

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Usia dini atau pra sekolah adalah usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Proses pembelajaran pendidikan anak usia dini dan bukanlah proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah seperti biasanya, akan tetapi adalah sebagai tempat untuk bermain anak, mulai dari mengenal orang lain dan tempat dia untuk berkreasi.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya peserta didik usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (GBPKB TK 1994) bahwa Taman Kanak-Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian dan pendidikan sekolah.<sup>2</sup>

Pendidikan prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran harus kreatif, bervariasi, menyenangkan bagi anak dan sesuai dengan perkembangan anak. Pada diri anak terdapat beberapa aspek

---

<sup>2</sup> Masitoh dkk, *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*, ( Jakarta, Depdiknas: 2005 ), hlm. 1

perkembangan, yaitu aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial dan emosional, kemandirian berbahasa, kognitif, seni dan fisik motorik akan berkembang dengan baik apabila anak mendapatkan stimulasi yang optimal dan menyeluruh. Tetapi apabila kurang optimal dalam memberikan stimulasi kepada anak usia dini, maka perkembangan anak menjadi kurang optimal. Semua aspek perkembangan diharapkan dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan yang lainnya termasuk aspek perkembangan kognitif. Maka diharapkan sebagai seorang pendidik dapat menstimulasi perkembangan yang ada pada diri anak agar dapat berkembang secara optimal dan menyeluruh.

Dalam kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali di temui, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan angka pada kue ulang tahun. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari anak. Penanaman konsep bilangan bisa diawali dengan memberikan pengertian tentang banyak dan sedikit atau besar kecil, untuk mengajarkan penjumlahan dan sebagai dasar kemampuan berhitung.

Dalam Al-Quran ada beberapa yang menyebutkan bahwa manusia di suruh untuk berfikir seperti dalam surah An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ

Dengan demikian, menurut Islam alat sensorik merupakan anugerah Allah kepada manusia untuk dipergunakan sesuai dengan fungsinya yang positif. Pendengaran dan penglihatan merupakan alat indra yang banyak digunakan dalam proses belajar manusia. Di dalam diri manusia juga terdapat potensi yang sangatlah besar. Allah Swt mengaruniakan potensi berupa kemampuan untuk berpikir pada otak manusia dan kemampuan fisik. Dengan karunia yang diberikan Allah manusia juga dapat belajar berbagai ilmu pengetahuan. Salah satunya yaitu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan bilangan yaitu matematika (linguapura).

Setiap bilangan memiliki nilai yang di sebut dengan angka, peran angka dalam kehidupan itu sangat penting karena angka mengatur segalanya. Salah satu stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu dengan mengenalkan angka-angka dengan membilang kepada anak usia dini. Untuk mengenalkan angka-angka kepada anak usia dini agar anak merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan metode yang tepat, yaitu salah satunya dengan metode bermain gelas angka. Karena pada masa anak-anak merupakan masa emas untuk menerima berbagai rangsangan dan pada masa ini sebaiknya diberi rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Pada saat ini berbagai pihak menginginkan agar anak menguasai konsep dan keterampilan matematika semakin gencar, hal

ini mendorong beberapa lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan pengetahuan matematika secara sporadis dan radikal. Orang tua bahkan guru tidak menitikberatkan pembelajaran pada proses yang terjadi namun mereka lebih melihat pada hasil yang dicapai oleh anak.

Sebenarnya membilang dapat diajarkan pada anak-anak dengan cara yang sangat mereka sukai, yaitu bermain. Atau dengan menggunakan alat peraga atau media yang menyenangkan dan membuat anak semakin tertarik untuk belajar membilang 1-10. “Anda tidak bisa memisahkan anak dari permainan dan memaksanya untuk belajar berhitung, misalnya, tanpa alat bantu permainan sama sekali. Justru ini akan mematikan kreativitas dan kemampuan otaknya untuk belajar”<sup>3</sup>

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا

لَا يَسِّرُوا وَتَعَسَّرُوا لَا تَتَفَرَّوْا (العلم كتاب في البخاري يا خراج)

Hadist di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar peserta didik tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap suasana di kelas, serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Dan suatu pembelajaran juga harus menggunakan metode yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan keadaan orang yang akan belajar.<sup>4</sup>

Jadi metode dalam pembelajaran juga sangat di perhatikan.

Pembelajaran harus bersifat menyenangkan dan tidak membuat peserta didik cepat tertekan atau bosan terhadap pembelajaran, begitu juga dengan

<sup>3</sup> Cahyo, Agus N, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Jogjakarta: Flashbooks, 2011), hlm. 12

<sup>4</sup> Ismail SM., *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PIKEM*, (Rasail Media Group, 2008), hlm. 13

pendidikan anak usia dini salah satu metode yang di terapkan dalam pendidikan anak usia dini yaitu dengan bermain, karena pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan.

Melalui bermain anak secara tidak langsung dia akan menambah pengetahuannya. Dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya menitikberatkan dengan hasil yang di capai oleh anak akan tetapi lebih menitikberatkan terhadap proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi awal di TK Tunas Mekar, sebagian anak masih kesulitan untuk membilang angka 1–10. Hal ini karena anak belum banyak mengenal angka, sehingga dalam mengerjakan tugas dari guru, anak masih mengalami kesulitan. Misalnya dalam mengerjakan tugas mencontoh angka masih banyak yang salah, dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda, dalam menulis angka masih terbalik. Dalam pemberian stimulasi membilang pada anak, guru hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), misalnya dalam membilang angka 1–10, sehingga anak menjadi bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan kegiatan belajar. Hal tersebut disebabkan Karena metode dan media yang di gunakan kurang menarik dan kurang menyenangkan.

Hal ini menyebabkan anak tidak maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak mudah bosan, tidak bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media dalam kegiatan mengajarkan pelajaran membilang.

Seharusnya aktivitas yang dilakukan di Taman Kanak-kanak menggunakan konsep bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Tunas Mekar, maka saya tertarik untuk meneliti bermain dengan menggunakan gelas angka sebagai salah satu cara mengenal konsep bilangan anak dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Tunas Mekar .

Permainan gelas angka adalah gelas bekas yang di cat dengan bermacam-macam warna dan di depan gelas tersebut bertulisan angka 1-10. Dengan bermain menggunakan gelas angka tersebut anak akan semakin tertarik dalam pembelajaran berhitung karena anak akan melihat benda-benda yang berwarna-warni. Karena anak adalah orang yang unik dan anak menyukai sesuatu yang baru dan sesuatu yang unik maka anak akan terbawa suasana ingin bermain dengan permainan tersebut kemudian dia akan mencoba mulai berhitung dengan benda tersebut, dan kegiatan belajar peserta didik akan semakin bersemangat.

Manfaat permainan gelas angka selain dapat memberi rangsangan bagi peserta didik untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Selain itu juga bermanfaat bagi guru karna dengan metode baru maka alat peraga di sekolah juga akan bertambah. Dan akan menambah pengalaman bagi guru dan masukan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan bahan-bahan bekas yang menarik dan bervariasi dalam mengajarkan berhitung pada peserta didik.

Bermain merupakan segala sesuatu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran,perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja ,bertujuan dan terkendali. Karena hal demikian maka saya menggunakan penelitian eksperimen yang berjudul **“Efektivitas Permainan Gelas Angka pada Kemampuan Membilang Angka 1-10 Anak Kelompok A di TK Tunas Mekar di Banjarmasin”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diatas,maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah dengan permainan gelas angka efektif digunakan pada kemampuan membilang angka 1-10 kelompok A di TK Tunas Mekar ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penilitian adalah untuk mengetahui efektifitas permainan gelas angka pada kemampuan berhitung peserta didik kelompok A di TK Tunas Mekar.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, adanya media baru yang dapat di gunakan

guru untuk mempermudah dalam pembelajaran membilang di TK sesuai dengan perkembangan anak.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan membilang anak dan bagi peserta didik diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang untuk menerima, memahami, serta mempelajari membilang sehingga anak memiliki rasa minat dan keingintahuan yang tinggi, selain itu meningkatkan kemampuan membilang dan minat belajar serta anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan tertarik dalam kegiatan membilang.
- b. Dalam penerapan penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam penguasaan membilang 1-10 dan dapat meningkatkan motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran membilang angka
- c. Diharapkan penggunaan permainan gelas angka ini dapat membantu pendidik dalam mengajarkan membilang 1-10 di TK Tunas Mekar Banjarmasin.

## E. Definisi Operasional

### 1. Pengertian Efektivitas

Kata efektivitas berasal dari bahasa Inggris, "*effectivity*" yang berarti kemajuan, kemujaraban.<sup>5</sup> Dalam kamus besar Bahasa

---

<sup>5</sup> John M. Echols dan Hasan Sadely, *Kamus Inggris-Indonesia* (Cet.IV; Jakarta : Gramedia, 1982) hlm.207.



Indonesia, kata efektivitas berasal dari kata efektif yang memiliki arti ada pengaruhnya, akibatnya dan sebagainya.<sup>6</sup> Kata dasar efektif secara istilah bahasa apabila disandingkan dengan kata lain dapat berarti berhasil mencapai sasaran atau tujuan yang telah di tetapkan.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian efektivitas, dalam menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tidaknya sasaran yang telah di tetapkan, sebagai situasi adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang di tuju.

## 2. Kemampuan Membilang

Kemampuan membilang adalah anak dapat menyebutkan dan memahami nama angka mulai dari satu dan meneruskannya, dua, tiga, empat dan seterusnya secara berurutan berdasarkan angka yang dilihatnya. Dengan memahami konsep nama angka yang dibilangnya akan dapat membantu anak berfikir bahwa angka tersebut dapat berubah-ubah dari letak susunan angka yang ada.

## 3. Permainan

Permainan adalah berbagai kegiatan sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.

### Gelas Angka

---

<sup>6</sup> Petter Salim dan Yenni salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Cet.V; Jakarta: Modern English Press, 1991), hlm.367

Gelas angka adalah gelas bekas yang terbuat dari plastik dan memiliki 1 warna yang bertulisan dari angka 1 sampai angka 10.

## F. Penelitian yang Relevan

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, sepengetahuan penulis ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan tentang membilang 1-10 dalam bentuk jurnal yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A3 TK Aba Ketanggungan Yogyakarta”<sup>7</sup> oleh Nunik Sulistiawati dan “Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Membilang Angka 1-10 dengan Metode Bermain Kartu Angka Pada Kelompok A di TK Pertiwi Asri Candi Siduarjo”<sup>8</sup> oleh Lia Adistiana. Jadi ada persamaan penulis dengan beberapa peneliti diatas yaitu membilang 1-10 tetapi dengan metode yang berbeda.

## G. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dikemukakan dengan sistematika pembahasan agar dapat mempermudah para pembaca dalam

---

<sup>7</sup> Sulistiati Nunik, *Meningkatkan Kemampuan Membilang angka 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka pada Anak A3 TK Aba Ketanggungan Yogyakarta Kelompok* <http://eprints.uny.ac.id/13190/1/Nunik%20Sulistiati.pdf> Di akses Tanggal 23 Februari 2018 jam 22.31 Wita.

<sup>8</sup> Adistiana Lia, *Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Membilang Angka 1-10 dengan Metode Bermain Kartu Angka pada Kelompok A di TK Pertiwi Asri Candi Siduarjo*; <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1304> Di akses Tanggal 23 Februari 2018 jam 22.37 Wita

memahami gambaran secara umum atau global terhadap skripsi ini. Bab dalam laporan penelitian ini adalah sebanyak V (lima) bab dan beberapa sub bab.

Bab I Pendahuluan, berisikan permasalahan yang terdapat dalam bab ini meliputi latar belakang, fokus masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teoretis, membahas masalah yang berhubungan dengan judul secara teori. Masalah-masalah yang berhubungan dengan judul secara teori. Masalah-masalah yang dibahas dalam bab ini antara lain: tinjauan tentang pendidikan anak usia dini, tinjauan tentang perkembangan kognitif anak usia dini. Tinjauan tentang membilang angka 1-10.

Bab III Metodologi Penelitian, membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, subyek dan obyek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan keabsahan data dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian dalam bab ini berisikan pembahasan tentang deskripsi umum lokasi penelitian, papan data dan analisis data.

Bab V Penutup, berisi simpulan dan saran-saran dari peneliti atau penulis.