

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan dan media berhitung, dimana permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional peserta didik, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 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. PAUD telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju karena mengembangkan sumber daya manusia lebih mudah jika dilakukan sejak usia dini (Trianto, 2011: 24).

Menurut Ramli (2005:185) masa usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa-masa dalam kehidupan manusia yang berentang sejak usia 4 sampai usia 6 tahun. Di TK anak-anak dibantu mengembangkan keseluruhan aspek

kepribadiannya sebagai dasar bagi tahap perkembangan selanjutnya dan persiapan untuk memasuki dunia pendidikan di tingkat yang lebih tinggi. Pemberian pengalaman belajar, stimulus pada masa peka ini merupakan saat yang sangat tepat karena dapat mengembangkan kemampuan secara optimal di seluruh aspek perkembangan.

Menurut Hartati (2005:3) bahwa pembelajaran pada anak usia dini merupakan wahana untuk mengembangkan potensi seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat masing-masing anak. Selain itu pembelajaran pada masa ini bertujuan memperkenalkan konsep dasar yang bermakna bagi anak agar mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran yang bermakna tersebut hanya dapat terjadi apabila memperhatikan tahapan perkembangan anak usia dini beserta karakteristiknya. Dalam kaitannya dengan perkembangan potensi anak. Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Piaget (2005:26) mengungkapkan bahwa tahapan perkembangan kognitif ada empat tahap, yaitu: tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-18 tahun). Secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang semakin teratur cara berfikirnya. Dalam kaitan ini seorang guru seyogyanya memahami tahap-tahap perkembangan anak didiknya serta memberikan materi pelajaran dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan tahapan tersebut.

Anak usia 4-5 tahun masuk dalam kategori praoperasional. Pada usia ini, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis. Perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari kecerdasan logika-matematika, menurut Musfiroh (2005:60) bahwa kecerdasan logika-matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah lambang bilangan dan atau kemahiran menggunakan logika. Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematik menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis, seperti dam-daman, mencari jejak, menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi.

Kecerdasan ini sangat penting bagi anak karena dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan logika mengingat matematika atau berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, perlu adanya suatu pengenalan konsep matematika sejak usia dini. Menurut Hartati (2005: 21), karakteristik anak TK usia 4-5 tahun terutama dalam aspek intelektual anak, diantaranya adalah mengenal lambang bilangan, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan. Melihat karakteristik anak TK usia 4-5 tahun tersebut, pengenalan konsep matematika pada awal masa sekolah ditekankan pada pengenalan lambang bilangan.

Sejalan dengan hal tersebut, pada lembaga prasekolah memang tidak ada pembelajaran bidang studi seperti halnya di SD. Akan tetapi guru PAUD harus memahami bagaimana mengajarkan materi bidang studi tersebut yaitu konsep matematika dalam pengenalan lambang bilangan.

Para pendidik sering kali mengajarkan matematika dengan memberi soal di papan tulis atau memberikan selembar kertas kerja kepada anak. Guru harus menggunakan cara yang tepat dan sesuai dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Metode serta media yang menarik perlu digunakan agar pembelajaran dapat menyenangkan, tidak cepat bosan, sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendirinya.

Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan media belajar atau belajar melalui bermain. Pembelajaran bagi anak usia dini pada hakekatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, di mana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupannya. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal.

Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa perkembangan anak pada usia dini sangat penting untuk ditumbuh dan dikembangkan, karena pada usia dini pertumbuhan otak dan fisik sedang mengalami perkembangan sangat pesat, stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Melalui pemberian stimulus, rangsangan, serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek

perkembangan yang ada pada anak khususnya aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan pengamatan di TK Aisyiyah kelurahan Kratonan Kecamatan Serengan Kota Surakarta usia 4-5 tahun kelompok B kemampuan matematika anak belum berkembang secara optimal. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas atau terlalu dominan, anak kurang diberi kesempatan untuk melakukan sendiri. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Selain itu, guru kurang jelas memberikan cara mengerjakan kegiatannya, sehingga anak menjadi bingung atau kurang faham apa yang harus dilakukan. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan media yang tepat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak sehingga anak menjadi cepat bosan dan kurang mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut salah satu alternatif pemecahannya yaitu penggunaan kartu angka bergambar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di TK Aisyiyah usia 4-5 tahun yaitu dengan menggunakan permainan kartu angka bergambar. Media kartu angka bergambar dengan sangat menarik bagi anak, sehingga anak tertarik. Anak dengan sukarela atau tanpa paksaan mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan sehingga kemampuannya dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat dan berkembang secara optimal. Permainan kartu angka bergambar merupakan suatu

kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan kartu bergambar yang digunakan sebagai pengenalan lambang bilangan.

Atas dasar inilah peneliti berkeinginan melakukan penelitian terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun melalui permainan kartu angka bergambar di TK Aisyiyah kelurahan Kratonan Kecamatan Serengan Kota Surakarta Tahun 2014/2015.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah maka diperlukan pembatasan masalah. Mengingat adanya keterbatasan kemampuan dana dan waktu penelitian, agar penelitian ini lebih mendalam, maka permasalahan ini dibatasi pada metode pembelajaran yang digunakan hanya meliputi metode bermain kartu angka bergambar dalam mengembangkan kemampuan matematika anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah metode bermain kartu angka bergambar mampu mengembangkan kemampuan matematika pada Kelompok B TK Aisyiyah Kratonan Tahun Ajaran 2014/2015?"

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan di depan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika pada anak kelompok B TK Aisyiyah Kratonan tahun ajaran 2014/2015.

2. Tujuan Khusus

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan matematika pada anak kelompok B TK Aisyiyah Kratonan tahun ajaran 2014/2015 melalui metode bermain kartu angka bergambar.

E. Manfaat Penulisan

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan kajian dan bahan pertimbangan akan pentingnya memahami kemampuan anak-anak dalam proses pembelajaran di TK
- b. Dapat digunakan sebagai bahan kajian, dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di TK dengan memperhatikan lingkungan keluarga anak.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Dapat mengembangkan komunikasi dengan orang tua siswa mengenai lingkungan keluarga sebagai emosi anak dan dapat meningkatkan potensi siswa sesuai dengan emosi anak dan bakat mereka.

b. Orang tua

Dapat memberikan pengetahuan mengenai pentingnya lingkungan keluarga terhadap emosi anak.