

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan investasi bangsa dan Negara di masa depan. Kemampuan yang dimiliki anak dipengaruhi apa yang diterima anak. Mereka perlu mendapatkan stimulasi yang tepat. Agar kelak bisa meneruskan perjuangan para pahlawan terdahulu dalam mempertahankan Negara Indonesia yang sudah merdeka. Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 14 (dalam Sujiono, 2013:6) dijelaskan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia dini ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan, jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendidikan memiliki peran penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 3 (dalam Fadlillah, 2012:72) berbunyi “pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan menyiapkan peserta didiknya untuk siap masuk ke tingkat Sekolah Dasar (Samsudin, 2008:7). Pembagian kelas pada pendidikan TK menjadi dua

bagian yaitu kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun sedangkan kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Perkembangan pada satu tahap akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Di perlukan persiapan untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas anak sebelum memasuki Sekolah Dasar (SD). Kemampuan itu meliputi kemampuan kognitif, bahasa, social-emosional, fisik-motorik, nilai-nilai agama moral dan seni. Salah satu kemampuan anak yang perlu di kembangkan adalah perkembangan kognitif.

Pada penelitian ini, dipilih aspek perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berfikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya (Fadlillah, 2012:52). Oleh karenanya perkembangan kognitif perlu adanya stimulus sejak usia dini, agar perkembangan anak bisa berkembang secara optimal.

Adapun aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dibagi menjadi tiga yaitu : 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis dan 3) berfikir simbolik. Pada aspek berfikir simbolik anak semestinya mampu mengenal konsep bilangan, membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Pada tahap berpikir simbolik anak mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda. Caufield dalam Wasik dkk (2008:393) juga mengatakan bahwa “menempelajari konsep bilangan merupakan bagian dari belajar tata cara berhitung. Belajar berhitung

merupakan salah satu pelajaran yang memang harus diberikan kepada anak usia dini.”

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti tanggal 22 Januari 2019 pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Islam Desa Betek Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang, ditemukan kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, yaitu 15 dari 20 anak dalam satu kelas belum mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar. Hal tersebut tampak ketika mereka kesulitan dalam berhitung 1-10 menggunakan jari pada kegiatan olah raga. Anak juga kurang mampu dalam menyebutkan bilangan sesuai angka. Terlihat ketika ditanya oleh guru saat bermain kartu angka. Rendahnya kemampuan anak juga disebabkan oleh beberapa hal. Salah satunya yaitu metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan bervariasi. Biasanya disekolah menggunakan metode penugasan menggunakan lembar kerja anak/LKA sehingga anak cenderung bosan dan monoton. Selain itu guru juga menggunakan metode ceramah jadi anak tidak terlalu memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut kurang menarik minat anak sehingga kemampuan kognitif anak belum berkembang. Anak belum mampu mengenal konsep bilangan, membilang banyak benda 1-10, dan mengenal lambang bilangan.

Oleh sebab itu, mengingat adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan, diperlukan sebuah solusi yang dapat mengatasi kesenjangan tersebut yaitu menggunakan permainan lempar gelang modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Permainan lempar gelang modifikasi merupakan permainan yang dapat menarik minat anak dalam

mengenal konsep bilangan, dimana anak terlebih dahulu melempar gelang ke dalam silinder, kemudian mengambil kartu yang tersedia dan anak menghitung jumlah buah sesuai bilangan pada kartu. Mengingat pentingnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, maka pemberian rangsangan dan stimulus harus dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan atau bermain. Karena anak belajar sambil bermain jadi diperlukan permainan yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Hetherington dan Parke (dalam Ambarwati, 2016), permainan adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Sehubungan dengan kegiatan mengenal konsep bilangan maka, permainan yang berkaitan dengan kemampuan tersebut yaitu salah satunya permainan lempar gelang modifikasi. permainan lempar gelang merupakan permainan yang sangat mudah, peralatan yang digunakanpun hanya menggunakan karet gelang. Namun dalam permainan ini dapat menggunakan gelang plastik/gelang rotan sebagai pengganti karet (Achroni, 2012:103). Permainan lempar gelang ini dapat dimodifikasi, karena untuk menyesuaikan dengan tema atau materi yang akan diajarkan, serta agar menjadi variasi baru dan pengetahuan baru bagi anak. Menurut Achroni (2012:104) manfaat permainan lempar gelang modifikasi antara lain : memberikan kegembiraan pada anak, melatih konsentrasi anak, melatih kemampuan anak menghitung, mengasah kecermatan, melatih motoric halus, membantu anak bersosialisasi dengan temannya dan memperkirakan jarak.

Terkait permasalahan diatas, peneliti telah mengkaji lebih lanjut tentang “Pengaruh Permainan Lempar Gelang Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Islam Desa Betek Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab masalah berikut: “adakah pengaruh Permainan Lempar Gelang Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Islam Desa Betek Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu: “untuk mengkaji ada atau tidaknya Pengaruh Permainan Lempar Gelang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membilang 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun”

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif pada semua pihak. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengetahui pemahaman konsep yang terkandung dalam teori matematika perkembangan kognitif terutama dalam hal kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun dan matematika bermain dan permainan dalam hal permainan lempar gelang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan guru untuk mengatasi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitifnya yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

b. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan oleh peneliti lain dengan subyek yang berbeda dan jumlah yang lebih banyak dengan menggunakan permainan lempar gelang untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka dalam penelitian ini, peneliti mempunyai batasan sebagai berikut:

1. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Islam Desa Betek Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang yang berjumlah 15 anak.
2. Metode pembelajaran yang digunakan terbatas pada metode bermain dengan menggunakan permainan lempar gelang modifikasi.

3. Perkembangan kognitif yang ditekankan pada penelitian ini yaitu befikir simbolik khususnya pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lempar gelang modifikasi merupakan permainan sederhana menggunakan gelang berbentuk bulat yang dilempar untuk mengenai sasaran. Setelah tepat sasaran anak mengambil pilihan angka di dalam wadah dan mengambil bentuk buah flannel sesuai angka yang diambil.
2. Metode Bermain merupakan cara belajar anak yang menyenangkan agar anak mudah menerima informasi yang disampaikan guru
3. Konsep bilangan merupakan perhitungan banyaknya suatu benda dengan jumlah benda pengenalan bentuk lambang sehingga dapat mencocoknya sesuai dengan lambang.
4. Anak usia 4-5 tahun merupakan usia emas dimana pada usia ini anak seharusnya mampu mengenal konsep bilangan, membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.