

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan pendidik untuk menuntun anak dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak didik guna mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Satuan pendidikan anak usia dini menyediakan lingkungan pendidikan yang aman dan nyaman untuk mengembangkan bakat dan kemampuan sehingga anak memiliki kesiapan untuk mengikuti jenjang pendidikan yang selanjutnya. Pendidik juga bertanggung jawab untuk membina dan mengembangkan kemampuan anak usia dini khususnya anak berkebutuhan khusus maupun anak yang memiliki bakat istimewa.

Anak usia dini adalah wujud manusia kecil yang memiliki potensi besar untuk kematangan jasmani maupun rohani. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki pribadi yang unik dan memiliki kelebihan serta bakat minat sendiri. Potensi anak tersebut bisa dikembangkan dengan berbagai cara seperti stimulasi lingkungan secara optimal menyeluruh dan berkesinambungan sesuai tingkat pencapaian anak. Tingkat pencapaian anak dirangkum dalam enam aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni dan bahasa. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini adalah perkembangan mengenal bilangan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini. Pada pasal 1 butir 14 dikatakan 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". Selanjutnya, pada pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur pendidikan nonformal dapat berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk satuan PAUD lain yang sederajat. (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, 2012:1).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan pembentukan perilaku/pembiayaan meliputi:(1) perkembangan nilai-nilai agama dan moral, (2) perkembangan sosial emosional dan kemandirian dan pengembangan kemampuan dasar. Perkembangan kedua meliputi: (a) perkembangan bahasa, (b) perkembangan kognitif, dan (c) perkembangan fisik motorik. Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain dengan menggunakan pendekatan tematik.

Kemampuan kognitif anak berkembang secara bertahap dan berada di pusat saraf. Kemampuan kognitif ini sangat berperan dalam membantu anak dalam memecahkan segala permasalahannya. Salah satu bagian dari perkembangan kognitif yaitu perkembangan matematika. Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Munawir Yusuf, dkk dalam Hanmetan (2011)

menyatakan bahwa berhitung adalah salah satu cabang dari matematika, ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian, dan waktu. Menurut Nurkhasanah dan Turminto (2007) dalam Hanmetan (2011) juga mengungkapkan berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya), Sedangkan kemampuan berhitung merupakan kesanggupan untuk menguasai pengerjaan suatu hitungan baik berupa menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya

Beberapa permasalahan yang menjadi indikator tidak berkembangnya kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini, terlihat dalam observasi awal yang dilakukan pada Ra Perwanida 1 Tegaldlimo. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok usia 4-5 tahun, anak masih sulit dalam mengenal bilangan seperti dalam menyebutkan angka, serta kemampuan mengenal bilangan anak masih belum maksimal. Rendahnya kemampuan mengenal bilangan anak salah satu penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang bervariasi dan kurang menarik seperti buku bacaan, LKS yang sering membuat anak bosan serta enggan untuk belajar membaca.

Meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak dapat ditingkatkan dengan cara-cara yang tidak memaksa, bahkan lebih dari itu kemampuan mengenal bilangan anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Bisa juga melalui kegiatan bernyanyi, bermain, dan bercerita. Namun upaya yang tepat dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah adalah menciptakan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan untuk anak dengan cara memilih permainan, salah satunya adalah permainan *bingo*.

Permainan *bingo* merupakan permainan kartu yang berisikan nomor-nomor atau huruf-huruf yang diberi tanda oleh pemain apabila nomor atau huruf tersebut dipanggil. Menurut Aqib dan Murtadlo (2016 : 251) permainan *bingo* adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas.

Keunggulan dari permainan ini adalah anak dapat memperbanyak kosa kata, selain itu permainan *bingo* juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. (Aqib dan Murtadlo 2016:249). Bahan yang digunakan untuk permainan *bingo* sangatlah mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak. Permainan *bingo* juga merupakan permainan yang sering dipakai dalam mengajarkan vocabulary/kosa kata bahasa inggris. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan permainan *bingo* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memfokuskan kajian penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain *Bingo* di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018-2019".

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian yang dirumuskan adalah bagaimana Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain Bingo Di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018-2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain Bingo di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018-2019.

1.4 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini definisi operasaional yang akan di paparkan oleh peneliti unrtuk bertujuan mengenal lambing bilangan antara lain:

- a. Mengenal bilangan adalah kegiatan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (angka)
- b. Bermain bingo adalah suatu permainan menghubungkan angka dalam kotak bilangan pada papan permainan. Kemudian anak menuliskan bilangan yang cocok dengan bilangan yang diminta pada kotak bilangan yang sesuai.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap guru sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bingo pada anak kelompok A di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018-2019.

1. Bagi Anak

Tindakan dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan. Melalui permainan *bingo* ini diharapkan anak dapat merasa senang terhadap pembelajaran mengenal bilangan serta anak mampu menjumlahkannya.

1.5.1 Manfaat Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai masukan dan pertimbangan dalam menggunakan strategi baru pada proses belajar mengajar sehingga permainan *bingo* ini dapat digunakan sebagai salah satu strategi mengajar alternatif dalam pembelajaran mengenal bilangan dan dapat membuat guru lebih kreatif memotivasi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.

1.5.2 Manfaat Lembaga

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga sebagai pedoman guna meningkatkan kualitas lembaga, juga dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai solusi terhadap permasalahan pendidikan yang ada, terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul tersebut diatas terdapat dua variabel yaitu kemampuan mengenal bilangan dan permainan *bingo*. Subyek yang diteliti yaitu anak kelompok usia 4-5 tahun dan lokasi penelitian yaitu RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi. Terdapat dua variabel yaitu kemampuan mengenal bilangan dan permainan bingo. Adapun beberapa indikator dari variabel tersebut yaitu 1) Indikator kemampuan mengenal bilangan adalah a) Mengenal angka awal dari jumlah benda disekitar, b) Menyebutkan angka secara beurutan, c) Menyebutkan simbol angka yang dikenal mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda

yang ada di sekitarnya, dan 2) Permainan *bingo* yaitu terdiri dari a) Papan Permainan *bingo*, b) , c) Kotak bilangan.

