan. Anak didik harus memiliki kesempatan untuk mengalami hubungan-hubungan matematis melalui manipulasi objek kongkret, yaitu mereka harus bermain dengan benda-benda yang dapat dihitung dan diurutkan.

1.5. Definisi Operasional

1. Bermain dan Permainan

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Kemudian Dworetzky (1990:395) menjelaskan bahwa “Bermain adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu”. Hildebrand

(1986:54) mempertegas bahwa “Bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa”.

Kata “Bermain” erat kaitannya dengan “Permainan”. Bermain merupakan kegiatan yang menekankan pada proses, sedangkan permainan lebih menekankan pada alat atau sarana. Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan / hasil, yang dapat dilakukan oleh siapapun tanpa batasan masa dan usia. Bettelheim (dalam Ismail, 2006:57) mengatakan bahwa “Permainan itu adalah suatu kegiatan yang ditandai oleh aturan-aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan yang lebih bertujuan”.

Jika dipandang dari sebuah kegiatan bermain, permainan tidak memiliki tujuan yang tetap. Namun jika ditinjau sebagai sebuah kegiatan yang mengandung unsur edukatif, permainan dapat dijadikan sarana untuk mendidik sehingga penilaiannya harus diarahkan untuk menghasilkan perubahan sikap yang lebih baik. Jika permainan dipandang sebagai metode / cara mendidik yang menyenangkan, maka tujuan permainan yaitu untuk :

- a. Mengembangkan konsep diri, yaitu permainan yang memusatkan pada upaya untuk memperkenalkan konsep diri anak sehingga ia merasakan perbedaan antara dirinya dengan orang lain.

- b. Mengembangkan aspek motorik, yaitu permainan yang terfokus pada kegiatan olah raga atau menggerak-gerakkan tubuh.
 - c. Mengembangkan aspek kognitif, yaitu permainan menguji daya nalar, kemampuan berbahasa, kreatifitas dan daya ingat.
 - d. Mengembangkan proses kreatifitas, yaitu permainan yang mempunyai pola untuk merangsang perkembangan emosi, sosial, dan fisik anak.
 - e. Mengembangkan komunikasi, yaitu permainan yang menjembatani sebuah interaksi antara dua anak atau lebih dalam rangka menyampaikan dan menerima pesan atau informasi.
 - f. Mengembangkan aspek sosial, yaitu permainan yang memberikan pelajaran mengenai hak milik. Si anak dirangsang untuk melakukan komunikasi dengan sesama temannya baik dalam mengemukakan pendapat maupun isi fikiran dan perasaannya.
2. Kantong Ajaib

Kantong ajaib merupakan salah satu media permainan yang berbentuk kantong terbuat dari plastik dan dipasang tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah didesain sebelumnya berupa gambar / titik / warna dengan jumlah tertentu. Barang yang diambil mengandung sebuah bilangan sehingga anak didik didorong untuk mencari sekumpulan angka mainan agar sesuai dengan bilangan tersebut. Limit bilangan yang ditentukan adalah 4 - 10.

Pada prakteknya nanti anak didik dibagi menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama. Satu anak bertugas untuk mengambil barang dari kantong, mengamati, dan menghitung sebuah bilangan yang tercantum dalam jumlah gambar / titik / warna. Sedangkan satu anak lainnya bertugas untuk mencari angka mainan yang sesuai dengan bilangan tersebut. Setiap kelompok pasangan akan dilombakan dengan kelompok lainnya, kriteria penilaian yang digunakan adalah kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan bilangan dengan benda. Permainan kantong ajaib ini dapat dikembangkan untuk belajar membilang, mengurutkan, menambah, dan mengurangi.

3. Konsep Bilangan

Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk, warna, cara berhitung, menyusun benda dan sebagainya. Melalui permainan, anak dapat meningkatkan aspek kognitif mengenai konsep bilangan. Anak tidak hanya senang bermain, tetapi dapat mengenal konsep bilangan tanpa paksaan. (Mariana Hendarto, <http://www.google.com>).

Bilangan merupakan suatu istilah yang digunakan dalam operasi hitung menghitung, yang kemudian dikenal dengan matematika. Matematika dalam konteks anak-anak pra sekolah dijabarkan sebagai :

- a. Korespondensi, yaitu kegiatan yang menghubungkan distribusi benda satu sama lainnya.

- b. Pengurutan, yaitu kegiatan melatih kemampuan menempatkan sesuai dengan urutannya berdasarkan ukuran.
- c. Menghitung, yaitu kegiatan melatih kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenai angka dan jumlah.
- d. Kalkulasi, yaitu kegiatan proses penambahan dan pengurangan.
- e. Klasifikasi, yaitu mengurutkan benda-benda berdasarkan atributnya.
- f. Pengukuran, yaitu proses menemukan angka dari sebuah unit standar suatu proyek.
- g. Perbandingan, yaitu kemampuan menentukan ukuran benda.
- h. Geometri, yaitu studi hubungan ruang.
- i. Pola, yaitu sebuah tema yang menghubungkan.