

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Untuk itu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh.

Usia anak-anak, yaitu antara 0-6 tahun, adalah usia emas untuk anak mempelajari berbagai hal di sekitarnya. Anak akan mempelajari sesuatu tidak dengan cara duduk tenang, mendengarkan keterangan-keterangan dari orang tua maupun guru, tetapi anak akan mempelajari sesuatu hal dengan cara bermain. Dalam kegiatannya saat bermain tersebut anak akan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya tidak dia ketahui.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif melakukan berbagai kegiatan bermain, maka proses pembelajarannya adalah pada aktivitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain. Program belajar mengajar bagi anak usia dini dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem

yang dapat menciptakan dan memberi kemudahan bagi anak usia dini untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak usia dini.

Keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini ditandai dengan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan hasil pembelajaran yang mampu menjadi jembatan bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dalam pendidikan formal seperti Taman Kanak-kanak, pengajarnya adalah orang-orang yang telah mendapat pendidikan khusus, sedangkan dalam pendidikan non formal, pengajarnya bukanlah selalu orang yang berlatar pendidikan guru.

Sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 0486/U/1992 pasal 3 ayat (1) yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan ketrampilan. Ketrampilan merupakan salah satu kemampuan dan potensi yang terdapat pada setiap anak, agar potensi kemampuan tersebut berkembang secara optimal maka perlu diberikan dasar-dasar ketrampilan melalui latihan dan pembinaan. Oleh karena itu, maka dalam hal ini taman kanak-kanak merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan ketrampilan anak termasuk ketrampilan matematika. Yaitu ketrampilan yang berkaitan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarki melalui penalaran yang bersifat deduktif, sedangkan matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari. (Yuliani Nuraini Sujiono, 2005:11-3). Sedangkan menurut Carl Witherington

(dalam Usman dan Praja, 1998), Intelegensi merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan sebagai berikut: fasilitas dalam menggunakan bilangan dan angka, efisiensi penggunaan bahasa, kecepatan pengamatan, fasilitas dalam memahami hubungan, menghayal atau mencipta.

Kemampuan matematika anak-anak TK ABA Beteng kelompok B tergolong masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya laporan dari guru SD kelas 1 yang disampaikan kepada kepala sekolah SD dan diteruskan kepada kepala sekolah TK. Laporan tersebut memacu penulis dan guru lain untuk melakukan evaluasi dan inovasi dalam pembelajaran matematika. Masih kurangnya sumber daya manusia pendidik, tenaga pendidik yang kurang memadai, serta kurang maksimalnya peran serta orang tua menjadi penyebab sulitnya anak didik menguasai konsep-konsep matematika.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak lebih banyak difokuskan pada bidang dasar (*basic*), yaitu membaca, menulis, dan berhitung yang dikenal dengan “*Three Rs*”(Tiga R), yaitu *Reading*, *Writing*, dan *Aritmathic*. Istilah “*Back to Basic*” yang sering didengar tidak lain merupakan istilah “Tiga R” tersebut, yang artinya mengembalikan fokus pembelajaran di Taman Kanak-kanak atau Sekolah Dasar kelas awal kearah kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Di Indonesia “Tiga R” dikenal dengan istilah “calistung”, yaitu membaca, menulis, dan berhitung.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak sekedar untuk mengembangkan “Tiga R”, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek

perkembangan anak, terutama aspek kognitif. Di samping itu matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang oleh Gardner (dalam Rahayu, 1995:1) disebut *Logico-mathematics*. Kecerdasan *Logico-mathematics* menyangkut kemampuan seseorang menggunakan bilangan, operasi bilangan dan silogisme.

Pada proses perkembangan pada anak usia dini, pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka dan berhitung. Anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis. Sebagai contoh, sebuah jeruk diberi simbol angka “1” dan dua buah jeruk diberi simbol dengan angka “2”. Demikian pula simbol “+” yang berarti dijumlah dan simbol “-“ yang berarti dikurangi.

Guru Taman Kanak-kanak perlu menguasai konsep-konsep matematika sederhana yang sesuai untuk anak Taman Kanak-kanak. Berbagai notasi matematis sederhana dan cara pengenalannya perlu dipahami secara mendalam, agar dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi-fungsi matematis lainnya. Menurut Piaget (Hibana, 1998:31), pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti berhitung, bilangan, dan operasi bilangan. Sebagai contoh, mengingatkan anak tentang tanggal hari ini dan menuliskannya di papan tulis akan melatih anak mengenal bilangan.

Matematika atau berhitung merupakan hal yang akrab dalam kehidupan manusia. Setiap hari, bahkan setiap menit orang menggunakan matematika. Belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak, dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Memahami grafik, tabel, berat, dan volume juga merupakan fungsi matematika. Dengan kata lain matematika sangat penting bagi kehidupan kita.

Banyaknya persoalan dalam kehidupan sehari-hari bahkan yang sangat sederhana membutuhkan matematika untuk memecahkan persoalan tersebut. Contoh: dalam mengenal bentuk suatu benda atau mengenal mata uang. Untuk itu guru dituntut untuk dapat mendesain persoalan yang sesuai dengan perkembangan anak dan menantang anak untuk dipecahkan. Anak akan berusaha menggunakan otaknya untuk berfikir sehingga dapat memecahkan persoalan.

Kemampuan anak untuk dapat memecahkan persoalan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep, lambang bilangan, angka atau bentuk benda dapat diartikan sebagai ketrampilan matematika. Ketrampilan kuantitatif sangat penting dalam keputusan-keputusan tentang kehidupan publik dan swasta, dan pendidikan keaksaraan kuantitatif. Pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang mengupayakan siswa untuk memiliki ketrampilan baik ketrampilan kognitif maupun ketrampilan afektif. (Syahriwera dalam <http://Syahriwera.blogspot.com>)

Untuk mengembangkan berbagai kecerdasan anak termasuk meningkatkan matematika maka diperlukan metode yang menyenangkan. Dalam hal ini kegiatan belajar sambil bermain menjadi hal mutlak yang harus diaplikasikan pendidik dalam memberikan pembelajaran anak usia dini. Berikut prinsip-prinsip permainan matematika untuk anak usia dini.

1. Permainan matematika di berikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.

7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

[\(http://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-ana-usia-dini/\)](http://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-ana-usia-dini/)

Berdasarkan prinsip-prinsip permainan matematika diatas maka diperlukan alat peraga edukatif yang tepat, agar anak dapat menguasai ketrampilan matematika dan mengembangkan kecerdasan kognitif secara maksimal. Kartu bilangan diperkirakan dapat menjadi media bermain sekaligus belajar matematika bagi anak usia dini. Dengan kartu bilangan anak dapat belajar membilang, mengenal angka bahkan menghubungkan angka dengan jumlah benda bentuk-bentuk yang menarik dapat merangsang anak untuk memainkannya. Disini anak dapat belajar sambil bermain. Mereka dapat belajar mengenal angka dan mengenal simbol-simbol dalam matematika

Kartu ini juga berisikan tulisan angka dari 1 sampai 20. Dibuat dari bahan kertas duplek berukuran 5 x 5 cm. alat ini dapat dimainkan anak usia 5 – 6 tahun, jadi kartu ini dinilai tepat, praktis dan ekonomis namun dapat meningkatkan ketrampilan matematika anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka upaya meningkatkan ketrampilan matematika pada anak usia prasekolah merupakan hal yang penting. Kartu bilangan dapat digunakan sebagai media untuk dapat meningkatkan ketrampilan matematika anak. Hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “PENINGKATAN KETRAMPILAN MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN KARTU BILANGAN”.

B. Pembatasan Masalah

1. Fokus permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada penguasaan keterampilan matematika membilang 1 sampai 10.
2. Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kartu bilangan 1 sampai 10.

C. Rumusan Masalah

Apakah melalui metode bermain kartu bilangan dapat meningkatkan ketrampilan matematika anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Beteng kelompok B tahun 2010/2011?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

- a. Anak dapat berfikir logis
- b. Meningkatkan kemampuan berhitung anak
- c. Anak dapat membilang 1-10 secara urut
- d. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10

2. Tujuan Khusus

Meningkatkan keterampilan Matematika anak melalui metode bermain kartu bilangan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Beteng Kelompok B Tahun Ajaran 2011/2012.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk mengetahui upaya-upaya apa saja yang dapat diaplikasikan agar dapat meningkatkan ketrampilan anak didik.
- b. Guru mendapat kesempatan peran aktif dan kesempatan dalam pengembangan pengetahuan dan ketrampilan.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu mempermudah pendidik dalam meningkatkan ketrampilan matematika anak didik.
- b. Dapat memperbaiki kemampuan siswa dalam mengembangkan ketrampilan matematika serta hasilnya.