

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang penting khususnya bagi tumbuh kembang anak. Berdasarkan 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 memberikan stimulasi-stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini disebut golden age karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa berlangsung dengan sangat pesat (Slamet Suyanto, 2005: 6). Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus. Stimulasi yang diberikan sejak dini akan berdampak saat dewasa kelak. Stimulasi dalam pembelajaran dan pengalaman yang didapat oleh anak akan mengembangkan kognitif anak. Stimulasi-stimulasi perlu diberikan secara optimal oleh guru ataupun orang tua untuk memberi kesempatan pada anak memahami hal-hal baru. Anak usia taman kanak-kanak berada di perkembangan kognitif telah memiliki kemampuan dasar pengetahuan alam sekitar dan tentang matematika. Perkembangan pengetahuan alam sekitar pada anak dilihat dari kemampuan menyebutkan nama objek yang ada disekitarnya, menjelaskan tentang peristiwa yang terjadi, serta hal-hal lainnya. Perkembangan matematika dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan, menghitung batas tertentu dan bahkan ada yang telah dapat melakukan operasi hitung secara sederhana (Martini Jamaris, 2006 : 43). Matematika merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Slamet Suyanto, 2005: 56). Beberapa contoh fungsi matematika dalam kehidupan adalah belanja,

menghitung benda, dan memahami waktu. Matematika dapat dikenalkan anak sejak dini sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 161) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Bukan agar anak dapat cepat berhitung namun memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Anak usia dini bukan hanya belajar matematika sebagai persiapan untuk memahami konsep matematika pada tingkat yang lebih tinggi namun hal yang penting adalah matematika digunakan untuk mengajarkan anak berpikir logis. Konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak yaitu berhubungan dengan lambang bilangan atau angka. Pengenalan angka sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006: 4). Kesalahan yang sering terjadi pada praktek pembelajaran mengenal bilangan adalah guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal angka merupakan hal yang membosankan. Guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep angka tersebut. Pengenalan konsep angka kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Prinsipnya pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain yang menyenangkan memiliki ciri-ciri meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26). Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep angka pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan

tersebut. Permainan adalah berbagai kegiatan yang dilakukan bersama-sama atau sendiri secara menyenangkan (Yuliani Nurani Sujiono, 2013: 144).

Permainan pancing angka berdasarkan pendapat Kaivan dalam Usti (2013: 480) adalah bermain yang menghubungkan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari untuk mengenal angka-angka dengan menggunakan alat permainan pancing sebagai media yang akan digunakan. Irawati (2012:44) menjelaskan tentang kelebihan permainan pancing angka, yakni permainan pancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan pancing angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Bermain menggunakan pancing angka memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu, bermain menggunakan permainan pancing yang dibuat semenarik mungkin akan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih bersemangat dalam belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya. Berdasarkan hasil observasi awal bulan Januari tahun 2020 di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat pada anak kelompok A terlihat kemampuan anak mengenal angka masih rendah.

Hasil ini dibuktikan dari 3 orang anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan dari jumlah anak sekelas yaitu 20 anak didik. Data lengkap dapat dilihat di lampiran. Mengetahui angka dalam pembelajaran di kelas guru masih monoton yaitu menggunakan lembar kerja anak dan papan tulis, terlihat anak bosan dengan pembelajaran pengenalan angka. Kebosanan itu terlihat dari perilaku anak berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menerangkan, anak bermain sendiri, anak duduk dengan kepala ditaruh di meja dan terkadang anak tidak selesai mengerjakan tugas dari guru dan malah mencontek tugas temannya. Berdasarkan observasi dan kenyataan tersebut penelitian tindakan kelas mencoba untuk memperbaiki keadaan kelas yang tidak menyenangkan dalam mengenal angka dengan permainan pancing angka. Diperlukan langkah-langkah inovasi

perlu dikenalkan agar terjadi peningkatan kemampuan anak. Kemampuan mengenal angka diharapkan dapat meningkat pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat.

Berikut ini adalah daftar tabel data awal kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo

Tabel 1.1 Data Awal Kelompok A di TK Negeri Pembina Kota Barat

No	Variabel	Indikator	Hasil Capaian							
			BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1	Mengenal Lambang Bilangan	a. Menunjuk Lambang Bilangan	3	15	6	30	6	30	5	25
		b. Mengurutkan lambang bilangan	3	15	6	30	6	30	5	25
		c. Memasangkan lambang bilangan sesuai gambar atau benda	3	15	6	30	6	30	5	25
2	Permainan Pancing Angka	a. Membilang menyebutkan banyak benda	3	15	6	30	6	30	5	25
		b. Mengenal konsep bilangan	3	15	6	30	6	30	5	25
		c. Mengenal lambang bilangan	3	15	6	30	6	30	5	25

Sumber: Data Hasil Observasi 2020

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dan permainan pancing angka pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo, secara umum masih dalam kategori kurang, Hal ini diduga yang menyebabkan kurangnya keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan ditopang oleh ketidakmampuan guru agak bersifat kaku dalam proses pembelajaran, maka wajar bila anak belum mampu dalam hal kemampuan mengenal lambang bilangan semakin menjauhi kegiatan tersebut, disamping itu dalam meningkatkan

kemampuan mengenal lambang bilangan kurang menggunakan media atau cara pemecahan masalah secara sederhana yang dapat di mengerti oleh anak, mudah dan menyenangkan, tentunya anak senang jika sesuai prinsip belajar sambil bermain.

Indikasi yang berikut dalam penyampaian materi serta pelaksanaan kegiatan, sepertinya guru belum mengemas dengan cara yang menarik bagi anak. Apa yang telah diperoleh anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan selama ini lebih pada penguasaan kajian teoritis, yang masih bersifat hayalan saja atau abstrak.

Penelitian ini menawarkan suatu metode yang diharapkan dapat membantu mengubah sekaligus meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya dalam hal kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini, melalui permainan pancing angka.

Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal angka haruslah yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak agar meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas. Karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat teralihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Untuk mengoptimalkan pemahaman konsep angka pada anak, dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat dilakukan dengan menggunakan permainan pancing angka yang diberi muatan matematika yaitu pada gambar ikan diberi angka 1-10. Dengan demikian maka penelitian yang akan dilakukan mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Pancing Angka pada anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal angka haruslah yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak agar meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kurang memasukkan unsur bermain, sehingga anak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Kegiatan Pembelajaran yang belum dapat membuat anak konsentrasi saat pembelajaran

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan pancing angka pada anak Kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat tahun 2020

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat tahun 2020 melalui permainan pancing angka ?

## **1.5 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti mengambil alternatif cara pemecahan masalah melalui langkah-langkah mengenal lambang bilangan adalah sebagai berikut ;

- 1) Guru mempersiapkan RPPH
- 2) Guru mempersiapkan pembelajaran mengenal lambang bilangan
- 3) Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPPH

- 4) Guru memberikan contoh pada anak dengan memperagakan kegiatan yang akan dilaksanakan yang disesuaikan dengan proses pembelajaran saat itu.
- 5) Guru mengenalkan permainan yang akan digunakan saat proses pembelajaran.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mengamati dan bertanya tentang permainan yang sudah diperlihatkan kepada anak didik.
- 7) Guru membuat penilaian dari setiap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran.
- 8) Bagi anak yang dapat melakukan dengan baik dengan hasil yang menarik diberi *reinforcement* (penguatan).

### **1.6 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat tahun 2020 melalui permainan pancing angka.

### **1.7 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritik, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran menggunakan permainan pancing angka, untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, penelitian ini bermanfaat menambah pengetahuan mengenai permainan pancing angka dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah:

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan. Manfaat yang lain yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan permainan pancing angka, untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

### b. Bagi Siswa

Anak dalam belajar mengenal lambang bilangan lebih mudah dan menyenangkan karena pembelajaran yang dilakukan lebih variatif sehingga anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik melalui permainan pancing angka.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan.