

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia kanak-kanak adalah masa di mana potensi anak dikembangkan, selain itu, di usia ini perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi penentu dari perkembangan masa selanjutnya. Dalam beberapa prinsip pendidikan anak usia dini salah satunya yaitu belajar sambil bermain. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda-benda yang ada disekitarnya. Dalam proses pembelajaran ini guru harus mengasah kemampuan anak dalam berfikir dan menggunakan semua kemampuan fisik motorik, kognitif, dan bahasa, guru harus memberikan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Untuk menstimulus semua kemampuan tersebut guru harus memahami konsep dan metode pembelajaran untuk diterapkan pada saat proses pengajaran.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana pendidikan anak usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya.

Sebagaimana diketahui dalam kurikulum TK bahwa tujuan pendidikan TK adalah; membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan tujuan tersebut kemampuan kognitif harus dikembangkan, karena apapun sesuatu pekerjaan memerlukan pemikiran, dengan berkembangnya kognitif, anak dapat berfikir logis, cepat tanggap dan meningkatkan imajinasi anak serta apapun pekerjaan yang akan dikerjakan oleh anak memerlukan pemikiran. Pengembangan pembelajaran yang pakem dapat dilakukan melalui permainan. Karena permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi

duniannya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai ia mampu melakukannya.

.Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002:164). Menurut teori Psikoanalitik oleh Sigmund Freud, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mengatasi pengalaman traumatic, coping terhadap frustrasi. Sedangkan menurut Kognitif oleh Piaget, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan menurut teori Bateson, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna (Bateson, G., & Mead, 1942:164).

Menurut Caltron dan Allen (dalam Elpa Maya, dkk 2020) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Aspek kognitif yang dapat distimulasi kepada anak salah satunya adalah matematika. Dalam hal ini kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Menurut Suyanto (dalam Daryanti, 2013, fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif. Menurut Takdikron (dalam Reni Yulistiana, 2016 angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Seperti contohnya bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan diperlukan media yang menarik, konkret dan menyenangkan untuk anak. Guru dapat memberikan alat permainan yang bisa menarik perhatian anak sehingga anak tertarik dan memahami apa yang disampaikan. Dalam hal ini permainan yang akan digunakan yaitu permainan memancing angka. Menurut Kayvan dalam Ulum (2014:58) Permainan memancing angka adalah permainan yang berhubungan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataannya saat melakukan observasi pada tanggal 22 Desember 2020 yang terjadi Di Tk Pertiwi Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango sebagian besar guru masih melakukan pembelajaran matematika belum menggunakan media permainan untuk mengenalkan konsep

bilangan. Dalam hal ini guru lebih cenderung mengenalkan bilangan hanya menggunakan LKA dan Papan Tulis kemudian ditiru oleh anak-anak dan guru hanya menyebutkan ada berapa angka-angka kemudian anak diminta mengulang kembali apa yang guru sebutkan.

Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan karakteristik anak usia dini. Oleh sebab itu pendidik harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam hal mengenalkan bilangan pada anak usia dini. Untuk itu sebaiknya guru menggunakan media yang konkrit, dengan menggunakan media yang konkrit anak bisa dengan mudah untuk memahami suatu bilangan. Dalam penggunaan media kongkrit anak bisa menggunakan inderanya yaitu melihat, mendengar, meraba, merasakan, secara langsung. Semakin banyak anak menggunakan beberapa inderanya dalam melakukan pembelajaran anak semakin paham apa yang sedang ia pelajari.

Dari permasalahan di atas untuk mengenalkan konsep bilangan peneliti menggunakan permainan memancing angka, permainan ini sesuai dengan lingkungan kehidupan anak sehari-hari yang berada dipesisir pantai, sehingga anak mudah menggunakan media permainan ini. Di pilihnya permainan ini karena dikaitkan dengan lingkungan sehari-hari anak sebagian besar orang tua anak adalah seorang nelayan. Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari. Sujiono (2009: 11,35) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan. Sujiono, 2009:135) juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa masalah yaitu :

1. Kurangnya penggunaan Media Permainan
2. Media yang digunakan untuk mengenalkan masih semikonkret atau kurang konkret untuk anak kelompok B
3. Sebagian besar anak kelompok B hanya dapat meniru pengucapan guru

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu: “ Apakah terdapat Pengaruh Permainan Memancing angka terhadap konsep Bilangan”

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah dibatasi pada konsep bilangan pada anak usia kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang akan di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh permainan memancing angka terhadap Kemampuan Konsep Bilangan kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango

1.6 Manfaat Peneliti

Beberapa manfaat di ambil dari hasil penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi pengetahuan tentang aktivitas kemampuan anak dalam mengenal matematika, peneliti-peneliti dan teman-teman setelahnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Dapat meningkatkan Pemahaman Terhadap Pembelajaran Matematika salah satunya pemahaman tentang Konsep Bilangan

b. Bagi Guru TK

Bagi Peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung sebagai calon guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dan juga mampu mengimplementasikannya disekolah tentang permainan memancing angka terhadap konsep bilangan.