

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) disebutkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “ suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.(Dirjen PAUDNI, 2011:11).

Kognitif merupakan salah satu aspek yang dikembangkan pada pendidikan Taman Kanak-Kanak. Pengembangan kemampuan kognitif di Taman Kanak-Kanak dilakukan melalui berbagai metode dan media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak usia TK. Metode pembelajaran yang paling tepat untuk anak usia Taman Kanak-Kanak adalah bermain. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Melalui bermain secara bebas anak bisa bereksresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang baru. Anak sangat gemar dengan mainan. Melalui bermain, membantu anak untuk mengenal warna, bentuk, angka, bunyi-bunyian, dan lain-lain.

Bidang pengembangan kognitif merupakan bidang pengembangan untuk merangsang proses berpikir atau kemampuan individu untuk memahami, menghubungkan, menerapkan, serta menilai atau mengevaluasi,

dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Yuliani, 2006:1.3). Hal ini tidak terlepas dari kemampuan individu terhadap pemahaman dan pengertian tentang konsep bilangan dan lambang bilangan atau dapat kita sebut dengan berhitung.

Dalam buku pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak (Depdiknas, 2007:1), diuraikan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di TamanTanak-Kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi. Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Secara terperinci dapat disampaikan tujuan khusus berhitung antara lain:

1. Anak dapat berpikir secara logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar atau angka yang ada disekitar anak.
2. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.

4. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
5. Anak mempunyai kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pada anak usia 4 – 5 tahun atau anak TK kelompok A dalam lingkup perkembangan konsep bilangan dan lambang bilangan di harapkan anak mampu membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10, mampu membilang dengan menunjuk benda 1-5, mampu menyebutkan kembali pengurangan atau memisahkan kumpulan benda dengan benda sampai 5, dan mampu menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-5.

Terkait dengan pengembangan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Bakti I Gagaksipat kecamatan Ngemplak kabupaten Boyolali terdapat kesenjangan. Dari pengamatan yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa belum semua anak mempunyai perkembangan yang sesuai harapan. Jika anak ditanya tentang lambang bilangan, masih banyak anak yang kesulitan menyebutkan. Apalagi bila lambang bilangan di acak, masih banyak yang kesulitan menyebutkan. Dalam menyebutkan kembali pengurangan atau memisahkan kumpulan benda dengan benda sampai 5, hanya ada 1 anak yg mampu menyebutkannya dengan benar. Dari hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Bakti I Gagaksipat kecamatan Ngemplak kabupaten Boyolali diketahui bahwa dari 20 anak didik hanya 1

anak yang mempunyai perkembangan sangat baik dan 3 anak yang berkembang sesuai harapan, 9 anak mulai berkembang dan sisanya 7 anak belum berkembang. Ini berarti 80 % dari anak didik perlu dikembangkan kemampuannya dalam mengenal lambang bilangan.

Dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti yang sekaligus guru kelas, peneliti menemukan beberapa faktor penyebabnya, yaitu kurangnya penggunaan media sumber pembelajaran dan kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selama ini guru menggunakan metode bercerita tanpa menggunakan alat peraga. Guru asyik menulis dipapan tulis tanpa sempat memperhatikan kondisi anak didik. Guru mendominasi proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran klasikal, sehingga anak tidak punya banyak kesempatan untuk bermain dan berkreasi.

Untuk mengatasi permasalahan diatas dan merujuk pada pendekatan pendidikan anak usia dini yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta menganut pendekatan belajar melalui bermain dan bermain sambil belajar (Yuliani 2009: 86-87), peneliti menggunakan media permainan kereta bernomor yang merupakan salah satu bentuk permainan untuk membangun kecakapan pramatematika anak khususnya dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Permainan kereta bernomor ini merupakan salah satu bentuk permainan yang direkomendasikan oleh Dirjen DIKDASMAN untuk mempermudah pembelajaran berhitung di TK (Depdiknas, 2007: 22).

Adapun alat yang digunakan dalam permainan kereta bernomor ini terdiri dari gerbong bernomor 1-10 yang terbuat dari kardus Snack dan kartu angka 1-10. Alat permainan kereta bernomor ini mempunyai kelebihan antara lain: dapat dilakukan dengan berbagai cara baik didalam maupun diluar kelas, dapat dimodifikasi dalam bermacam-macam bentuk permainan, dan lebih murah karena dapat dibuat sendiri. Dengan permainan ini diharapkan anak didik dapat berperan aktif dan memahami secara langsung konsep bilangan dan lambang bilangan melalui alat permainan yang telah disiapkan oleh guru.

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah antara lain kurangnya kemampuan anak didik dalam mengenal lambang bilangan, adanya fakta bahwa guru kurang kreatif dalam penggunaan media, dan guru menggunakan metode yang kurang tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok A Di TK Bakti I Gagaksipat Tahun Pelajaran 2012 / 2013”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah peneliti kemukakan diatas maka dapat disusun perumusan masalah sebagai berikut: Apakah penggunaan permainan kereta bernomor dapat mengembangkan

kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A Di TK Bakti I Gagaksipat tahun pelajaran 2012 / 2013?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti mengadakan penelitian ini berdasarkan perumusan masalah diatas yaitu:

1. Tujuan Umum:

Secara umum penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Bakti I Gagaksipat tahun pelajaran 2012 / 2013.

2. Tujuan Khusus:

Secara khusus penellitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Bakti I Gagaksipat tahun pelajaran 2012 / 2013.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

a. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

- b. Menambah wacana tentang penggunaan alat peraga kereta bernomor untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-5 dan lambang bilangan 1-10.
- c. Sebagai dasar dalam pemilihan metode pembelajaran dalam pengembangan aspek kognitif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Secara aktif dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan sebagai pendidik Taman Kanak-Kanak.

b. Bagi Anak

Bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam aspek pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10.

c. Bagi Sekolah

Memberikan dorongan terhadap kemampuan sekolah yang tampak dalam profesionalitas guru dan peningkatan hasil belajar anak serta menambah jenis dan macam alat permainan sekolah.