

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini didapatkan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan 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 harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan matematik.

Sumantri (2000: 204), mengungkapkan tentang pengertian matematika, bahwa matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya. Dengan menguasai matematika dan berbagai teorinya, maka dimungkinkan seseorang dapat lebih sistematis.

Penjumlahan merupakan salah satu aspek pengembangan logika berhitung permulaan pada anak, dimana logika matematika meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung dan berfikir dengan menggunakan logika. Pembelajaran dalam bidang pengembangan kognitif di dalamnya terdapat penjumlahan dengan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak yang bisa diterapkan dengan menggunakan bermacam-macam media yang ada disekitar kita. Pembelajaran dengan menggunakan media ini diharapkan mudah diterima, dipahami dan menyenangkan anak-anak.

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dari berbagai arti, tergantung dari sudut mana kita memandang tentang istilah ini. Menurut Munandar (1999: 17) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dengan demikian, dari kedua keterangan di atas dapat dipahami bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Pada rentang pendidikan anak usia dini 4-6 tahun merupakan masa prasekolah, yaitu masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal atau Sekolah Dasar. Dengan adanya kemampuan bidang pengembangan kognitif pada kegiatan penjumlahan di Taman Kanak-Kanak, anak diharapkan akan siap menerima pelajaran matematika khususnya penjumlahan. Mengingat penjumlahan yang diberikan pada anak Taman Kanak-Kanak merupakan kegiatan dalam pengembangan kognitif, maka sebagai guru kita harus mampu mengajarkannya yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Namun dalam kenyataannya tidak demikian. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sambiroto Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora, hasil dari lembar kerja dicoret-coret, diremas-remas. Dari jumlah 20 anak yang mampu mengerjakan tugas pembelajaran penjumlahan bisa maksimal baru 4 anak atau sejumlah 20%, yang lainnya dari 16 anak ada yang asyik bermain sendiri, ada yang bercerita dan bahkan tidak menyentuh lembar kerja sama sekali, maka perlu adanya perbaikan kegiatan pembelajaran penjumlahan dengan lambang bilangan yang tepat. Untuk mengatasi hal

tersebut lebih dahulu harus mengetahui penyebabnya mengapa hal ini terjadi.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pendidik di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sambiroto dapat terungkap bahwa kesulitan anak dalam penjumlahan dikarenakan guru atau pendidik dalam memberikan kegiatan penjumlahan tidak menggunakan media yang menarik minat anak sehingga anak-anak merasa bosan, tidak memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru, akhirnya merasa kesulitan dalam mengerjakan.

Metode permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga kartu angka dalam menghitung penjumlahan, melatih kecepatan berhitung dan juga kemampuan kognitif anak. Hal ini karena permainan berhitung dengan alat peraganya sambil berhitung. Kemampuan konsep bilangan mencakup kemampuan berhitung pada anak-anak, guru atau orang tua perlu menekankan dasar-dasar kemampuan kesiapan berhitung. Dasar-dasar kemampuan berhitung ini diperlukan agar anak berhasil dalam mengerjakan penjumlahan dengan konsep lambang bilangan, artinya sebelum anak diajarkan berhitung perlu diketahui terlebih dahulu kesiapan berhitung anak, dalam arti jangan langsung memberikan soal yang sulit pada anak di Taman Kanak-Kanak tetapi harus melalui proses.

Tanda-tanda kesiapan anak mulai menyenangi permainan berhitung dengan lambang bilangan adalah (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 12) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung. Anak dapat menyebutkan urutan lambang bilangan. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya. Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dari benda dan peristiwa-peristiwa yang ada disekitarnya tanpa sengaja. Anak mulai menunjukkan minat permainan berhitung. Sejauh ini

pembelajaran berhitung terutama pada penjumlahan yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sambiroto masih belum diminati anak, maka kegiatan permainan berhitung dengan menggunakan kartu angka dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa kondisi awal dari kegiatan pengenalan konsep penjumlahan di kelompok A Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sambiroto baru 4 anak yang mampu mengerjakan tanpa bantuan, sedangkan 16 anak yang masih memiliki kemampuan rendah dalam hal: Melafalkan lambang bilangan. Memahami konsep penjumlahan.

Mengingat lambang bilangan. Penulisan lambang bilangan. Anak tidak mau memperhatikan guru. Melihat kenyataan ini sebagai peneliti akan berusaha bagaimana mengatasinya. Hal ini akan berdampak pada perkembangan anak selanjutnya terutama pada minat berhitung anak.

Sebagai seorang pendidik kita juga mempunyai kekurangan dalam mengajar anak berhitung diantaranya: kurang sabar dalam memberikan materi pembelajaran permainan berhitung pada anak, tidak menghiraukan anak yang belum bisa, kurang memberikan motivasi pada anak. Dengan belum mampu dan diminati anak pada kemampuan penjumlahan maka peneliti akan mencoba cara termudah dan menyenangkan anak dengan permainan berhitung menggunakan alat peraga kartu angka. Dengan begitu anak akan langsung melihat dan menggunakan alat tersebut untuk menghitung dengan mudah dan menyenangkan, karena kegiatan pembelajarannya dilaksanakan seraya bermain sambil belajar atau sambil bermain. Dengan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas harus memilih metode yang sesuai dengan karakteristik anak yang unik dan bervariasi yaitu dengan metode permainan berhitung dengan media kartu angka.

Untuk mencapai suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan membantu anak dalam mempermudah dalam mengikuti kegiatan, peranan penggunaan metode yang tepat sangat penting sehingga apa yang diharapkan guru akan tercapai optimal.

Atas dasar latar belakang yang disusun oleh penulis, maka penulis tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas ini dengan judul:

“ UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA KARTU ANGKA PADA ANAK DIDIK KELOMPOK A SEMESTER I DI TK PERTIWI SAMBIROTO KUNDURAN KABUPATEN BLORA TAHUN AJARAN 2015 / 2016 “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “ Apakah penerapan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Sambiroto Kunduran Kabupaten Blora Tahun 2015/2016?”.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif melalui media kartu angka pada anak kelompok A di TK Pertiwi Sambiroto Kunduran Kabupaten Blora Tahun 2015/2016

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti dan sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian yang disebutkan diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Siswa

Anak merasa termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga memungkinkan berpengaruh terhadap prestasi belajar menjadi baik, Hasil penelitian ini merupakan umpan balik dan hasil yang nyata dari penerapan ilmu yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran lebih berkualitas dan meningkatkan kreativitas pendidiknya

2. Manfaat Bagi Guru

Dapat memotivasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran serta memberi informasi mengenai perkembangan kemampuan kognitif yang dimiliki anak dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak

3. Manfaat Bagi Sekolah dan Perpustakaan

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran dan hasil perbaikan, dan diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak. Dapat menambah koleksi perpustakaan sekolah dan menambah sumber ilmu bagi perpustakaan sekolah.