

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Anak usia dini merupakan masa kritis yaitu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan sangat potensial untuk mengembangkan berbagai potensi, anak perlu adanya stimulus untuk mencapai secara optimal melalui kegiatan belajar dan bermain sesuai dengan karakteristik anak.

Aspek – aspek perkembangan atau kemampuan yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar optimal yaitu aspek kognitif, sosial – emosional, agama dan moral, fisik motorik dan bahasa. Salah satu kemampuan atau aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan atau stimulus adalah aspek perkembangan kognitif, karena kognitif dapat menggambarkan perkembangan anak yaitu kemampuan simbolik, berpikir logis anak dalam ide, pikiran, perasaan dan menyelesaikan masalah.

Menurut Piaget perkembangan kognitif terdapat empat tahapan sensori motorik, praoperasional, konkret operasional dan formal operasional. Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap praoperasional anak mulai berpikir jelas dan mengenal beberapa tanda, simbol, gambar dan bahasa. Pada tahap ini anak diberikan pengalaman langsung dan konkret. (Ulum, 2014; Yasari dkk, 2017)

Kemampuan konsep bilangan adalah kemampuan dasar dalam matematika. Kemampuan konsep bilangan dapat terdiri dari mengenal simbol bilangan, menghitung, mengelompokkan, membandingkan, penjumlahan dan pengurangan sederhana. Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting dan mendasar sebagai bentuk permulaan belajar matematika bagi anak usia dini. Sejalan dengan Sood & Mackey (2015) menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan kepada anak usia dini itu sangat penting karena akan memudahkan anak ketika memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya, terutama pada pelajaran matematika. Karena konsep bilangan merupakan dasar dalam mempelajari keterampilan dan konsep matematika.

Kondisi objektif yang ditemui di TKN Pembina dalam kemampuan konsep bilangan anak usia dini masih perlu ditingkatkan kembali. Kegiatan pembelajaran selama pandemi yang dilakukan yaitu pemberian tugas dalam bentuk LKA dan majalah. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan kurang menarik bagi anak sehingga anak menjadi cepat bosan ketika belajar di rumah, sehingga mengakibatkan perlu ditingkatkannya kemampuan konsep bilangan anak.

Peneliti mengamati hasil belajar anak di TKN Pembina yang berupa LKA dan majalah yang telah dikerjakan oleh anak bahwa kemampuan konsep bilangan anak pada indikator menjumlah bilangan dan menunjukkan bilangan lebih banyak, lebih sedikit dan sama banyak masih perlu untuk ditingkatkan lagi.

Maka berdasarkan kondisi di atas untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia dini harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Dan mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat anak antusias serta dapat melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta suasana yang aktif dan tidak membosankan, salah satunya dengan kegiatan belajar sambil bermain.

Bermain adalah salah satu hak anak dan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak tanpa paksaan. Dengan bermain dapat mengembangkan daya imajinasi anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menjadi sarana untuk bersosialisasi.

Peneliti memilih menggunakan metode bermain dalam upaya meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia dini. Karena dengan bermain anak dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurmaini (2012) dengan judul “Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Angka Di TK Dharmawanita” bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Kemampuan berhitung anak dapat meningkat dikarenakan penggunaan media pembelajaran dan peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan yaitu permainan dadu angka, dengan media ini anak secara langsung mau melakukan kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan.

Selain penggunaan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga sangat diperlukan untuk mendukung tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal. Media pembelajaran juga mempermudah anak dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak seperti konsep bilangan. Maka peneliti memilih permainan ludo modifikasi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak.

Berdasarkan pemaparan di atas maka, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan dengan judul **PERMAINAN LUDO MODIFIKASI DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Pada Kelompok B di TKN Pembina Kecamatan Cileunyi).**”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana proses meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui permainan ludo modifikasi pada anak ?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan konsep bilangan pada anak melalui permainan ludo modifikasi?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak usia dini melalui permainan ludo modifikasi.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan konsep bilangan pada anak melalui penerapan permainan ludo modifikasi.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik dan pendidik, diantaranya:

1. Bagi peserta didik

Dapat memberikan motivasi belajar matematika dengan menyenangkan dan meningkatkan kemampuan konsep bilangan : menyebutkan bilangan dan lambang bilangan, mengurutkan bilangan dan operasi penambahan dan pengurangan sederhana.

2. Bagi pendidik

Dapat menjadikan masukan dan inspirasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak dalam upaya meningkatkan kemampuan konsep bilangan.

1.5 STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi laporan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti membagi menjadi lima bab. Kelima bab tersebut diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang dari penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai kajian – kajian teori yang mendukung penelitian yang dilaksanakan dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai metode dan desain penelitian, sumber data penelitian, definisi oprasional, instrumen yang akan digunakan untuk penelitian ,teknik dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai hasil temuan dari penelitian yang dilaksanakan berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini bersisi mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.