

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi pilar utama dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam hal mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Secara umum pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adapun pada pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini 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.

Sesungguhnya setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Howard Gardner (Tadkiroatun Musfiroh, 2005 : 53) telah menetapkan sembilan kecerdasan yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis logis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal/ritmis, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial.

Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Penelitian Benyamin S. Bloom dkk (Jalal, 2003:14), mengungkapkan bahwa perkembangan kecerdasan pada usia empat tahun mencapai 50%, usia delapan tahun mencapai 80%, dan puncaknya pada usia 18 tahun mencapai 100%. Perkembangan kecerdasan yang begitu besar pada masa itu dibandingkan masa sesudahnya sehingga periode anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau masa emas. Oleh karena itu asupan makanan bergizi dan stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan baik psikis maupun fisik.

Taman Kanak-kanak(TK) merupakan salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Memperhatikan hal-hal di atas maka mereka butuh suatu permainan sebagai media pendidikan, dalam pembelajaran di TK. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK akan

membantu memperlancar serta mempermudah anak dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan bahwa kemampuan anak kelompok B TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Karanganyar tahun 2012/2013 dalam konsep bilangan dan membilang tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak yang belum bisa menyatakan dengan tepat cacah (kuantitas) suatu objek dan menyebutkan atau membilanginya. Ketidakmampuan atau kurang pahaman tentang konsep bilangan dan membilang ini dapat disebabkan penyampaian materi kurang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak, proses dan media pembelajarannya kurang menarik minat, tidak sesuai pengalaman dan kebutuhan anak.

Pada umumnya anak usia 5-6 tahun mempunyai minat belajar dan rasa ingin tahu yang sangat besar. Sebenarnya, dalam kehidupan sehari-hari, misalnya di lingkungan rumah, di masyarakat, dan di sekolah banyak ditemui lambang-lambang angka, contohnya pada jam dinding, tempat susu, kalender bahkan pada kue ulang tahun, dan sebagainya. Di samping itu, anak juga cermat dalam mengingat dan menyatakan terhadap banyaknya alat-alat permainan dan kepemilikan obyek-obyek lainnya yang dimiliki. Lambang angka, pencacahan obyek dan membilang sudah menjadi bagian kehidupan sehari-hari anak. Untuk itulah permainan berhitung permulaan, bilangan dan membilang perlu mulai dikenalkan pada anak sejak usia dini. Permainan berhitung perlu dikenalkan dan dikembangkan bagi anak-anak, karena sangat bermanfaat dalam keseharian dan ke depannya setelah masuk sekolah.

Untuk pengembangan penguasaan konsep bilangan dan membilang pada anak, penulis sebagai peneliti berusaha untuk menerapkan permainan *puzzle*, karena dengan bermain akan membuat anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak menjadi lebih kreatif. Melalui bermain, akan melatih kognisi dan kemampuan belajar berdasarkan apa yang dialami dan diamati dari sekelilingnya. Saat memainkan *puzzle* yang menantang, anak memiliki kesempatan berlatih dalam memecahkan masalah. Anak dihadapkan pada masalah, tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak. Masalah yang mengasyikkan yang membuat anak tanpa sadar dilatih untuk memecahkan sebuah masalah. Hal ini akan memperkuat kemampuan anak menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi nanti.

Ketika orang tua sudah mulai merangsang konsep bilangan di rumah, maka akan lebih mudah bagi anak menerima konsep bilangan ketika sudah sekolah. Selain itu, orang tua juga harus terus mendukung dengan memberikan berbagai macam eksplorasi ataupun permainan-permainan yang semakin mengasah kemampuan berhitung pada anak dengan cara yang kreatif dan menyenangkan untuk terus menarik keingintahuan anak.

Dengan demikian anak akan menyukai konsep bilangan dan membilang karena konsep bilangan dan membilang ternyata ada di sekitar mereka dan mereka mengetahui tujuan belajar konsep bilangan dan membilang. Tentu hal ini harus didukung dengan pola pengajaran di sekolah yang menyenangkan, kreatif, kontekstual, realistik, menekankan pada proses dan pemahaman anak akan

konsep bilangan dan membilang. Kreatif dalam mengenalkan dan mengajarkan konsep bilangan dan membilang serta dengan berbagai macam permainan dan alat peraga yang menarik sehingga konsep bilangan dan membilang akan menjadi pelajaran yang mudah, menyenangkan dan dinanti. Terkait hal di atas diperlukan adanya penelitian yang menerapkan permainan *puzzle* untuk mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Pengembangan Penguasaan Konsep Bilangan dan Membilang melalui Permainan *Puzzle* pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Tahun Pelajaran 2012/2013".

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah sesuai judul, walaupun banyak permasalahan yang terkait dengan pembelajaran di TK tempat penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah "Permainan *Puzzle* untuk Pengembangan Penguasaan Konsep Bilangan dan Membilang pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Tahun Pelajaran 2012/2013".

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“ Apakah melalui permainan *puzzle* dapat mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo tahun pelajaran 2012/2013? “

D. Tujuan Penelitian

1. Secara Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang melalui permainan *puzzle*.

2. Secara Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan penguasaan konsep bilangan dan membilang melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok B TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini berharap dapat dijadikan referensi bagi peningkatan kualitas dalam penerapan permainan *puzzle* untuk mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang pada anak.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.
- c. Dapat memberikan masukan tentang berhasil tidaknya menggunakan permainan *puzzle* dalam mengembangkan konsep bilangan dan membilang pada anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Materi pembelajaran lebih menarik, karena contoh-contoh yang diberikan guru bersifat aplikatif, mudah diingat dan dijumpai secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi matematika.
- 2) Membantu pencapaian tujuan kurikulum yang seimbang dalam aspek akademik, kepribadian dan sosial.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kecerdasan anak.