

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan pemahaman kognitif adalah memahami konsep matematika dan geometri sederhana. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dan geometri sederhana adalah melalui pengembangan metode bermain, pemberian tugas dan tanya jawab, sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak didik, baik dari segi fisik maupun segi psikis.¹

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini khususnya anak taman kanak-kanak adalah anak yang berusia 4-6 tahun. Periode perkembangan anak usia dini sering disebut sebagai periode keemasan (Golden Age). Hal ini dikarenakan perkembangan potensi anak sangat cepat, dimana mencapai 80% dari total keseluruhan perkembangan anak.

Kegiatan pembelajaran Taman Kanak-kanak diarahkan untuk memberdayakan semua aspek perkembangan anak untuk menguasai kompetensi yang diharapkan, aspek perkembangan anak mempunyai peranan

¹ Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2011), 7.3

penting untuk membina anak agar memiliki kecakapan hidup demi kelangsungan anak. Suatu proses pembelajaran menyenangkan, guru harus mengembangkan model pembelajaran dengan jenis kegiatan yang bervariasi serta pendekatan bermain sambil belajar. Belajar serta bermain dapat menumbuhkan motivasi dan tanggung jawab untuk melaksanakan tugas yang diberikan guru. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pendekatan semu dalam pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. Penerapan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang dirancang agar anak aktif, kreatif dan merasa senang. Sehingga anak didik dalam melakukan proses pembelajaran kognitif melalui pendekatan semu dapat belajar yang nyata atraktif dan menyenangkan.

Salah satu faktor yang harus diperhatikan guru adalah penggunaan alat peraga/media pembelajaran merupakan sarana untuk membangkitkan motivasi anak dalam kreatifitasnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yuliani Nuraini yang menyatakan bahwa dalam setiap kegiatan bermain sambil belajar adalah kegiatan yang merangsang stimulus pada anak. Untuk merangsang stimulus anak perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang bervariasi dan dilihat kemanfaatannya (efektif dan efisien), antara lain pemanfaatan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangan, yaitu: Berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.²

² Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 2.18

Berdasarkan pengalaman saya mengajar konsep matematika pada RA Diponegoro Sukorejo Gurah, saya menemukan pemahaman konsep mereka masih rendah, hal ini terbukti dengan hasil belajar mereka yang masih kurang memuaskan, dimana dari 20 siswa ada beberapa yang belum tuntas.

Penilaian dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan menghubungkan angka dengan jumlah gambar yang telah disediakan

No	Nama	L/P	Nilai
1.	Ridho	L	25
2.	Putra	L	75
3.	Yasir	L	75
4.	Frenda	L	75
5.	Andi	L	25
6.	Hengki	L	75
7.	Sania	P	50
8.	Nadia	P	25
9.	Tara	P	75
10.	Ani	P	25
11.	Ima	P	50
12.	Dimas	L	25
13.	Zulia	P	75
14.	Ulya	P	75
15.	Nabila	P	75
16.	Niswatul	P	25
17.	Nurul	P	75
18.	Maya	P	25
19.	Yasinta	P	75
20.	Rizkia	P	25

Penilaian dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda adalah sebagai berikut:

19.	Yasinta	P	75
20.	Rizkia	P	25

Pada tabel tersebut di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa RA. Diponegoro Sukorejo Gurah Kediri tahun pelajaran 2012/2013 rendah sekali. Pada tabel tersebut di atas, dari hasil tes 20 siswa, terdapat 50% (10 siswa) yang nilainya dibawah rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa RA. Diponegoro Sukorejo Gurah masih jauh dari harapan. Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep matematika tersebut berdasarkan analisa peneliti disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

Pertama, kurangnya minat dan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dalam pembelajaran kognitif. Kedua, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran pengembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan kosep matematika sederhana sehingga berpengaruh pada perkembangan dan hasil belajar anak didik. Ketiga, strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan. Keempat, strategi pembelajaran yang diberikan guru kurang kreatif dan fleksibel serta media yang diberikan guru kurang kongrit dan sulit diterima anak. Kelima, intonasi suara dan bahasa guru kurang menarik. Agar selaras dengan tahap perkembangan dan instrumen pendidikan tersebut, maka perkembangan pembelajaran bagi anak Taman Kanak-Kanak dituntut untuk memberikan

pengalaman belajar kepada mereka yang melalui kegiatan belajar yang dirancang untuk bermain dan belajar seraya bermain. Diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Untuk mengatasi hal tersebut peneliti berasumsi bahwa pemahaman matematika dapat ditingkatkan melalui metode permainan balok. Permainan balok adalah media permainan yang efektif untuk menyajikan pembelajaran kognitif guna meningkatkan kemampuan memahami konsep geometri dan matematika sederhana. Melalui konsep geometri dan matematika sederhana peneliti menawarkan pada anak agar berpartisipasi dalam kelompok kecil atau aktifitas sendirian/individual, membantu dan membimbing anak mengerjakan hal-hal yang belum dapat dikuasai oleh anak, serta menyediakan kesempatan untuk mempraktekkan sejumlah kecakapan yang dimiliki oleh anak.

Untuk meningkatkan taraf pemahaman konsep matematika Anak perlu ditawarkan berbagai kegiatan untuk bermain menjelajah lingkungan, lebih banyak merespon pada rangsangan dalam lingkungan, dengan cara yang sangat konstruktif/membangun yaitu ketika ia mengorganisir informasi didalam otaknya dalam pola yang dapat diprediksi (diperkirakan sejak usia sangat dini) dari hasil observasi bahwa dari pihak sekolah telah menyiapkan lingkungan pembelajaran baik di dalam ruang maupun di luar ruang yang sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun, diantaranya:

bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Untuk mengatasi hal tersebut peneliti berasumsi bahwa pemahaman matematika dapat ditingkatkan melalui metode permainan balok. Permainan balok adalah media permainan yang efektif untuk menyajikan pembelajaran kognitif guna meningkatkan kemampuan memahami konsep geometri dan matematika sederhana. Melalui konsep geometri dan matematika sederhana peneliti menawarkan pada anak agar berpartisipasi dalam kelompok kecil atau aktifitas sendirian/individual, membantu dan membimbing anak mengerjakan hal-hal yang belum dapat dikuasai oleh anak, serta menyediakan kesempatan untuk mempraktekkan sejumlah kecakapan yang dimiliki oleh anak.

Peneliti telah menyiapkan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun :

1. Menyemangati permainan balok
2. Membantu anak menjadi lebih peduli terhadap berbagai cara untuk memecahkan masalah.
3. Memberikan contoh pemecahan masalah
4. Merespon pertanyaan dan ide-ide anak dengan antusias dan penuh minat.³

B. Rumusan Masalah

Apakah metode permainan balok dapat meningkatkan pemahaman kosep matematika dan geometri sederhana ?

³ Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) Hal. 4.18

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode permainan balok bilangan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan geometri sederhana.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi anak didik

- a) Dengan model kegiatan pembelajaran melalui permainan balok dapat memberi pengalaman belajar yang nyata dalam pembelajaran kognitif.
- b) Pemerian sajian pembelajaran yang menarik dan memperhatikan modalitas (konsep) makana bagi anak khususnya kemampuan kognitif dalam memahami konsep sederhana dan geometri.
- c) Dengan model pembelajaran melalui permainan balok dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dalam pembelajaran kognitif.
- d) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, berkesan dan bermakna.
- e) Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam peningkatan mutu pembelajaran.

2. Bagi guru

- a) Untuk memperbaiki proses pembelajaran.
- b) Pengembangan kemampuan profesional.

- c) Menumbuhkan rasa percaya diri.
- d) Meningkatkan kemampuan guru.
- e) Mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, menantang dan inovatif.
- f) Teori dari praktek sehari-hari.

3. Bagi kepala sekolah

- a) Dari perbaikan terhadap proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik untuk upaya meningkatkan mutu lembaga.
- b) Hasil penelitian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja pembelajaran.

4. Bagi orang tua

Orang tua agar dapat berperan secara aktif untuk mengembangkan dan menambah wawasan cara memfasilitasi berhitung anak dengan berbagai variasi sesuai tingkat perkembangan anak.

5. Bagi penulis

- a) Hasil penelitian dapat dipakai acuan untuk melakukan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.
- b) Bagi peneliti lainnya diharapkan bisa dipakai sumber referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya pada upaya meningkatkan kemampuan konsep berhitung.
- c) Meningkatkan profesionalisme dalam proses KBM maupun di luar KBM.

E. Ruang Lingkup

Berkenaan judul penelitian ini “upaya meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika dan geometri sederhana melalui metode permainan balok pada anak didik kelompok B RA Diponegoro Sukorejo Gurah”, maka perlu diperjelas maksud dari peneliti adalah tindakan yang dilakukan dengan perencanaan yang cermat dengan cara membelajarkan kepada peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar terutama mata pelajaran matematika yang diajarkan di RA Diponegoro Sukorejo Gurah.

Adapun kata kunci dalam penelitian ini adalah “Peningkatan kemampuan matematika, mengenal bentuk geometri, model permainan”.

Permainan balok adalah media permainan yang efektif untuk menyajikan pembelajaran kognitif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep geometri dan matematika sederhana. Permainan balok membiarkan anak membangun bangunan-bangunan, mempelajari tentang ketinggian dan mata, mengenali bentuk, kerjasama, meningkatkan koordinasi mata, tangan dan belajar bagaimana membersihkan dan menyimpan segala sesuatunya kembali.⁴

Ruang lingkup masalah di dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Kelompok B RA.

Diponegoro Sukorejo Gurah tahun pelajaran 2012/2013.

⁴ Montolalu, B.E.F. *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)
Hal. 12.4

2. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan menggunakan metode Permainan Balok.
3. Materi ajar pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah konsep matematika dan geometri.

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesa dari penelitian ini adalah: Bila pembelajaran dilakukan dengan metode permainan balok bilangan maka pemahaman konsep matematika dan geometri sederhana akan meningkat.