

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses dimana manusia dididik dan dibina untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman yang baru dalam membantu manusia cakap dalam menjalankan kehidupannya. Menurut Kamus Besar Indonesia, pendidikan merupakan usaha mendewasakan manusia dalam hal perilaku individu maupun kelompok melalui pelatihan. Pendidikan ialah suatu proses dengan cara-cara tertentu dimana manusia dapat mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2013: 10).

Berdasarkan pengertian tersebut, pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran terencana untuk mengoptimalkan potensi anak maka pendidikan harus dimulai sejak anak lahir.

Semua anak yang lahir ke bumi memiliki potensi yang luar biasa, Allah telah memberikan (otak) akal kepada anak untuk berpikir, begitu pun dengan anak, anak ialah manusia kecil yang unik yang perkembangan otaknya berkembang secara sangat cepat. Menurut Semiawan (2008: 49) perkembangan otak anak berkembang dengan pesat selama lima tahun pertama kehidupannya terutama anak usia 2-5 tahun dikenal dengan istilah krisis pertama. Harun Rasyid (2009: 64) berpendapat anak usia dini sangat penting dilatih semua potensi kecerdasan yang anak miliki.

Potensi anak perlu dikembangkan secara keseluruhan, terutama potensi anak usia dini 0-6 tahun, usia ini cocok untuk menanamkan serta mengembangkan potensi diri anak dimana anak masih dalam proses perubahan perkembangan kecerdasan yang luar biasa, maka sangat diperlukan sebuah pendidikan terutama anak usia dini.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya memberikan stimulasi, bimbingan, pengasuhan, dengan memberikan aktivitas untuk memperoleh kecakapan (Mursid M, 2015: 15). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD, meliputi 6 aspek kemampuan dasar anak usia dini, yakni aspek nilai agama dan

moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni (Kemendikbud, 2014: 4). Salah satu aspek yang penting dikembangkan adalah aspek kognitif yang membantu anak dalam proses berpikir serta memecahkan masalah. Menurut Desmita (2016: 96) kemampuan kognitif adalah anak mampu untuk berpikir kompleks serta kemampuan menalar dan memecahkan masalah.

Pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan bagi anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini dimana pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain. Anak usia dini berada dalam fase bermain. Menurut Mohammad Fauziddin (2017: 6) bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain dan anak sangat erat kaitannya, kebutuhan yang harus dipenuhi anak ialah bermain. Aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain.

Dalam proses penanaman aspek perkembangan kognitif pun perlu dilakukan dengan bermain. Salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan adalah pemahaman konsep bilangan. Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini sangatlah penting karena sebagai awal anak belajar matematika.

Hasil observasi oleh peneliti dalam proses pembelajaran anak di KB Al-Ikhlas Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung di kelas A ditemukan masalah terkait pemahaman konsep bilangan seperti membilang atau menyebut bilangan 1 sampai 10, serta memasangkan lambang bilangan dengan benda dan yang lainnya. Pemahaman anak terhadap konsep bilangan tersebut sebatas pada menyebutkan angka, tetapi sebagian anak belum mampu menunjukkan banyaknya benda anak belum mampu menunjukkan lambang.

Memberikan stimulus pada anak hal ini sangat diperlukan untuk memaksimalkan perkembangan anak. Dengan memberikan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan anak yang mampu untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak. Menurut Sofia (2005: 11) pada umumnya anak usia dini sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, karena perhatian anak kepada kegiatan yang memberikan kesenangan, beragam dan juga tidak membuat bosan. Oleh karena itu, dalam mengembangkan pemahaman konsep

bilangan pada anak membutuhkan aktivitas kreatif yang menarik keinginan anak. Salah satunya cara meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak ialah dengan permainan memancing angka.

Permainan memancing angka merupakan kegiatan yang mudah diterapkan oleh guru dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan pada anak, selain itu cukup mudah menemukan bahan yang digunakan dan mudah dalam pembuatannya. Kegiatan ini sangat disenangi dan digemari anak-anak karena memancing salah satu kegiatan yang disenangi anak-anak saat bermain sehingga anak tidak akan merasa bosan dan jenuh saat mengikuti kegiatan ini. Oleh sebabnya, permainan memancing angka diharapkan dapat membantu untuk mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak di kelas A di KB Al-Ikhlas Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlunya melakukan penelusuran yang mendalam dalam upaya perbaikan dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak (Penelitian Tindakan Kelas di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan tiga pokok masalah yang dituangkan dalam tiga pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep bilangan anak di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung sebelum menggunakan permainan memancing angka?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan memancing angka untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada setiap siklus?

3. Bagaimana pemahaman konsep bilangan anak di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung setelah menggunakan permainan memancing angka pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut maka terdapat beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pemahaman konsep bilangan di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung sebelum menggunakan permainan memancing angka pada anak.
2. Pelaksanaan permainan memancing angka untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada setiap siklus.
3. Pemahaman konsep bilangan pada anak di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung setelah menggunakan permainan memancing angka pada seluruh siklus.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini mencakup aspek teoritis dan praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menemukan teori baru tentang meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak melalui permainan memancing angka, sehingga dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi sekolah :

- 1) Dapat menambah wawasan tentang memfasilitasi anak yang berhubungan dengan pemahaman konsep bilangan anak di usia 4-5 tahun.
- 2) Memberikan motivasi bagi guru untuk berkembang dalam berinovasi.

- 3) Masyarakat lebih percaya serta mendukung sekolah karena mutunya sangat baik.
- b) Manfaat bagi guru :
- 1) Menambah pengetahuan tentang memberikan rangsangan yang tepat dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan pada anak.
 - 2) Guru dapat memilih serta menggunakan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak.
- c) Manfaat bagi anak :
- 1) Diharapkan dengan penggunaan permainan memancing angka dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak.
 - 2) Meningkatkan konsentrasi anak ketika belajar.
 - 3) Meningkatkan kreativitas anak serta semangat belajar.
 - 4) Anak dapat belajar dengan senang.
- d) Manfaat bagi peneliti selanjutnya
- Diharapkan memberikan jalan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian ulang serta menjadi bahan kajian lebih lanjut dalam studi peningkatan pemahaman konsep bilangan anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif merupakan satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan atau proses yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2016: 96). Selain berkaitan dengan pengetahuan perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berpikir (*thinking*), memecahkan masalah (*Problem solving*), mengambil keputusan (*decision making*), kecerdasan (*intelligence*), bakat (*aptitude*) (Agoes, 2011: 43)

Kemampuan kognitif pada seseorang terjadi sesuai tahapannya begitupun dalam diri anak, kemampuannya sejalan dengan proses pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Kemampuan kognitif sangat erat kaitanya dengan kemampuan berpikir, Menurut Dewey dalam Mutiah (2010: 16) menyatakan bahwa berpikir merupakan usaha dalam memeriksa atau menilai informasi yang didapat.

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan ialah pemahaman konsep bilangan, anak mengenal bilangan menggunakan benda konkret. Dalam Tingkat pencapaian perkembangan anak (permendikbud Standar Nasional PAUD 2014) anak usia empat sampai lima tahun sudah bisa mengenal konsep bilangan dimana termasuk kedalam perkembangan kognitif berpikir simbolik. Menurut Pakasi Nurlaela dalam Mutiah (2010: 161) konsep ialah bentuk, lambang dari bilangan atau angka. Arti bilangan ialah suatu konsep bilangan yang ada unsur-unsur penting seperti : nama, lambang, urutan dan jumlah. Dapat di simpulkan konsep bilangan adalah lambang bilangan, jumlah bilangan dan lain-lainnya.

Belajar angka atau huruf sejak dini merupakan keberhasilan sangat penting bagi anak dimasa akan datang. Dalam keseharian pengetahuan angka dan huruf berguna bagi semua orang dari anak-anak hingga dewasa. Belajar angka dan huruf sangat berkaitan dengan matematika. Mengenalkan matematika sejak usia dini kepada anak membantu anak memiliki kecakapan hidup di masa depan. Hampir semua aspek kehidupan berhubungan dengan matematika. Pembelajaran matematika dimana anak mulai mengenal kelompok matematika, adapun penguasaannya melalui tiga tahapan, yaitu (1) tingkat pemahaman konsep, anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda konkret. (2) tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan. Setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. (3). Tingkat lambang bilangan anak, anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami (Mutiah 2010: 161-162). Permendiknas No. 58 tahun 2009 menjelaskan tentang konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun atau anak PAUD kelas A adalah anak sudah mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit, serta mengenal lambang bilangan.

Untuk mengembangkan pemahaman konsep bilangan pada anak diperlukan sebuah cara yang efektif, dimana biasanya pembelajaran matematika kurang disenangi oleh anak, penggunaan metode serta media pembelajaran menentukan kesuksesan hasil belajar. Anak usia dini berada dalam fase bermain, pembelajaran

anak usia dini harus dilakukan dengan aktivitas bermain untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Menurut Mursid (2015: 58) bermain ialah sarana belajar bagi anak usia dini, dengan bermain anak mengambil kesimpulan lingkungan sekitarnya. Menurut Agoes Dariyo (2011: 217) bermain (*play*) adalah suatu kegiatan menimbulkan kesenangan, spontan dan didorong oleh motivasi internal yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Ada 5 karakteristik dalam bermain yaitu (1) memberikan kesenangan (*fun, happy*), (2) langsung/spontan, (3) berproses, (4) motivasi dari dalam diri, (5) menumbuhkan imajinatif (*imaginative or Non literal*). Bermain atau permainan memiliki arti yang sama, menurut Mutiah (2010:113) permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri anak, sarana membawa anak ke alam masyarakat, sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi anak, anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Oleh karena itu dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak terutama di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung yang pemahaman konsep bilangan anak belum berkembang dimana anak belum mengenal lambang bilangan 1-10 hanya pada mampu membilang semata. Maka di perlukan permainan yang menyenangkan. Melalui bermain, anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar. Pengetahuan mengenai konsep-konsep tersebut jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain (Rini Hildayani, 2014: 9.13).

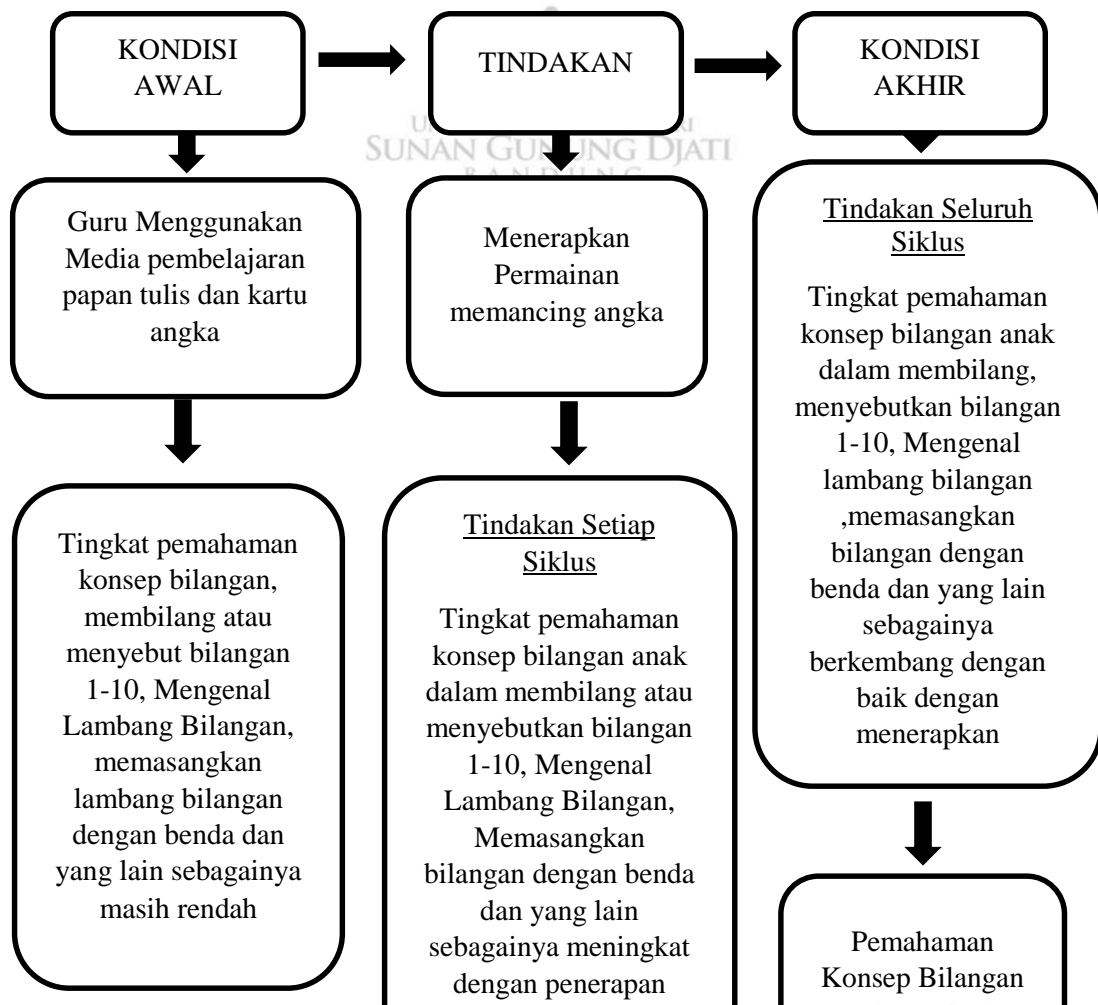
Permainan memancing angka digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak, menurut Sari Noermayanti (2017: 2) permainan memancing angka bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan bilangan. Bermain pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang menggunakan alat bermain terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. Yuliani (2014: 9.32) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang memasangkan jumlah angka dengan lambang bilangan.

Menurut Yuliani (2014: 9.32) langkah-langkah permainan memancing angka sebagai berikut:

- a. Letakan ikan ke dalam kolam berisi air.
- b. Meminta satu anak untuk mendapatkan ikan dengan alat pancingan yang sudah ditempel magnet
- c. Guru meminta anak untuk sebut angka pada ikan yang di tangkap.
- d. Kemudian anak menyimpan ikan pada baskom yang bernomor sama dengan ikan.
- e. Kemudian ikan dimakuskan kembali ke dalam bak, anak boleh memilih pemain selanjutnya.

Menurut Irawati (2012: 44) kelebihan permainan memancing angka ini bisa digunakan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu anak. Dengan kegiatan memancing anak tertarik untuk bermain selain itu suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga anak tidak mudah bosan dalam belajar.

Dengan begitu Pemahaman konsep bilangan di kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung diharapkan berkembang secara optimal melalui permainan memancing angka, adapun kerangka berpikir diatas secara skematis digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 : Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan rumusan hipotesis tindakan ialah “Permainan memancing angka pada anak diduga dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan di kelas A di KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung”

G. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ialah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iswanti (2014) PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. yang berjudul “Peningkatan Pemahaman konsep bilangan melalui permainan memasangkan” penelitian ini menggunakan penelitian tindakan dengan model Kemmis dan Mc. Taggart melalui dua siklus yang terdiri dari delapan kali pertemuan pada siklus I dan depan kali pertemuan pada siklus II. Hasil penelitian diperoleh peningkatan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A TK Abdhu Sallam, Banjarmasin, dari pra intervensi sampai siklus II. Kegiatan pra- intervensi diperoleh data rata-rata pemahaman konsep bilangan anak sebesar 45,5 %. Pada kegiatan penelitian siklus I mengalami peningkatan kemampuan sebesar 24,6 % dengan rata-rata hasil peningkatan pemahaman konsep bilangan mencapai 70,1 %. Pada siklus II peningkatan kemampuan mencapai 18,3 % dengan rata-rata hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan mencapai 88,4 %.

Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iswanti:

- a) Persamaannya sama-sama membahas pemahaman konsep bilangan, serta metode yang digunakan penelitian tindakan kelas.
 - b) Perbedaan perbedaannya adalah bahan pembelajaran dan alat yang digunakan berbeda, tempat penelitian berbeda. Penelitian yang dilakukan Iswanti melalui permainan memasang di Kelompok A TK Abdhu Sallam Banjarmasin, sedangkan penelitian ini dilakukan melalui permainan memancing angka di Kelas A KB Al-Ikhlas Desa Tegalsumedang kecamatan Rancaekek.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Revi Mulia (2018) Program Studi PG-PAUD jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Permainan Memancing Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Anak Usia 4-5 Tahun”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan memancing kartu huruf terhadap kemampuan mengenal simbol huruf usia 4-5 tahun.

Persamaan dan perbedaan penelitian ini ialah:

- a) Persamaan menggunakan aktivitas permainan memancing.
 - b) Perbedaannya aspek perkembangan yang diteliti, metode penelitian, serta tempat penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Revi Mulia meneliti aspek perkembangan bahasa, metode yang digunakan penelitian kuantitatif, tempat penelitian di TK Nurul Islam sedangkan penelitian ini meneliti aspek perkembangan kognitif yaitu pemahaman konsep bilangan, metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas, tempat penelitian di KB Al-Ikhlas Tegalsumedang Rancaekek Bandung.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siska Nopayana, Deti Rostika, Helmi Ismail, yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta lambang Bilangan pada Anak melalui Media Papan Flanel Modifikasi”. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas melalui 3 siklus. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK Laboratorium UPI Kampus Cibiru yang terletak di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Kesimpulan

hasil penelitian ini bahwa aktivitas belajar anak mengalami peningkatan, rata-rata yang diperoleh pada siklus 1 mencapai 40,9 %, siklus 2 mencapai 66,3 % dan siklus 3 mencapai 93,9 media papan flanel modifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan berserta lambang bilangan pada anak.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rosi Meri Irawati ialah:

- a) Persamaan sama – sama membahas pemahaman konsep bilangan serta metode yang digunakan sama penelitian tindakan kelas.
- b) Perbedaan penelitian ialah media yang digunakan, penelitian yang dilakukan oleh Siska dkk, melalui media papan flanel modifikasi sedangkan penelitian ini menggunakan permainan memancing angka.

