

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang dapat memberikan kesempatan, pengetahuan dan harapan baru pada anak untuk dapat meraih cita-cita yang mereka impikan. Besar kecilnya peluang untuk mendapatkan kesempatan menjadi lebih baik dan meraih kesuksesan di masa depan tergantung kualitas pendidikan yang diperoleh. Pendidikan yang berkualitas tentunya memprioritaskan peningkatan perkembangan anak yang mencakup enam aspek bidang perkembangan diantaranya yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni.

Masa emas bagi anak usia dini oleh para pakar pendidikan disebut dengan istilah *the golden ages*. Banyak konsep dan fakta yang memberikan penjelasan tentang masa emas pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peka, dan masa bermain. Menurut para ahli pendidikan, periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali. Jadi betapa ruginya suatu keluarga, masyarakat, dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui betapa pentingnya pendidikan anak usia dini. Masa emas (*the golden age*) merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar kemampuan nilai-nilai

keagamaan, fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni. Tahapan kehidupan anak usia dini inilah yang akan menentukan tahapan kehidupan manusia selanjutnya.

Kemampuan setiap anak akan berbeda dan tidak ada aturan wajib semua anak harus menguasai bidang perkembangannya. Anak hanya harus melewati setiap fase perkembangannya dengan baik tanpa ada satupun yang tertinggal. Pentingnya tahun-tahun awal atau usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek bidang perkembangan anak perlu diketahui karena pada masa dini anak dengan mudah belajar dan menyerap setiap pengalaman yang telah dilaluinya. Pada masa ini otak anak belum terkontaminasi dengan berbagai macam persoalan dan perkembangan otak berkembang pesat pada masa ini. Setiap rangsangan dan stimulasi pendidikan yang diberikan akan direspon dengan baik oleh anak dan anak akan mengingat setiap pengalaman dalam hidupnya. Seperti yang dikemukakan oleh Ali Nugraha:

Usia dini merupakan masa yang paling penting dalam mengembangkan setiap aspek bidang perkembangannya, pentingnya tahun-tahun awal kehidupan sudah disadari oleh semua pihak, karena pada usia inilah otak individu berkembang sangat pesat, bahkan hasil penelitian yang dapat dipercaya, menyatakan bahwa perkembangannya mencapai hingga lebih 50%. Usia dini adalah fase fundamental bagi perkembangan individu yang disebut juga sebagai *golden age* atau usia emas. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya.¹

¹ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, (Bandung, JILSI Foundation), hal. 20.

Semua aspek perkembangan anak harus dikembangkan dan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif pada anak. Ada beberapa lingkup aspek perkembangan kognitif seperti pengenalan konsep angka atau lambang bilangan.

Pada tahap perkembangan kognitif menurut Piaget anak-anak usia tiga tahun dan beberapa anak usia empat tahun dianggap pemikir pra-operasional, artinya bahwa mereka hanya percaya pada kinerja konkret objek bukannya pada gagasan, mereka fokus hanya pada satu relasi pada suatu waktu dan mereka sering melihat hal-hal yang hanya dari satu segi pandangan mereka sendiri.²

Aspek kognitif merupakan salah satu lingkup perkembangan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan anak yang harus distimulus dan dikembangkan secara optimal, salah satu pencapaian perkembangan yang harus dicapai adalah kemampuan berfikir simbolik diantaranya tentang mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan bagi anak usia dini sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan anak belajar matematika dijenjang pendidikan selanjutnya.

Pemahaman tentang lambang bilangan pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkret yang dapat dihitung dan diurutkan, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan ditandai dengan anak mampu menyebutkan lambang bilangan, anak mampu menunjukkan lambang bilangan, anak mampu membedakan lambang

² Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, PT.Indeks, 2016) , hal. 77.

bilangan, anak mampu mengurutkan lambang bilangan, anak mampu mencocokkan lambang bilangan.

Pembelajaran untuk anak usia dini harus menerapkan esensi bermain.³ Bermain sangat disukai anak-anak, karena dengan bermain anak merasa senang, merdeka, bebas memilih dan terlibat aktif. Bermain dapat menambah pengetahuan dan ketrampilan serta melatih anak untuk berfikir, bernalar, mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Bermain dapat memberi kesempatan untuk bereksplorasi dan mengadakan percobaan-percobaan sesuai dengan keinginan anak. Anak dalam bermain sangat antusias sehingga anak tidak merasa bosan dan gembira dalam kegiatan pembelajaran.

Metode bermain yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal konsep angka atau lambang bilangan sangat bervariasi. Peneliti mengadakan penelitian permainan plastisin dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka atau lambang bilangan. Permainan plastisin adalah salah satu kegiatan aktivitas yang dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan. Bermain plastisin anak dapat melatih ketrampilan tangan, berimajinasi membentuk berbagai bentuk geometri, bentuk benda-benda lain, membuat berbagai bentuk angka dari angka satu sampai sepuluh.

Pada kenyataannya dilapangan setelah melakukan pengamatan pada kelompok B di RA Nurul Huda Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut

³ Wuri Astuti, *Pembelajaran Tematik*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2015), hal. 51.

Kabupaten Tulungagung ditemukan masalah terkait pemahaman konsep angka atau lambang bilangan. Anak hanya bisa menghafalkan berhitung tapi belum mampu menyebutkan konsep angka atau lambang bilangan. Hal tersebut terjadi karena dijumpai di sekolah RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung pembelajaran masih berpusat pada guru, guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa dan cara penyampaian pengetahuannya cenderung masih didominasi dengan metode pembelajaran ceramah. Penggunaan metode ceramah yang dominan tersebut menyebabkan partisipasi siswa rendah, sehingga kemajuan belajar dan aktivitas siswa tidak dapat dipantau guru.

Metode ceramah yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi, menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar sehingga siswa menjadi bosan, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangatlah kurang karena metode ceramah hanya menuntut siswa untuk mendengarkan saja dengan tidak mengembangkan aktivitas yang lain sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar.

Selain metode ceramah yang digunakan pembelajaran sehari-hari, guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan pada anak. Kondisi ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menambahkan motivasi belajar anak. Selain kurangnya media pembelajaran dan bermain yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh

minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung sehingga guru kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak. Peneliti mewawancarai Ibu Siska, tentang keadaan anak saat proses pembelajaran angka kepada anak-anak di dalam kelas. Beliau mengatakan:

Anak hanya disuruh hafalan berhitung, anak disuruh menghitung benda-benda yang disekitarnya, anak disuruh mengamati benda-benda yang ada disekitarnya, anak disuruh berhitung ketika melakukan absen daftar hadir siswa, pada waktu akan masuk ke dalam kelas anak bersalaman dengan guru sambil berhitung, anak mengerjakan LKA dibantu guru seperti meniru atau menjiplak, mencocok bentuk benda, menjodohkan benda dengan lambang bilangan. Tapi mereka lebih tertarik bermain daripada belajar bersama saya, sampai terkadang memang saya paksa menyelesaikan tugasnya dulu. Baru mereka boleh bermain. Dan saya rasa selama ini, hasilnya belum bisa maksimal karena masih ada beberapa anak yang belum mengenal angka dengan baik. Maka dari itu saya berinisiatif mencari solusi bagaimana anak tertarik dengan pembelajaran saya, tanpa harus memaksa mereka.⁴

Pada sekolah RA Nurul Huda Desa Sumberejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung pernah melakukan proses pembelajaran melalui permainan plastisin, misalnya anak disuruh membuat ular-ularan, bentuk-bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, segiempat dan anak juga pernah diminta untuk membentuk suatu benda sesuai dengan keinginannya.

Permasalahan lain yang terdapat di RA Nurul Huda Sumberejo Wetan adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan praktik *paper pencil test*. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep angka yaitu menunjukkan lambang bilangan, guru memberikan

⁴ Sumber Data Wawancara, dengan Ibu Siska Cahyani (Guru Kelas) Tanggal 25-11-2019, pukul 09.30 WIB

perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh lambang bilangan yang ditulis pada papan tulis hasil dari penghitungan benda yang ada di majalah, sehingga anak hanya meniru apa yang dicontohkan guru.

Menurut permasalahan tersebut diatas, terlihat bahwa pembelajaran pengenalan konsep angka pada anak kelompok B RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung masih mengalami kesulitan sehingga hasil belajar siswa kurang baik. Di RA Nurul Huda Pengenalan konsep angka pada anak hanya melalui mencontoh tulisan yang ditulis guru pada papan tulis tanpa memahaminya, anak disuruh berhitung hafalan secara bergantian tanpa menunjuk angkanya, anak disuruh menghitung benda-benda yang ada di dalam kelas, sebelum masuk kelas anak disuruh baris dan berhitung sambil bersalaman dengan guru, anak berhitung secara bergantian ketika guru menanyakan kehadiran siswa pada hari itu. Salah satu cara agar pembelajaran menyenangkan, mudah dipahami dan melibatkan siswa secara aktif adalah pembelajaran melalui permainan dengan harapan agar hasil belajar siswa lebih meningkat sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas maka, penulis mengkaji judul **“Pembelajaran Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Plastisin pada Anak Kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari deskripsi diatas, maka dapat ditetapkan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?
2. Bagaimana hambatan pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?
3. Bagaimana respon pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan hambatan pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

3. Untuk mendeskripsikan respon pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Plastisin pada Anak Kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung” adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi :

- a. Bagi Anak

1. Dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin
2. Dapat mengembangkan aspek kognitif anak terutama dalam pengenalan konsep angka.
3. Anak tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran
4. Menumbuhkan minat anak untuk belajar.

5. Menciptakan imajinasi pada anak yang dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah

b. Bagi Guru

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran pengembangan kognitif yang inovatif.
2. Dapat memberikan referensi bahwa permainan plastisin dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan konsep angka.
3. Sebagai pengalaman yang bermanfaat bagi masa sekarang dan yang akan datang, untuk membantu guru menyusun strategi yang dapat mengembangkan kognitif anak

c. Bagi Peneliti

1. Untuk meningkatkan informasi bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian dalam pembelajaran pengenalan konsep angka pada anak.
2. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan setelah melakukan penelitian khususnya dalam pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin.

d. Bagi Sekolah

1. Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan
2. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran
3. Sekolah akan mampu menghasilkan sumberdaya yang berkualitas

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian maka perlu untuk memberikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konstektual

- a. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.⁵ Jadi proses pembelajaran harus terdapat guru dan peserta didik atau murid.
- b. Permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar.⁶ Permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi, air, pasir, tanah liat, peralatan dalam luar ruangan, teka-teki, balok, mainan, alat rumah tangga, boneka, pakaian, alat pertukangan, alat musik. Permainan mendorong kemampuan alami anak untuk belajar dengan melakukan percobaan, berbicara dan berpikir sehingga anak mendapat pemahaman tentang dunia mereka dan belajar tentang cara kerja benda.
- c. Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia⁷. Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli

⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: ALVABETA, 2007), hal. 61

⁶ George S. Morrison (*Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. INDEKS, 2012), hal 69

⁷ Masganti Siti, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2010) hal.. 76

psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia

- d. Plastisin / *playdaugh* adalah bentuk permainan dalam membuat sebuah bentuk menggunakan bahan dari tepung, pewarna makanan, air, minyak dan garam. Dengan menggunakan plastisin anak dapat mengekspresikan kreativitasnya melalui kreasi dan imajinasinya. Melalui plastisin anak dapat meremas-remas, menekan-nekan, menyentuh dan memanipulasinya menjadi berbagai bentuk sesuai khayalan anak⁸
- e. Angka adalah lambang bilangan dan merupakan konsep matematika yang digunakan dalam penghitungan dan pengukuran. Sedangkan bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk pemecahan dan pengukuran yang dapat dioperasionalkan secara matematik. Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyak suatu benda. Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut lambang bilangan

⁸ Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*, (Jogjakarta: IKAPI, 2012), hal. 83

atau angka. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran.⁹

2. Secara Operasional

Penegasan operasional merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian guna memberi batasan kajian pada suatu penelitian. Adapun penegasan secara operasional dari judul “Pembelajaran Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Plastisin pada Kelompok B di RA Nurul Huda Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung

Maksud dengan pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin yaitu usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenai pengenalan konsep angka di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang dipahami oleh peneliti, maka susunan penelitian ditulis secara sistematis sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN, terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, metode penelitian, sistematika pembahasan.

⁹ Longman. *Dictionary of Contemporary English*, (Suffolk: Richard Clay Ltd. 1987) hal.710.

BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN, terdiri dari pembahasan ruang lingkup 1) Pembelajaran Anak Usia Dini, terdiri dari: a) Pengertian Pembelajaran, b) Media Pembelajaran, c) Metode Pembelajaran, d) Anak Usia Dini, 2) Bermain, terdiri dari: a) Pengertian Bermain, b) Tahap Perkembangan Bermain, 3) Perkembangan Kemampuan Kognitif, terdiri dari: a) Pengertian Kognitif, b) Macam-macam perkembangan kognitif, c) Aspek Utama dalam Perkembangan Kognitif, d) Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, e) Kerangka Konseptual pembelajaran dari teori kognitif, 4) Kemampuan mengenal konsep angka terdiri dari: a) Pengertian angka, b) Tahapan Pengenalan Konsep Angka, c) Perkembangan Konsep Angka, 5) Plastisin atau *playdough* terdiri dari: a) Pengertian plastisin atau *playdough*, b) Manfaat Plastisin atau *Playdough*

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN, terdiri dari rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN terdiri dari deskripsi data, temuan penelitian dan analisis data.

BAB V : PEMBAHASAN, dalam bab ini dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI : PENUTUP yaitu berisi kesimpulan dan saran.