

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu sistem pendidikan dapat mempengaruhi kualitas suatu bangsa di masa depan. Ketika suatu bangsa mengalami keterpurukan dan diperparah dengan kualitas SDM yang rendah biasanya sering dikaitkan dengan lemahnya peran pendidikan dalam membentuk manusia yang unggul.

Saat ini sudah semakin disadari bahwa pendidikan sangat penting bahkan dimulai sejak anak lahir. Bahkan yang lebih menarik lagi, pendidikan dapat dimulai semenjak anak masih dalam kandungan. Pentingnya pendidikan sejak dini karena didorong oleh berbagai teori belajar yang menyebutkan bahwa pada usia tersebutlah berbagai aspek perkembangan mengalami masa yang sangat cepat dan menentukan.

Pendidikan usia dini adalah salah satu upaya optimalisasi tumbuh kembang bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan sehingga dapat dicapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani-rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa 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 (Kemendiknas, 2010:1).

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan anak usia dini, yang terletak pada jalur formal. Tugas utama pendidikan di TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, ketrampilan, sikap dan perilaku anak yang terkait dengan seluruh bidang pengembangan, yaitu; fisik, sosial, emosi, intelektual dan spiritual agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Kemampuan dasar yang dikembangkan di TK meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Sedangkan aspek pengembangan yang penulis teliti adalah aspek pengembangan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Matematika anak usia dini menurut Sriningsih, (2009 : 23) yaitu : "pembelajaran matematika terpadu yang merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual anak." Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini pada dasarnya bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada tahap selanjutnya.

Dasar ilmu matematika ini sangat penting untuk dipelajari, apalagi sejak usia dini. Karena pada saat itu kondisi otak pada anak-anak sangat mudah

untuk menyerap suatu ilmu yang baru dan sangat susah untuk melupakannya. Sehingga dengan menstimulasi otak anak sejak usia dini bisa membantu meningkatkan kemampuannya dalam menangkap dan menyerap pelajaran lebih cepat ketika anak masuk sekolah. Dasar dari kehidupan seseorang juga dapat dilihat dari ilmu matematika yang telah diajarkan sejak dini. Karena pada umumnya dalam kehidupan ini semua orang berinteraksi dengan orang lain menggunakan bagian dari ilmu matematika. Contohnya dalam transaksi jual beli, kepintaran dasar ilmu matematika ini sangat diperlukan sekali. Ilmu matematika bisa membuat anak usia dini belajar mandiri sehingga mereka sudah bisa membagi waktu untuk kegiatan yang bermanfaat dan bisa memanajemen uang jajan mereka sendiri dengan baik. Oleh karena itu perlunya ditanamkan ilmu tersebut sejak usia dini.

Dalam mengembangkan kemampuan matematika anak diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana kegiatan anak yang memadai, ketersediaannya berbagai sumber dan media belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar. Guru juga harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Secara khusus tersedianya media pembelajaran akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran

matematika sambil bermain akan memberikan kenikmatan bagi AUD dalam mengenal matematika.

Permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep, transisi dan lambang yang terdapat di semua jalur matematika, antara lain: urutan pola, klasifikasi bilangan, ukuran, geometri, estimasi, dan statistika. Untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran matematika kepada anak TK Al Islam Kadipiro, peneliti memilih metode permainan geometri karena dalam permainan geometri anak bisa mengenal bentuk-bentuk geometri, warna, ukuran dan bisa mengurutkan pola-pola.

Idealnya kemampuan matematika yang dimiliki anak usia 4-5 tahun dalam konsep bentuk, warna, ukuran dan pola (Matrik Kurikulum 2010) anak sudah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran; mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan; mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC; mengurutkan benda berdasarkan lima variasi ukuran atau warna.

Observasi yang dilakukan pada kelompok A di RA Al Islam Kadipiro, Sambirejo, Sragen menunjukkan bahwa kemampuan matematika sebagian besar anak-anak masih rendah. Hal ini ditandai dengan beberapa kondisi berikut: *Pertama*, Sebagian besar anak belum memahami konsep mengenal bentuk dan kemampuan mengenal warna. Anak pasif terhadap kegiatan pembelajaran. *Kedua*, anak masih bingung dalam membedakan bentuk-bentuk geometri dan warna karena rendahnya kemampuan anak dalam berpikir. *Ketiga*, ketika beberapa anak yang telah dahulu menyelesaikan

kegiatan bermain bebas, 80% anak memilih untuk bermain keluar ruangan, sisanya memilih bermain balok di dalam ruangan, jarang sekali anak menghampiri rak buku, rak bermacam-macam kartu gambar, kartu angka, kartu geometri maupun rak bermacam-macam puzzle.

Hal tersebut bisa terjadi karena metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang tepat, media yang digunakan kurang menarik, kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan bahan ajar sehingga anak-anak kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak antusias memperhatikan apa yang disampaikan guru. Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan matematika anak didik kelompok A RA Al Islam Kadipiro, Sambirejo, Sragen adalah dengan menggunakan permainan geometri.

Menyadari arti pentingnya kemampuan matematika dan pengamatan di RA Al Islam Kadipiro Sambirejo Sragen penulis tertarik melakukan penelitian tentang kemampuan matematika sederhana melalui permainan geometri. Permainan geometri merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dalam penelitian ini mengambil judul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA SEDERHANA MELALUI PERMAINAN GEOMETRI PADA ANAK

KELOMPOK A RA AL ISLAM KADIPIRO SAMBIREJO SRAGEN
TAHUN AJARAN 2013-2014”.

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian dapat terfokus dan jelas, maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan matematika sederhana dibatasi pada konsep bentuk, warna, ukuran dan pola.
2. Penerapan permainan geometri dibatasi pada bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah terdapat Peningkatan Kemampuan Matematika Sederhana Melalui Permainan Geometri Pada Anak Kelompok A RA Al Islam Kadipiro Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2013-2014?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan matematika sederhana pada anak kelompok A RA Al Islam Kadipiro Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2013-2014.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan matematika sederhana melalui permainan

geometri pada anak kelompok A RA Al Islam Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2013-2014.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan sumbangan terhadap metode pembelajaran Anak Usia Dini sebagai pembenahan pengajaran di RA Al Islam Kadipiro Sambirejo Kabupaten Sragen.
 - b. Secara khusus dapat bermanfaat sebagai prinsip-prinsip, model dan cara pembelajaran.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi anak, anak lebih antusias dalam menerima pembelajaran.
 - b. Bagi guru atau pendidik
 1. Dapat memotifasi anak didik agar seluruh aspek perkembangannya meningkat, khususnya kemampuan matematika sederhana.
 2. Dapat membantu sekolah memperbaiki pelayanan terhadap anak dalam proses pembelajaran di sekolah.
 - c. Bagi sekolah, akan meningkatkan kualitas bagi sekolah, agar pihak sekolah tahu mengenai media sarana dan prasarana yang perlu dilengkapi.

