

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Yamin dalam Yuvitasari (2015:4) menerangkan bahwa “semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan”. Masa empat sampai lima tahun pertama merupakan masa di mana perkembangan kognitif, motorik, intelektual, emosional, bahasa, dan sosial berlangsung dengan sangat cepat sehingga menentukan masa depan anak. Sejalan dengan teori P2PNFI dalam Yuvitasari (2015:4) bahwa Pendidikan bagi usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, agama, dan bahasa yang dimiliki oleh anak, di masa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai usia dewasa.

Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan anak usia dini yang memberikan bekal untuk mempersiapkan diri menerima pengajaran bagi kehidupan selanjutnya. Usia pra sekolah merupakan usia yang strategis untuk menerima rangsangan rangsangan dari luar, melalui pemberian rangsangan-rangsangan positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi maksimal. Kematangan kognitif pada anak pra sekolah, secara garis besar Piaget dalam Kurniawati(2013:1) mengelompokkan menjadi empat tahap, yaitu “tahap sensori motor (0-2 tahun), tahap praoperasi (2-7 tahun) dan tahap operasional kongkrit (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun – dewasa)”. Tahapan sensorimotor lebih di tandai dengan pemikiran anak berdasarkan inderawi, tahapan praoperasi di tandai dengan mulai digunakannya simbol – simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran khususnya penggunaan bahasa, tahapan operasional kongkrit di tandai dengan penggunaan aturan logis dan jelas, tahap perkembangan operasional formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif, dimana tahapan – tahapan tersebut saling

keterkaitan, tahapan – tahapan tidak dapat ditukar atau di balik, karena tahapan sesudahnya mengandalkan tahapan sebelumnya, salah satu bentuk yang ada dalam pembelajaran di TK adalah pengembangan kemampuan kognitif. Ada beberapa kegiatan yang bisa diberikan di Taman Kanak-Kanak yang sesuai dengan pengembangan kemampuan kognitif seperti membilang dan mengurutkan angka, menunjukkan lambang bilangan, mengenal konsep bilangan. Berhitung merupakan bagian dari pengembangan kemampuan kognitif, pembelajaran berhitung di TK biasanya diberikan secara integrasi pada program pengembangan yang lain.

Piaget dalam Kurniawati(2013:1) menegaskan bahwa :

“kemampuan anak menggunakan simbol–simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1–10. Kemudian berhitung mundur.hal tersebut dapat meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengamati pola–pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis”

Mengingat efek pentingnya dari materi pengembangan kemampuan berhitung 1–10 sejak dini, sangat perlu diberikan rangsangan, dorongan dan dukungan beberapa program pembelajaran yang terencana, bermanfaat, dan menyenangkan. Peran guru Taman Kanak – kanak harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan berhitung 1–10 di sekolah sesuai dengan kreatifitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di Taman Kanak Kanak.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan observasi pada kelompok A TK PGRI Tunas Harapan, hasil dari observasi tersebut menunjukkan masih banyak permasalahan yang merujuk pada ketidak mampuan anak dalam berhitung 1–10, dengan ditemukannya 82,35% anak yang belum berkembang dalam berhitung 1-10, atau terdapat 14 anakyang belum berkembang dalam berhitung 1-10 dari 17 anak dan hanya 17,64% atau 3 orang anak yang dinyatakan mulai berkembang. Persentasi tersebut ditemukan dengan cara melakukan uji coba kepada anak dengan menggunakan teknik yang biasa dilakukan oleh guru di sana, yaitu dengan cara membagi anak menjadi 3 kelompok, kelompok pertama di beri tugas menempelkan gambar sesuai lambang bilangan, kelompok ke dua di beri

tugas membilang dengan benda, kelompok ke tiga di beri tugas mencari kartu lambang bilangan yang disebutkan oleh guru. Dengan ditemukannya sebagian besar anak yang belum mampu berhitung awal, disebabkan karena saat mengajar guru kurang memberikan variasi, pembelajaran masih dilakukan secara monoton dan tanpa menggunakan permainan, sehingga anak merasa bosan dengan metode yang diberikan dan kemampuan mengenal konsep berhitung lemah. Guru di sana menyadari masih belum optimal dalam menyampaikan cara berhitung kepada anak. Mengingat kondisi rendahnya kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK PGRI Tunas Harapan diakibatkan oleh faktor guru yang kurang mampu menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, alternatif pemecahan permasalahan yang ada di TK PGRI Tunas Harapan yaitu meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 menuntut guru untuk mampu mengelola proses pembelajaran dengan menerapkan teknik yang lebih menarik.

Berhitung dapat diajarkan kepada anak dengan cara yang sangat mereka sukai, yaitu bermain. Sejalan dengan pendapatnya Hartati dalam Yuvitasari (2015:6) menyatakan bahwa “permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang”. Pada usia dini bermain merupakan dunia mereka, dalam bermain mereka mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya. Menurut Moeslichatoen dalam Yuvitasari (2015:6) menyatakan bahwa “bagi anak Taman Kanak-Kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar” Namun kita juga harus memberikan permainan yang sesuai dengan usia mereka, tidak terlalu sulit namun tidak terlalu mudah. Dengan demikian teknik yang dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak – anak terhadap kemampuan berhitung anak harus menggunakan media permainan. Semiawan dalam Yuvitasari (2015:7) mengungkapkan bahwa ”permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar”. Banyak manfaat yang dapat diambil dari sebuah permainan, bagi anak permainan yang dilakukan dengan menyenangkan akan berdampak positif terhadap perkembangan anak, sikap mental, dan nilai kepribadian anak.

Oleh karena itu, peneliti setelah melihat hasil observasi yang telah dilakukan di kelompok A TK PGRI Tunas Harapan, maka peneliti ingin mencoba mengembangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan media permainan ular tangga, diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui media permainan yang dibuat peneliti. Menurut Cahyo dalam Yuvitasari (2015:7) menerangkan bahwa “ permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih”.

Permainan ular tangga memiliki banyak manfaat dalam hal pendidikan yang bisa diperoleh anak dari permainan ular tangga: anak dapat meluapkan emosinya melalui bermain, anak dapat mengontrol emosinya, anak dapat mengurut bilangan, anak dapat mengenal lambang bilangan, maka dari itu dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan media permainan ular tangga peneliti membuat target keberhasilan 85% anak yang mendapat berhasil sangat baik.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok A TK PGRI Tunas Harapan maka permasalahan yang timbul adalah:

1. Anak kelompok A masih ada beberapa yang belum lancar berhitung dengan benda.
2. Anak kelompok A masih ada yang belum lancar mengurutkan bilangan.
3. Anak kelompok A, belum semua mengenal lambang bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi peneliti maka peneliti membuat batasan masalah :

1. Berhitung awal dengan benda
2. Mengurutkan bilangan
3. Mengetahui lambang bilangan
4. Belajar dengan media permainan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dalam latar belakang , maka dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses berhitung 1 -10 pada anak kelompok A TK PGRI Tunas Harapan?
2. Bagaimanakah dengan bermain ular tangga anak kelompok A dapat mengurutkan bilangan
3. Bagaimanakah dengan bermain ular anak kelompok A dapat mengenal lambang bilangan

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses berhitung 1 – 10 pada anak kelompok A TK PGRI Tunas Harapan.
2. Untuk mengetahui bagaimana dengan bermain ular tangga anak kelompok A dapat mengurutkan bilangan.
3. Untuk mengetahui bagaimana dengan bermain ular anak kelompok A dapat mengenal lambang bilangan.

F. Manfaat penelitian

1. Bagi guru :
 - a. Mendapat kesempatan dalam mempraktekan teorinya bahwa metode yang digunakan cocok untuk meningkatkan prestasi belajar anak.
 - b. Mempunyai pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakansehingga tidak ragu lagi melaksanakan PTK.
2. Bagi anak :
 - a. Mengalami pembelajaran dengan metode yang menyenangkan
 - b. Memahami memperoleh prestasi belajar yang tinggi
 - c. Mendapat pengalaman aktif dalam pembelajaran
3. Badi sekolah :
 - a. Bangga mempunyaai guru yang sudah dapat melaksanakan PTK.
 - b. Bangga mempunyai anak yang mempunyai prestasi yang tinggi.



