

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak.<sup>1</sup> Menurut Imas Kurniasi, 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun dan 30% berikutnya terjadi hingga usia 8 tahun.<sup>2</sup> Berbagai potensi kecerdasan anak usia dini perlu dikembangkan melalui pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan satu 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.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini yang merupakan suatu upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.<sup>4</sup> Pengembangan potensi pada anak dapat dilakukan melalui pemberian stimulus yang tepat. Pemberian stimulus bagi anak usia dini berbeda dengan pemberian bagi orang dewasa. Hal tersebut

---

<sup>1</sup> Harun Rasyid. *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009)., h. 64

<sup>2</sup> Imas Kurniasih. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011), h. 11

<sup>3</sup> Depdiknas. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*. (Jakarta: Depdiknas. 2003)

<sup>4</sup> Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas 2005)., h. 5

dikarenakan anak usia dini bukan merupakan bentuk mini dari orang dewasa, anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu apa yang di lihat dan didengarnya.<sup>5</sup>

Potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, yakni aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosio-emosional, aspek bahasa serta aspek nilai agama dan moral. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus. Kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.<sup>6</sup>

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak usia TK berada pada ranah praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas serta anak mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar.<sup>7</sup> Berdasarkan paparan tersebut, anak usia 4-5 tahun hendaknya sudah mulai mengembangkan pemahaman konsep bilangan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 dijelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A hendaknya sudah mampu mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan sangat penting karena merupakan konsep matematika yang harus dikuasai

---

<sup>5</sup> Sofia Hartati. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas 2005), h. 8

<sup>6</sup> Slamet Suyanto. *Op cit*, h. 53

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 55

oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada anak kelompok A di TK Batupoaro Kota Baubau ditemukan masalah terkait pemahaman konsep bilangan. Pemahaman anak terhadap konsep bilangan masih sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda serta sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda.

Masalah lain yang ditemui di TK Batupoaro Kota Baubau adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar. Pembelajaran juga masih menekankan pada penggunaan lembar kerja anak sebagai sumber belajar. Oleh karena itu dibutuhkan perbaikan dalam pemberian stimulus.

Perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kegiatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak akan meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas. Salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan.<sup>9</sup> Sehingga untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan pada anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

---

<sup>8</sup> Sudaryanti. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2006)., h. 1

<sup>9</sup> Sofia Hartati. *Op cit*, h. 11

Permainan memancing angka dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak. Hal tersebut dikarenakan permainan memancing angka memiliki beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Asadjie, yakni melalui permainan memancing angka anak di latih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak di latih untuk berkonsentrasi agar kail dapat memancing dengan tepat, serta anak di latih untuk sabar dalam melaksanakan permainan.<sup>10</sup>

Permainan memancing angka akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Selain itu, alat permainan yang digunakan dalam kegiatan ini juga cukup mudah untuk dibuat. Dengan demikian, permainan memancing diharapkan dapat membantu guru untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A di TK Batupoaro Kota Baubau.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Permainan Memancing Angka Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Batupoaro Kota Baubau”**.

---

<sup>10</sup> Asadjie. *Ikan Pancing dan Pancingan Angka*. Diakses dari <http://www.papan-data.com/produk-157-ikan-pancing-dan-pancingan-angka.html> pada tanggal 28 Agustus 2015.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul di TK Batupoaro Kota Baubau kelompok A antara lain adalah:

1. Anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang mengembangkan tentang kemampuan kognitif, khususnya pemahaman konsep bilangan.
2. Kemampuan anak masih sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda.
3. Sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar.
5. Pembelajaran masih menekankan pada penggunaan lembar kerja anak sebagai sumber belajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di buat rumusan masalah yaitu: Apakah penerapan permainan memancing angka dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A TK Batupoaro Kota Baubau?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan memancing angka dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok A TK Batupoaro Kota Baubau.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi objek, peneliti serta seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta Didik

Anak mendapatkan stimulasi melalui kegiatan belajar yang tepat dan menyenangkan sehingga pemahaman konsep bilangan anak dapat meningkat.

2. Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar anak tertarik belajar sehingga pemahaman konsep bilangan anak dapat meningkat, serta memberikan suatu metode pembelajaran yang baru bagi pendidik agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan rekomendasi strategi baru dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didiknya.

## **F. Definisi Operasional**

1. Pemahaman konsep bilangan merupakan pemahaman konsep matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan. Pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat menghitung bilangan 1 sampai dengan 10, mengenal lambang bilangan (angka) serta membandingkan.
2. Permainan memancing angka merupakan permainan yang menghubungkan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dilakukan dengan cara meminta satu anak untuk memancing angka 1, kemudian anak lain diminta untuk memancing benda (sesuai dengan tema) sejumlah angka yang telah dipancing oleh anak pertama.

## **G. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa melalui penerapan permainan memancing angka pada anak kelompok A TK Batupoaro Kota Baubau maka kemampuan mengenal konsep bilangan meningkat.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Permainan Memancing Angka

##### 1. Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.<sup>1</sup> Permainan edukatif dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik serta nilai agama dan moral. Andang Ismail juga menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.<sup>2</sup> Dalam penelitian ini permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya berkaitan dengan pemaaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

##### a. Tujuan Permainan Edukatif

Tujuan permainan lebih ditekankan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin. Selain itu, permainan juga harus dapat diarahkan untuk dapat menghasikan perubahan sikap.<sup>3</sup> Secara umum, terdapat beberapa tujuan dari permainan edukatif, antara lain:

---

<sup>1</sup> Andang Ismail. *Education Games*. (Yogyakarta: Pilar Media. 2006)., h. 119

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 120

<sup>3</sup> *Ibid*, h. 121