

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Masa Usia Dini adalah masa pertumbuhan dan lebih ditekankan pada bermain, nilai bermain bagi anak sangat luas dan meliputi seluruh aspek perkembangannya baik fisik, kognitif, sosial, emosional maupun kreatifitas. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak, usia 4 – 6 tahun merupakan masa yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan.

Selama ini dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak, media yang digunakan oleh guru hanya berupa lembar kerja anak (LKA), bahkan seringkali guru hanya menggunakan jari-jari tangan dan stik yang terbuat dari kayu untuk melatih anak berhitung, hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru bagaimana cara mengembangkan aspek kognitif anak melalui permainan yang dapat menarik minat anak untuk melakukan kegiatan yang disajikan guru.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang sesuai dengan pengalaman mereka dapat dipadukan menjadi dua pengembangan

diantaranya bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Salah satu aspek bidang pengembangan kemampuan dasar adalah kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak, untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti, perkembangan matematika adalah suatu perkembangan yang mencakup proses berpikir seorang anak.

Kecerdasan logika matematika meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung dan berpikir dengan menggunakan logika. Pelaksanaan kegiatan untuk mengembangkan matematika pada anak dapat dilakukan melalui permainan memasang benda sesuai pasangannya, puzzle, maze, menyebutkan urutan bilangan dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temui dilapangan khususnya pada anak Kelompok B TK Teratai Desa Huangobotu Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango, tepatnya dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung menunjukkan bahwa, yang belum memiliki kemampuan logika matematika dari jumlah 20 anak, hanya sekitar 6 anak atau sekitar 30% baik dalam hal menyebut bilangan 1 sampai 20 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

Berdasarkan kenyataan diatas maka peneliti beinsiatif untuk menggunakan kartu angka untuk meningkatkan salah satu kemampuan logika matematika anak dengan melibatkan langsung anak melalui kegiatan atau aktivitas permainan kartu angka tersebut, karena dengan permainan kartu angka dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media belajar karena mampu memberi rangsangan kepada anak didik untuk merasa senang dalam proses pembelajaran. Dengan bermain menggunakan kartu tersebut anak akan

lebih banyak mengikuti pelajaran berhitung dengan gembira yang dapat merangsang kemampuan berpikir matematika anak sehingga minatnya dalam kegiatan matematika akan semakin meningkat..

Aktivitas bermain kartu angka memiliki peranan sebagai sarana ungkapan *thinking potency* matematika yang dimiliki oleh anak. Setiap anak mampu mengembangkan *thinking potency* matematika pada saat mengenali angka yang tertera pada kartu tersebut. Selain itu, permainan kartu angka memiliki peranan sebagai proses matematisasi pada anak dimana pengenalan angka dapat dijadikan sebuah cara untuk menghantarkan matematika menjadi sesuatu yang dekat dengan dunia anak. Dengan demikian, permainan kartu angka dalam proses pembelajaran anak akan membantu guru mempermudah memahami angka demi angka yang terdapat pada kartu yang menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas peneliti tertarik untuk melakukan kajian secara ilmiah mengenai kemampuan matematikan anak melalui aktivitas menggambar yang diformulasikan dengan judul Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika melalui Permainan Kartu Angka pada Anak Kelompok B TK Teratai Desa Huangobotu Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan belum mengembangkan kemampuan matematika anak, strategi guru didalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga anak kurang berminat untuk melaksanakannya.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat di definisikan masalah yakni sebagai berikut:

1. Masih terdapat anak belum mampu menyebut lambang bilangan 1 sampai 20 dengan urutan yang tepat.
2. Masih terdapat Anak belum mampu menghitung angka, baik menjumlah maupun mengurangi

3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan belum mengembangkan kemampuan matematika anak.
4. Strategi guru didalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga anak kurang berminat untuk melaksanakannya.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan logika matematika melalui permainan kartu angka pada anak Kelompok B TK Teratai Desa Huangobotu Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango”.

### **1.4. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan logika matematika melalui permainan kartu angka pada anak Kelompok B TK Teratai Desa Huangobotu Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

### **1.5. Cara Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan logika matematika dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka dengan langkah- langkah sebagai berikut :

1. Sebelum kegiatan pembelajaran matematika dimulai guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai tema pembelajaran serta alat dan bahan yang dibutuhkan termasuk sumber belajar.
2. Guru menjelaskan media kartu angka yang telah disiapkan sebelumnya  
Anak menggunakan kartu angka untuk mengenal konsep bilangan
3. Guru memberikan pertanyaan yang sederhana agar dapat merangsang anak untuk mengenal angka yang tertera pada kartu
4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih angka yang

sukainya dan meminta untuk menyebutkan angka tersebut.

5. Guru berusaha untuk memperbaiki dan mengarahkan anak dalam kegiatan permainan kartu angka.
6. Guru memberikan penguatan kepada anak yang memiliki kemampuan logika matematika

#### **1.6. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, bagi berbagai pihak sebagai berikut :

1. Bagi anak didik

Hasil penelitian ini akan lebih bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan matematika melalui permainan kartu angka pada anak, sehingga anak-anak dapat bereksperimen dari kemampuan kognitifnya

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat melakukan motivasi dan membiasakan anak untuk kreatif sehingga menjadi anak yang cerdas dan inovasi

3. Bagi Sekolah

Diharapkan untuk lebih memperbanyak melatih kemampuan matematika melalui permainan kartu angka, sehingga menjadi anak yang kreatif dan imajinatif bagi Peneliti.