

BAB I

PENDAHULUAN

II LATAR BELAKANG

Anak usia dini adalah anak yang berada direntang usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan disemua aspek perkembangan. Diantara aspek perkembangan yaitu aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan kemandirian. Untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan tersebut dibutuhkan pendidikan yang tepat terhadap anak. Karena pada masa ini anak mengalami masa *the golden age* yang hanya terjadi sekali seumur hidup.

Pemberian stimulasi yang tepat oleh lingkungan sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Lingkungan yang dimaksud yaitu orang dewasa, baik orang tua ataupun pendidik. Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak. Selanjutnya peran pendidik disini memberikan pelayanan pendidikan melalui pendidikan disekolah. Berdasarkan Undang- Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab I ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini 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.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan,

pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Piaget (dalam Nurmawati, 2014:2) menyatakan bahwa anak pada usia 4-6 tahun berada pada tahapan masa pra-operasional konkrit yang diperlihatkan kemampuan untuk mengorganisasi dan mengkoordinasikan gerakan dan tindakan fisik. Serta mampu menyimpulkan eksistensi sebuah benda yang berada diluar pandangan, pendegaran, atau jangkauannya, dan telah mampu berfikir intuitif. Dengan demikian proses belajar dan mengajar di TK harus mulai menyajikan kemampuan kognitif dengan tetap memperhatikan pencapaian tingkat perkembangan serta prinsip-prinsip dalam pembelajaran yaitu bermain seraya belajar.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Plato, Aristoteles, dan Froebel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Selain itu bermain akan memberikan pengalaman kepada anak untuk bekal dimasa depannya. Serta media yang tepat dan menarik akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak tersebut.

Perkembangan kognitif yang berada pada ranah berhitung saat ini sangat memprihatinkan. Begitu banyak cara yang digunakan untuk mengembangkan

namun melupakan prinsip pembelajaran terhadap anak. Sehingga berhitung yang melibatkan angka dan kemampuan kognitif menjadi hal yang menakutkan bagi anak. Terutama saat ini anak berada pada era digital yang mengharuskan anak mampu untuk bertahan dan bersaing dengan banyak kemajuan teknologi. Karena kemampuan kognitif terutama berhitung sering dikaitkan dengan intelegensi atau kecerdasan pada anak. Bila anak memiliki kognitif baik maka anak tersebut dikatakan cerdas.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak tidak terlepas dengan kegiatan berhitung. Misalnya, saat bermain disekolah anak-anak menghitung mainan yang sedang ia mainkan. Tetapi banyak anak yang dapat menghitung namun belum memahami konsepnya. Menghitung lima buah mainan, tetapi anak belum memahami angka lima tersebut. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat khususnya anak kelompok A dalam pelajaran berhitung mengalami kesulitan dalam pemahaman angka, menyebut urutan bilangan, menunjuk lambang bilangan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda/ gambar, terlihat belum optimal. Hal ini dikarenakan metode guru serta alat pembelajaran yang kurang menarik bagi anak.

Dengan kartu angka secara tidak langsung anak mengenal berbagai konsep dasar. Misalnya angka, warna, ukuran, bentuk, banyak dan sedikit, sebagai landasan untuk pendidikan selanjutnya. Hal ini akan maksimal bila diberikan dengan bermain. Karena bermain kartu angka memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasah konsep dasar tersebut. Selain itu kartu angka mudah dimainkan, ringan, dapat dibuat sendiri, guru dapat berinovasi dengan tema yang lain, serta setiap anak bisa bermain dengan mudah. Selain kelebihan tersebut

terdapat pula kelemahan dari kartu angka yaitu mudah robek, untuk meminimalisir hal tersebut maka disarankan untuk dilaminating atau dilapisi dengan isolasi. Dengan demikian bermain kartu angka dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan uraian diatas maka, peneliti mengambil kartu angka sebagai alat untuk pelajaran berhitung. Hal inilah yang menjadi latar belakang penulisan skripsi dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui bermain Kartu Angka Di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka di kelompok ATK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah fahaman pada penelitian ini perlu adanya penegasan definisi operasional yang digunakan peneliti:

1.4.1 Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung yang dimaksud disini yaitu kemampuan anak usia 4-5 tahun yang meliputi menyebut urutan bilangan, menunjuk lambang bilangan, serta menghubungkan/ memasang gambar dengan lambang bilangan.

1.4.2 Bermain Kartu Angka

Bermain kartu angka yang dimaksud disini yaitu sebuah permainan yang menggunakan kartu angka dan kartu gambar yang terbuat dari kertas karton bertuliskan angka 1-10 dan bergambar buah serta berwarna.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi anak, dapat mengoptimalkan pemahaman anak dalam berhitung
2. Bagi guru, sebagai sumbangan pemikiran dan memahami wawasan serta meningkatkan mutu pendidikan sehingga guru dapat berinovasi untuk menciptakan permainan yang sesuai untuk anak.
3. Bagi lembaga Pendidikan, sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam berhitung.
4. Bagi peneliti lain, sebagai motivasi untuk bahan baru yang dijadikan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut dan pengembangan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka. Dengan populasi anak kelompok A yang berjumlah 16 anak yaitu 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun kemampuan berhitung meliputi menyebut urutan bilangan dari 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda/ gambar sampai 10.