

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang inilah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal.

Fungsi Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal adalah untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap perilaku yang baik, mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar yang dalam pembelajarannya dengan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Disebutkan dalam UU.No 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Sisdiknas bahwa Tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Disebutkan dalam UU.No 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Sisdiknas bahwa Tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirnah. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah maupun di buat sendiri. Bermain tidak harus mahal unsur mendidiklah yang harus diutamakan.

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak (Depdiknas 2007:3) disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk

menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih (2008:1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. 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. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007 :1).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak

dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya. ( Rasiman Wijarnako,2005: 20 dalam Vitri Purwanti 2013).

Dalam pengamatan peneliti dalam hal pengenalan konsep bilangan pada anak di TK Pertiwi Bentak Sidoharjo masih sangat rendah hal ini dikarenakan kurangnya alat peraga yang dimiliki dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan ini sehingga penulis ingin berupaya meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal dan memahami konsep bilangan melalui penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan permainan balok. Dari uraian di atas maka penulis mengangkat judul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI BENTAK SIDOHARJO SRAGEN TAHUN 2013/2014.

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan melalui kegiatan permainan balok dan pengaruhnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

2. Masalah yang diteliti terbatas pada kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak TK Pertiwi Bentak Sidoharjo Sragen.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan:

Apakah melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak TK Pertiwi kelompok B di TK Pertiwi I Bentak Sidoharjo Sragen?

### **D. Tujuan Penelitian**

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan balok pada anak kelompok B di TK Pertiwi I Bentak, Sidoharjo, Sragen.

### **E. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis
  - b. Menambah referensi teori metode pembelajaran anak taman kanak-kanak melalui permainan balok
  - c. Menambah kepustakaan untuk kelanjutan penelitian dimasa yang akan datang.
  - d. Menambah materi teoritis penulis dengan teori yang berkembang dimasyarakat.
- b. Manfaat Praktis
  - a. Menambah pemahaman kepada orang tua tentang hubungan permainan balok dengan kemampuan mengenal konsep bilangan.

- b. Menambah pengalaman nyata tentang penerapan pemberian permainan balok kepada anak taman kanak-kanak.
- c. Menambah pengetahuan tentang permainan balok dan pengaruhnya terhadap kemampuan terhadap pengenalan konsep bilangan.