

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anak, mereka mempunyai dunia mereka sendiri dan memiliki karakteristik yang harus kita pahami. Beberapa karakteristik tersebut antara lain :

1. Setiap anak adalah unik, untuk itu perlu diterima dan dihargai sebagaimana adanya.
2. Dunia anak adalah bermain, maka untuk itu janganlah dipaksa seperti anak yang sudah dewasa.
3. Setiap karya yang dihasilkan anak adalah karya yang sangat berharga bagi anak itu sendiri.
4. Setiap anak berhak mengekspresikan ide-ide dan keinginannya, untuk itu janganlah dihalang – halangi atau dikekang.

Dunia anak merupakan dunia bermain, bermain bukan berarti hanya bersenang-senang saja, tetapi juga harus seimbang antara otak kanan (yang mencakup pola pikir linier dan analisis) dan otak kiri (yang mencakup nilai rasa, emosi dan jiwa). Bermain disini pun merupakan belajar tanpa ada rasa paksaan pada anak.

Bermain bukanlah kegiatan main-main, bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak-anak, bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama pentingnya dengan bekerja bagi orang dewasa, artinya bermain merupakan sarana untuk

mengubah kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak, anak perlu menjelajahi lingkungan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Tentu saja kegiatan bermain anak berlangsung dalam jenis yang berbeda sesuai dengan usia anak tersebut, setiap anak mempunyai tahapan perkembangan secara berurutan dalam tempo perkembangan yang relatif.

Di masa kanak-kanak, anak akan lebih mudah menangkap hal-hal baru yang dialami dalam bermainnya atau diajarkan oleh guru mereka dalam sekolah. Pada masa ini biasa disebut dengan masa *Golden Age*, dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi, maupun bahasa. Pada kenyataannya anak pra sekolah rata-rata belum banyak menguasai angka yang telah diajarkan. Mereka kadang mengerti cara menghitung tetapi mereka belum mengerti lambang bilangan yang mereka ucapkan tersebut oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang baik dan inovatif agar anak mudah untuk memahami hal tersebut.

Permulaan belajar pada jalur formal dimulai dari jenjang Taman Kanak-kanak. Belajar pada anak usia TK harus disertai dengan bermain. Maksudnya adalah bermain sambil belajar. Sehingga anak-anak tidak merasa bosan dalam menyerap pengetahuan yang disampaikan oleh guru dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Taman Kanak-kanak merupakan tempat belajar secara formal. Agar pendidikan di TK lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan, maka diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sebelum seorang pendidik bisa menciptakan karya yang kreatif dan inovatif harus membina dirinya sendiri menjadi pribadi yang inovatif terlebih dahulu. Menurut Robert H. Laurer,

ciri-ciri kepribadian inovasi adalah “Ciri-ciri kepribadian inovasi adalah kebutuhan sangat besar terhadap otonomi dan keteraturan, pemahaman sendiri yang memungkinkannya tegas terhadap orang lain, kebutuhan yang sangat besar untuk memelihara dan memikirkan kesejahteraan dirinya sendiri.” dengan memiliki kepribadian yang inovasi diharapkan pendidik akan mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik anak, sehingga anak-anak bisa senang dalam belajar sekaligus media tersebut dapat digunakan sebagai alat bermain.

Salah satu sasaran yang diharapkan dan dianggap penting dalam pembelajaran anak adalah pembelajaran angka, ini karena angka merupakan korelasi dari mata pelajaran matematika. Dimaka mata pelajaran matematika ini merupakan mata pelajaran yang sangat dibenci oleh sebagian anak. dengan penekanan pembelajaran angka sejak anak-anak diharapkan anak nanti lebih memahami tentang angka.

Pembelajaran angka pada anak usia dini merupakan proses yang akan terus terjadi dalam sepanjang kehidupan anak, pembelajaran ini salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka, atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka. Selain itu permainan matematika juga mampu meningkatkan kemampuan mengukur, memperkirakan, mengetahui serta membedakan konsep. Apabila diberikan sejak usia dini, maka permainan

matematika akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan di sekitarnya.

Pengembangan kognitif diartikan sebagai kemampuan verbal dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari dapat juga diartikan sebagai proses berfikir, berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu¹. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Perkembangan kognitif ini antara lain : Dapat mengukur, mengenali dan membaca tulisan melalui media gambar, dapat mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Bangkok, ditemukan keadaan kurangnya kemampuan siswa menghafal dan mengenal angka dalam hal ini dapat dilihat dari kondisi kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran pengembangan kognitif berpengaruh pada pengembangan dan hasil belajar anak didik, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat anak sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa tulisan di papan tulis dan kurangnya guru dalam memberikan stimulus-stimulus dengan media pembelajaran yang kongkrit atau nyata tentang bilangan dalam pengembangan kemampuan kognitif. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar anak, pada setiap pengerjaan tugas menyebut angka, anak

¹ Gunarti Winda, et.al., *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta:Universitas Terbuka, 2008), 224

dalam suasana kelas ramai tidak konsentrasi bahkan ada anak yang jalan-jalan sendiri dan tidak memperhatikan guru.

Melihat kondisi yang seperti ini penulis mencoba mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam peningkatan kemampuan menghafal angka melalui bermain kartu gambar pada siswa KELOMPOK A-1 TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL II BANGKOK KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI.

B. Rumusan Masalah

Dengan melihat pada latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan metode *index card match* yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal angka 1-10 ?
2. Apakah dengan menggunakan metode *index card match* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal angka 1-10 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk mendiskripsikan tentang pelaksanaan metode *index card match* yang dapat meningkatkan kemampuan menghafal angka 1-10.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam menghafal angka 1-10 melalui metode *index card match*.

D. Hipotesis Tindakan

Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain kartu gambar maka akan meningkatkan kemampuan menghafal dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap angka 1-10 pada kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Dengan memakai kartu gambar maka anak akan lebih cepat menyerap apa yang di sampaikan guru sehingga anak akan lebih cepat menghafal angka-angka tersebut. Adapun kelemahan dari metode ini adalah dibutuhkan kesabaran dan inovasi serta kreativitas yang tinggi seorang guru, selain itu juga memerlukan waktu yang lama dalam penerapannya.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini memberi pengalaman nyata bagi penulis juga sangat bermanfaat untuk mengembangkan kompetensi peneliti sebagai guru TK khususnya kemampuan mengenal konsep angka

2. Bagi Lembaga PAUD

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan

3. Bagi Siswa

Dengan adanya belajar sambil bermain kartu angka, dapat membuat siswa lebih termotivasi dan mudah dalam menghafal angka tanpa merasa ada tekanan dari guru dalam belajar angka.

4. Bagi Guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Gurah.

F. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu yang diperlukan dalam penelitian, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian tersebut di atas hanya dilakukan pada anak kelompok A-1 Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri usia 4-5 tahun.
2. Materi yang akan disampaikan pada anak adalah tema binatang.

G. Definisi Operasional

1. Menghafal adalah : Mempelajari (melatih) supaya hafal²
2. *Index Card Match* : adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran.³

² Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), 338

³ Muhamad, Ridwan, " *Metode Pembelajaran* ", <http://www.sekolahdasar.net>, di akses pada tanggal 10 februari 2014