

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan yang paling utama bagi setiap praktisi keilmuan adalah pendidikan masa awal. Pendidikan Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam mengembangkan fungsi tersebut maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang -Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah keterampilan untuk mengenali angka, bentuk dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada.

Pendapat tersebut juga menyatakan bahwa kemampuan mengenal angka ditandai dengan kemampuan berfikir secara konseptual. Biasanya individu dengan

kemampuan berfikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, bentuk, kategori, dan hubungan. Kehidupan sehari-hari anak didik selalu dihadapkan pada persoalan menggunakan logika untuk memecahkan suatu masalah. Namun, pada kenyataannya melaksanakan kegiatan pembelajaran bukanlah hal yang mudah karena masih banyak ditemukan anak yang masih belum menguasai kemahiran dalam mengolah bilangan atau mengeksplorasi pola sesuai konsep secara logis. Permasalahan ini dapat dilihat dari kurang minatnya anak terhadap pembelajaran yang berhubungan kemahiran memecahkan suatu masalah yang ada, mengklasifikasikan suatu benda atau bentuk dan pola tertentu.

Sikap yang dimunculkan anak terhadap pembelajaran hanya acuh tak acuh, sehingga tidak terjadinya umpan balik yang baik sebagai respon yang diterimanya. Kemampuan anak mengenai pengenalan angka, bentuk dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada, kecerdasan logika berhitungnya terlihat masih rendah dalam pengenalan angka. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator yaitu Upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka menjadi bentuk utuh atau sesuai dengan bentuknya hanya beberapa anak yang dapat dinilai baik, maka guru menerapkan upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka dalam bentuk pengembangan pembelajaran.

Pengenalan angka di Taman Kanak-Kanak atau lebih dikenal dengan pengenalan berhitung, dilakukan dengan melihat tahap-tahap perkembangan anak dan sesuai dengan usia anak. Berhitung di Taman Kanak-Kanak dapat berupa pengenalan bilangan, geometri dan pengukuran secara sederhana. Pengenalan



bilangan dapat berupa menghitung, menyebutkan urutan angka, menjumlahkan dan mengurangkan. Untuk geometri dapat dikenalkan melalui bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, lingkaran, sedangkan pengukuran berupa pengenalan jarak jauh dekat, panjang pendek, lebar sempit, berat ringan dan sebagainya. Namun untuk berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak diawali dengan pengenalan bilangan dan konsep bilangan karena dengan mengetahui angka-angka dapat melakukan penjumlahan, pengurangan, mengenal bentuk dan melakukan pengukuran.

Mengenal angka bukanlah suatu bidang studi yang sulit dipelajari, asalkan strategi penyampaiannya tepat. Strategi dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai angka, Dan dalam praktiknya belajar bilangan diperlukan alat bantu media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk belajar.

Untuk melakukan pengenalan bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak. Masa anak di Taman Kanak-Kanak adalah masa bermain, untuk itu pengenalan berhitung khususnya pengenalan angka dapat dilakukan dengan media kartu angka. Karena dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang disampingkan oleh guru.

Guru di TK Islam Sudiang Asri kurang menggunakan teknik menggunakan kartu angka dalam pembelajaran terutama pengenalan berhitung,

tentu saja dengan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, menuntut kreativitas guru dan sebagainya. Kebanyakan dari guru-guru menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, bila dilihat anak-anak kurang tertarik dengan metode ini, karena anak cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Padahal bermain merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia Taman Kanak-Kanak, sehingga dapat digunakan sebagai metode untuk mengenalkan bilangan. Banyak kegiatan bermain yang dapat digunakan dalam pengenalan berhitung, diantaranya bermain melempar dadu, bermain kubus, bermain kartu angka, bermain lompat angka, bermain biji-bijian.

Berdasarkan observasi awal pada bulan Nopember di TK Islam Sudiang Asri Kecamatan Biringkanaya Makassar, kemampuan mengenal angka masih rendah hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka seperti membilang, menyebut, mengurutkan dan memasang/menghubungkan . Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media yang cocok yang dapat menarik perhatian anak untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka

Untuk menjawab permasalahan diatas, maka upaya pembelajaran yang dilakukan guru di Taman Kanak-Kanak senantiasa dicarikan solusi sebagai permasalahan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan model pembelajaran yang cocok yang dapat secara tepat sebagai upaya pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah



satu faktor penentu meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini sebagai dasar untuk menentukan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Berkaitan dengan hal tersebut maka guru merasa perlu untuk melakukan pengembangan pembelajaran dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka di kelompok B pada TK Islam Sudiang Asri Kecamatan Biringkanaya”.

Berdasarkan latar belakang di atas maka guru menyusun laporan pengembangan pembelajaran dengan judul : “Meningkatkan kemampuan dan hasil belajar mengenal angka di Kelompok B melalui media kartu angka pada Taman Kanak-kanak Islam Sudiang Asri Kecamatan Biringkanaya Makassar”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Sebagai gambaran tentang arah penelitian, maka rumusan permasalahannya yaitu: “Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka pada anak di TK Islam Sudiang Asri Kecamatan Biringkanaya Makassar?”

#### **C. Tujuan Pengembangan**

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan dan hasil belajar mengenal angka melalui media kartu angka di kelompok B pada TK Islam Sudiang Asri Kecamatan Biringkanaya Makassar.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penulisan dapat di utarakan menjadi dua ketegori yaitu:

## 1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan untuk Upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian sebagai berikut:

### a. Bagi Anak

Melalui Upaya meningkatkan dalam belajar untuk meningkatkan dasar matematika pada anak. kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka dalam pengajaran anak dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal angka dan keaktifan belajar siswa sebagai alternatif

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru-guru untuk dapat mengembangkan permainan yang lebih inovatif dan lebih berorientasi pada proses sehingga membantu meningkatkan pengenalan geometri dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk pembelajaran yang paling tepat dan efektif selalu melakukan inovasi untuk menemukan metode-metode dalam belajar.