

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya anak usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah individu yang memiliki potensi dengan pertumbuhan pesat, sehingga pembinaan dan pendidikan dini sangatlah tepat untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut. Hal ini sejalan dengan pemikiran Husein bahwa “Anak usia TK berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years*”. Masa keemasan ini dijadikan ruang dan kesempatan agar mereka memahami mengenai:

1. Dunia fisik, yaitu melalui kegiatan seperti mengukur, menimbang, menyusun kotak, bermain air dan mencampur warna.
2. Informasi sosial dan budaya, yaitu melalui kegiatan seperti permainan, memasak, membaca cerita dan bermain peran.
3. Logika dan matematika, yaitu melalui kegiatan seperti membandingkan, berhitung, mengurutkan dan mengklasifikasikan.
4. Bahasa lisan dan tulisan, yaitu melalui kegiatan membaca, menulis, menggambar, mendikte, menyimak dan mengungkapkan gagasan.¹

Dodge, Colker dan Heroman kemudian mempertegas bahwa “Pada masa emas ini anak mampu mengoptimalkan empat area perkembangan yang tidak berdiri sendiri dan saling mempengaruhi”.² Keempat area tersebut adalah sosial emosi, fisik, kognitif, dan bahasa. Perkembangan kognitif (kecerdasan) ditandai dengan keinginan mengetahui sesuatu secara lebih mendalam melalui pertanyaan-pertanyaan apa, mengapa, bagaimana atau berbicara tentang hubungan sebab akibat.

¹ Soemantri. *Dasar-Dasar Psikologi Perkembangan*. Bandung: PSG Tertulis Diknasmen Depdiknas. 2006, h. 2

² Rakimah Wati. *Pengembangan Aktivitas Anak Usia Dini*. Padang: Universitas Negeri Padang. 2009, h. 17

Pengembangan aspek kognitif di TK bertujuan agar anak didik:

1. Mampu berpikir logis
2. Mampu memahami sesuatu berdasarkan perbedaan dan persamaan
3. Mampu mengembangkan imajinasi
4. Mampu mengolah lingkungan dan membangun dunianya secara aktif
5. Mampu berpikir kreatif.

Ruang lingkup aspek kognitif diantaranya logika matematika, berkenaan perihal tersebut Piaget mengatakan bahwa *logical mathematical* adalah kategori yang meliputi pengertian tentang angka, serasi, klasifikasi, waktu, ruang dan konservasi.³ Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses mental yang berkaitan dengan hadirnya benda secara fisik. Piaget pun mengajarkan agar pembelajaran konsep bilangan diterapkan melalui pendekatan konstruktif, dimana belajar dipandang sebagai suatu proses pembentukan pengetahuan melalui kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

Seperti halnya bahasa, matematika juga dapat mendewasakan semua pengalaman manusia karena konsep matematika tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Anak usia dini, sekitar 4-6 tahun memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat. Rasa ingin tahu tersebut menyebabkan mereka melakukan observasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya. Pada usia tersebut anak dapat mengembangkan konsep-konsep matematika dasar dan keterampilan memecahkan masalah.

³ Wahyudian, U dan Agustin, M. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Falah Production. 2010, h. 32

Anak beradaptasi dengan lingkungan yang menawarkan berbagai kesempatan anak untuk bertindak. Kepercayaan dan kemandirian yang dimiliki anak akan tumbuh prakarsa (inisiatif), sedangkan pembinaan daya pikir dan daya cipta akan mengantarkan anak pada pembentukan kreativitas. Berkenaan dengan hal di atas, maka pendapat Piaget mengatakan bahwa “Anak senantiasa berinteraksi dengan sekitarnya dan selalu berusaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya di lingkungan tersebut”.⁴ Melalui kegiatan memecahkan masalah sebagaimana yang digambarkan tersebut proses pembelajaran dapat terjadi.

Keadaan seperti ini merupakan potensi untuk mengenalkan pengalaman positif dan memberikan pembelajaran logika matematik melalui kegiatan mengurutkan bilangan, mengenal konsep bilangan melalui benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan mengurutkan benda-benda berdasarkan atributnya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan intelektual dan memotivasi belajar berbagai ilmu pengetahuan. Anak-anak bagaimanapun juga akan berpikir secara konkret sehingga pembelajaran ini harus melalui pendekatan permainan.

Dunia anak identik dengan bermain, karena melalui bermain anak dapat bersosialisasi dan belajar banyak hal dari dunianya. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan sebagai alat utama melatih kemampuan dalam pertumbuhan anak. Oleh karena itu prinsip yang diterapkan di TK adalah bermain sambil belajar dan

⁴ Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Andira. 2003, h. 159

belajar seraya bermain. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih efektif, karena dekat dengan dunia keseharian anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi di TK Baadia Kecamatan Baadia Kota Baubau yang terfokuskan pada aspek kognitif, ditemukan fakta bahwa kemampuan anak di Kelompok A dalam memahami konsep bilangan masih belum optimal. Anak belum bisa mengurutkan bilangan dengan tepat, anak juga belum bisa menghubungkan kesesuaian bilangan dengan benda-benda. Data menunjukkan bahwa 14 dari 18 orang anak didik (77,78%) belum menguasai urutan bilangan dan belum mampu menyesuaikan bilangan dengan benda-benda. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang masih konvensional berpusat pada guru dan media yang digunakan belum memanipulasi benda konkret. Kondisi di kelas, anak didik masih pasif dan susah berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Kondisi tersebut berpengaruh pada tingkat pemahaman konsep bilangan yang rendah. Berdasarkan refleksi awal dan diskusi dengan guru disepakati bahwa solusi tindakan untuk memecahkan masalah ini yaitu melalui permainan menggunakan kantong ajaib.

Aktivitas siswa sehari-hari dalam pembelajaran matematika di kelas hanya “penonton” gurunya, mereka menerima ilmu selalu disuapi oleh guru tanpa melalui tahap mengunyah kemudian mereka menyelesaikan soal-soal yang terdapat di papan tulis dan bekerja sendiri dengan masalah-masalah yang terdapat dalam lembar kerja anak (LKA).⁵ Fenomena di atas perlu segera dibenahi melalui penerapan metode efektif dengan melibatkan media pembelajaran yang menarik,

⁵ Turmudi. *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika (Berparadigma eksploratif dan Investigatif)*. Jakarta: Leuser Cita Pustaka. 2008, h 22

kreatif, dekat dengan kehidupan keseharian anak didik, mudah dicerna dan dipahami.

Media yang dimaksud harus menekankan pada aktivitas belajar anak didik, membantu dan mengantarkan pembelajaran abstrak ke arah yang konkret. Pemilihan media yang tepat bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan pemahaman anak didik. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ruseffendi bahwa “Anak belajar melalui dunia nyata dan dengan memanipulasi benda-benda nyata sebagai perantaranya”.⁶ Sangatlah jelas bahwa belajar itu bukan hanya sekedar hafalan atau mengingat, mendengarkan, ataupun melihat saja, melainkan juga harus berbuat. Penerapan media pembelajaran dapat menjembatani anak didik untuk belajar melalui perbuatan, agar bahan ajar lebih melekat, mengendap dan lebih lama tertanam dalam hati.

Pemilihan media yang tepat dapat memudahkan anak untuk belajar. Berdasarkan pendapat di atas maka untuk menunjang proses pembelajaran konsep bilangan di TK Baadia Kota Baubau adalah melalui pendekatan media permainan kantong ajaib. Kantong ajaib ini merupakan media permainan hasil adopsi dari konsep arisan, dimana barang yang terdapat didalamnya telah didesain berupa gambar/titik/warna dengan jumlah limitantara empat sampai dengan sepuluh (4-10). Pada praktek permainannya nanti anak didik diajak bermain untuk mengambil barang dari dalam kantong. Anak didik didorong untuk mengenal benda yang diambil, kemudian diajak mengamati jumlah gambar/titik/warna.

⁶ *Ibid*, h. 23

Selanjutnya si anak diajak mencari sekumpulan angka mainan agar disesuaikan dengan jumlah gambar/titik/warna.

Penggunaan media permainan kantong ajaib dipandang lebih efektif, karena mudah dikenali sebagai bahan permainan yang unik dan menarik. Melalui penggunaan media permainan ini diharapkan tingkat pemahaman anak mengenai konsep bilangan dapat bertambah. Untuk pembuktiannya, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Metode Permainan Kantong Ajaib di TK Baadia Kecamatan Baadia Kota Baubau.**

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan masih belum optimal.
2. Anak masih belum bisa mengurutkan bilangan dengan tepat.
3. Anak masih belum bisa menghubungkan kesesuaian bilangan dengan benda-benda.
4. 14 dari 18 orang anak belum menguasai urutan bilangan dan belum mampu menyesuaikan bilangan dengan benda-benda.
5. Pembelajaran masih bersifat konvensional yang masih berpusat pada guru.
6. Media pembelajaran yang digunakan masih belum memanipulasi benda konkret.
7. Anak didik masih bersifat pasif dalam proses pembelajaran dan susah berinteraksi dalam proses belajar mengajar.

C. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Baadia Kota Baubau?
2. Bagaimana pelaksanaan metode permainan kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Baadia Kota Baubau?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan pemahaman konsep bilangan anak TK Baadia Kota Baubau kelompok A melalui penggunaan media permainan kantong ajaib.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan metode permainan kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Baadia Kota Baubau.

E. Kegunaan Penelitian

Beberapa manfaat atau kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru
 - a. Untuk dijadikan pengalaman dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar.

- b. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan kantong ajaib.
 - c. Untuk menambah wawasan guru mengembangkan kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar.
 - d. Untuk meningkatkan kompetensi pendidik.
 - e. Sebagai rujukan dalam mengembangkan kinerja.
2. Bagi Siswa
- a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam kompetensi operasi hitung memahami konsep bilangan.
 - b. Menciptakan suasana ideal pembelajaran konsep bilangan melalui permainan.
 - c. Menumbuhkan kreativitas dan kompetensi.
 - d. Mampu memecahkan permasalahan yang berhubungan dekat dengan kehidupan sehari-hari.
3. Bagi Peneliti
- Penelitian ini merupakan pengalaman berharga sebagai upaya meningkatkan kualitas dan kapasitas diri, khususnya dalam membuktikan efektivitas penggunaan media permainan kantong ajaib untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak TK Baadia Kota Baubau di kelompok A.

4. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsih pemikiran positif dalam menciptakan ruang dan iklim pendidikan yang kondusif, khususnya dalam pembelajaran konsep bilangan dan umumnya pada pembelajaran-pembelajaran lain.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar percontohan dalam rangka pengembangan melalui penelitian-penelitian berikutnya yang serupa di masa depan.

F. Definisi Operasional

1. Kantong Ajaib

Kantong ajaib merupakan salah satu media permainan yang berbentuk kantong terbuat dari plastik dan dipasang tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah didesain sebelumnya berupa gambar/titik/warna dengan jumlah tertentu. Barang yang diambil mengandung sebuah bilangan sehingga anak didik didorong untuk mencari sekumpulan angka mainan agar sesuai dengan bilangan tersebut. Limit bilangan yang ditentukan adalah 4-10.

Pada prakteknya nanti anak didik dibagi menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama. Satu anak bertugas untuk mengambil barang dari kantong, mengamati, dan menghitung sebuah bilangan yang tercantum dalam jumlah gambar/titik/warna. Sedangkan satu anak lainnya bertugas untuk mencari angka mainan yang sesuai dengan bilangan tersebut.

Setiap kelompok pasangan akan dilombakan dengan kelompok lainnya. Kriteria yang digunakan adalah kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan bilangan dengan benda. Permainan kantong ajaib ini dapat dikembangkan untuk belajar membilang, mengurutkan, menambah dan mengurangi.

2. Peningkatan Pemahaman

Peningkatan pemahaman anak adalah peningkatan penguasaan konsep yang diperoleh anak setelah penerapan metode permainan kantong ajaib pada pembelajaran selesai dilakukan. Penguasaan konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep bilangan.

3. Konsep Bilangan

Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk, warna, cara berhitung, menyusun benda dan sebagainya. Melalui permainan, anak dapat meningkatkan aspek kognitif mengenai konsep bilangan. Anak tidak hanya senang bermain, tetapi dapat mengenal konsep bilangan tanpa paksaan.

Bilangan merupakan suatu istilah yang digunakan dalam operasi hitung menghitung, yang kemudian dikenal dengan matematika. Matematika dalam konteks anak-anak pra sekolah dijabarkan sebagai:

- a. Korespondensi, yaitu kegiatan yang menghubungkan distribusi benda satu sama lainnya.

- b. Pengurutan, yaitu kegiatan melatih kemampuan menempatkan sesuai dengan urutannya berdasarkan ukuran.
- c. Menghitung, yaitu kegiatan melatih kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenai angka dan jumlah.
- d. Kalkulasi, yaitu kegiatan proses penambahan dan pengurangan.
- e. Klasifikasi, yaitu mengurutkan benda-benda berdasarkan atributnya.
- f. Pengukuran, yaitu proses menemukan angka dari sebuah unit standar suatu proyek.
- g. Perbandingan, yaitu kemampuan menentukan ukuran benda.
- h. Geometri, yaitu studi hubungan ruang.
- i. Pola, yaitu sebuah tema yang menghubungkan.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa dengan permainan kantong ajaib maka pemahaman konsep bilangan anak kelompok A TK Baadia Kota Baubau akan meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa. Hal tersebut senada dengan observasi yang telah dilakukan oleh Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss yang mengemukakan bahwa “Anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa”.¹

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. “Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya”.²

Perkembangan kognitif menurut Piaget terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi.³ Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi.

¹ Yudha dan Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Bandung: Depdiknas. 2009, h. 199

² Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2010, h. 103

³ Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2008, h. 6