

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia dini yang dimulai sejak usia 0 sampai dengan 6 tahun adalah usia yang sangat *esensial* dalam proses perkembangan manusia. Pada usia tersebut terjadi perkembangan pola berpikir dan perkembangan mental secara pesat, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap apa yang dilihat, dirasakan, dan dialami, sehingga menimbulkan dorongan yang kuat pada diri anak untuk belajar dan menemukan sesuatu yang baru dalam diri dan lingkungannya sebagai proses perkembangan kecerdasan-kecerdasan yang ada dalam diri mereka. Anak memiliki kecerdasan majemuk yang meliputi kecerdasan bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, sosial emosional, dan agama dan moral yang harus diperhatikan oleh orang tua dan guru sebagai dasar untuk memberikan pola asuh dan stimulasi yang tepat dalam mendidik dan mengembangkan kecerdasan anak sesuai minat dan bakat yang mereka miliki. Menurut Gardner, dalam Tadkirotun, 2013. Kecerdasan dalam *Multi Intelligence* meliputi:

- (1) kecerdasan linguistik (Verba) atau word smart Adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif, baik secara oral maupun tertulis.
- (2) Kecerdasan matematis-logis (Logical-Mathematical Intelligence) adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.
- (3) Kecerdasan Spasial/Ruang-Visual (Visual/Spatial Intelligences) adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat.
- (4) Kecerdasan Musikal (Musical Intelligences) adalah kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara.
- (5) Kecerdasan Kinestetik-Badani (Bodily-Kinesthetic Intelligences) adalah kecerdasan kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan atau perasaan.
- (6) Kecerdasan Interpersonal (Inter-personal Intelligences) adalah kemampuan untuk mengerti dan peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, dan temperamen orang lain.
- (7) Kecerdasan Intrapersonal (Intrapersonal Intelligences) adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptatif berdasar pengenalan diri itu.
- (8) Kecerdasan Naturalis/ Lingkungan (Naturalist Intelligences) adalah kemampuan untuk mengerti flora fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensial lain dalam alam natural, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam, dan menggunakan kemampuan tersebut

secara produktif. (9) Kecerdasan Eksistensial (Exsistensial Intelligences) adalah kepekaan atau kemampuan untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi manusia.

Kecerdasan pada anak usia dini kelompok TK memiliki peran penting dalam perogram pengembangan kecerdasan anak dimasa usia emasnya, sehingga sangat penting dilakukan penanaman pola berfikir rasional faktual sebagai pijakan pembelajaran yang bersifat *saintifik* yang melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan eksplorasi yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Melalui kegiatan eksplorasi anak memperoleh informasi bukan hanya dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru atau orang lain saja, melainkan dari sumber dan objek yang benar-benar diamati secara ilmiah oleh anak secara langsung, sehingga anak dapat lebih mudah memahami sesuatu yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 81 A tahun 2013 Lampiran IV, proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu; 1) mengamati; 2) menanya; 3) mengumpulkan informasi atau eksperimen; 4) mengasosiasikan atau mengolah informasi; 5) mengkomunikasikan. Dalam kurikulum 2013 terdapat enam aspek perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosioanal, dan seni yang dicerminkan dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Perkembangan kognitif memiliki enam aspek yakni : aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, estetis, dan penilaian. Pada program pengembangan kognitif yang digunakan dalam kurikulum 2013 sekolah TK, ada beberapa kompetensi yang harus dicapai, salah satunya adalah kompetensi berhitung yang mencakup kegiatan matematis seperti kegiatan mengurutkan bilangan, membilang, mengenal jumlah, membandingkan banyak benda dan sebagainya. untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak dijenjang berikutnya.

Salah satu aspek kognitif berhitung anak TK adalah pembelajaran menghitung banyak benda dan membandingkan 2 bilangan. Konsep berhitung anak TK berkaitan erat dengan bilangan dan jumlahnya, jika anak dapat menghitung banyak benda dan menuliskan lambang bilangannya, maka akan lebih mudah bagi anak memahami bilangan yang memiliki nilai terkecil sampai bilangan yang memiliki nilai terbesar. Jika anak sudah memahami konsep bilangan dan nilainya, maka akan lebih mudah bagi anak dalam melakukan kegiatan perbandingan. Hal ini sesuai dengan paparan Ibnu kahfi, Membandingkan bilangan artinya mengidentifikasi besaran dari dua buah bilangan, apakah bilangan pertama lebih besar atau lebih kecil atau sama dengan bilangan kedua. Kegiatan pembelajaran membandingkan 2 bilangan termasuk kegiatan pembelajaran yang membutuhkan waktu cukup lama untuk dalam memahami dan mengasosiasikan konsep perbandingan bagi siswa Kelompok B di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik, ditemukan fakta adanya kesulitan siswa memahami bilangan yang memiliki nilai lebih kecil dan bilangan yang memiliki nilai lebih besar pada bilangann 1 sampai dengan 10. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2008), beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode drill dan praktek-praktek paper pencil test. Persoalan yang dipaparkan Sriningsih tersebut juga ditemukan di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik, yakni proses pembelajaran berhitung masih menekankan pada proses pengajaran yang berpusat pada guru, hal ini dibuktikan dengan media yang digunakan oleh guru, Sehingga pembelajaran yang disampaikan tampak kurang menarik bagi siswa dalam memahami konsep pembelajaran menghitung dan membandingkan. Dikelas kelas kelompok B2 TKM NU 38 Nurul Fatah ditemukan fakta bahwa penggunaan dan penyusunan strategi pembelajaran media belajar yang digunakan oleh guru masih berupa kumpulan gambar-gambar benda yang tidak berwarna didalam masing-masing lingkaran, kemudian siswa diminta untuk menghitung jumlahnya lalu menuliskan

lambang bilangannya, kemudian siswa diminta menuliskan tanda perbandingannya sesuai dengan jumlah manakah yang nilainya lebih banyak, atau lebih sedikit, atau sama dengan. Hal ini menyebabkan timbulnya rasa kurang antusias anak terhadap proses belajar karena anak merasa pembelajaran tersebut kurang aktif, kurang menarik dan kurang menyenangkan.

Berdasarkan pada kegiatan belajar membandingkan dua bilangan yang dilaksanakan di kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah telah ditemukan fakta mengenai hasil belajar yang dicapai anak dalam pembelajaran membandingkan dua bilangan sebagai berikut, dari 15 anak dalam kelompok B2 terdapat : 3 anak yang dapat menghitung banyak benda dan membandingkan bilangan yang melambangkannya, 2 anak yang dapat menghitung banyak benda dan membandingkannya, namun belum dapat membandingkan dua bilangan yang melambangkan banyak benda tersebut, sedangkan 6 anak lainnya hanya dapat menghitung banyak benda namun belum dapat membandingkan banyak benda sesuai jumlahnya.

Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan guru dapat menggunakan benda-benda yang ada disekitar serta ide-ide yang berhubungan dengan lingkungan sekitar anak untuk dimanfaatkan sebagai bahan menyusun media belajar yang menarik, sehingga anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain yang sesungguhnya dengan pengalaman belajar aktif, menarik dan menyenangkan. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif membandingkan dua bilangan adalah metode bermain mencari jejak. Menurut Moeslichatoen (2004), melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah, seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban, yang berbeda dan sebagainya.

Bermain mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan kognitif, berbahasa, serta bergaul dengan orang lain. Selain itu anak dapat menggunakan anggota badan menjadi terampil, dan menumbuh kembangkan keperibadian,

hal tersebut menjadi faktor yang sangat penting bagi pembelajaran PAUD yang bersifat holistik integratif. Dengan bermain mencari jejak aspek pengembangan dasar yang dipakai dalam kurikulum 2013 yang terdiri dari 6 aspek pengembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional bahasa, seni dapat dicapai secara menyeluruh. Merujuk pada besarnya tingkat pengaruh penggunaan metode pembelajaran dan permainan edukatif terhadap kegiatan belajar membandingkan dua bilangan yang bersifat aktif, menarik, dan menyenangkan, maka peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian mengenai penggunaan metode bermain mencari jejak pada anak TK kelompok B2 sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membandingkan bilangan.

Cara bermain mencari jejak yang aktif dan menyenangkan membuat anak lebih merasa senang dalam proses belajar mengetahui, memahami, dan memecahkan masalah kemampuan berhitung dan membandingkan bilangan, sehingga dalam kegiatan permainan tersebut menimbulkan efek bermain sambil belajar. Kesenangan yang timbul pada saat melakukan permainan mencari jejak membuat anak merasa ia tidak sedang dalam tekanan saat berusaha memecahkan masalah yang dihadapi, justru anak akan berusaha memahami cara memecahkan masalah kemampuan membandingkan dengan melakukan unjuk kerja secara nyaman dan menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan mencari jejak akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Lebih lanjut Gunarti dkk. (2010), menjelaskan bahwa:

“Pengembangan kognitif seorang anak yang telah berusia satu tahun dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk lebih banyak berbicara, mempraktikkan keterampilan baru, mengeksplorasi tempat-tempat baru, bermain dengan beragam alat permainan, menyimak cerita dan melihat-lihat buku bergambar”.

Kegiatan bermain mencari jejak menjadi permainan yang dapat menarik minat belajar anak, hal ini disebabkan kegiatan mencari jejak melibatkan siswa bergerak aktif, berpikir logis dengan cara yang menyenangkan dalam memecahkan masalah yang ada pada setiap rute pos jejak yang akan dilewati.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik membuat judul **“Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Angka**

Kelompok B2 Melalui Permainan Mencari Jejak di TKMNU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik Tahun 2018/2019”.

1.2 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penelitian ini. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini focus pada kajian kemampuan membandingkan dan kegiatan permainan mencari jejak focus pada masalah kemampuan anak yaitu:

1. Membandingkan benda berdasarkan jumlahnya,
2. Membandingkan angka

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik?
2. Bagaimana tingkat kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 melalui permainan mencari jejak di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik?.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah ;

1. Mengetahui kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 melalui permainan mencari jejak di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik.

1.5 Indikator Keberhasilan

Indikator penelitian ini adalah anak dapat a) menghitung banyak endang, b) menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih besar dan angka yang lebih kecil, c) membandingkan angka.

Keberhasilan penelitian ini adalah terdapat 70-80 % dari 15 peserta didik dapat membandingkan 2 bilangan dari jumlah siswa sebanyak 15 anak yang belajar membandingkan angka meliputi; a) 12 anak memperoleh 3 bintang, b) 3 anak memperoleh 2 bintang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dikemukakan dalam dua sisi, yaitu :

1. Manfaat penelitian secara teoritis, sekurang-kurangnya penelitian yang dilakukan ini diharapkan berguna sebagai sumbangan pemikiran pada pengembangan pada strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi peneliti
Menambah wawasan dan memperoleh bimbingan dalam teknik menerapkan dan mengembangkan inovasi media pembelajaran
 - b. Bagi Anak
Anak dapat meningkatkan antusias dan minat belajar yang tinggi dalam kegiatan belajar dan bermain yang aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga proses pemahaman terhadap pembelajaran membandingkan angka dapat meningkat
 - c. Bagi Guru dan Lembaga
Memberi pengetahuan baru bagi guru TK tentang teknik dan permainan yang diterapkan untuk mempermudah pembelajaran kognitif membandingkan angka, sehingga lebih lanjut dapat digunakan dan dikembangkan di sekolah TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik.