BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*). Setiap individu mengalami usia dini hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan. Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya perkembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini.

Belajar merupakan hubungan timbal balik dan fungsional antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Dengan demikian, belajar adalah interaksi sosial. Secara sosiologis, pembelajaran yang menganut aliran konstruktivisme menekankan pada pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bawa integrasi kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan

tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dan guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa, perlu dikembangkan pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pikiran, pendapat bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru, menggunakan kemampuan maupun mengingat kembali konsep yang dipelajari. Pembelajaran kooperatif telah diyakini menjadi salah satu alternatif dalam memperbaiki kualitas kegiatan pembelajaran matematika. Efektivitas pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran langsung menemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan pengajar langsung.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Make A Match* karena model pembelajaran ini memberi kesempatan penuh kepada siswa untuk berpikir secara individu menemukan konsep dan saling bertukar pikiran pada tahap berpasangan. Tipe *Make A Match* dibagi kedalam dua kelompok besar yaitu kelompok pemegang kartu soal mencari

jawaban yang tepat dan pemegang kartu jawaban dan begitupun sebaliknya. Harapan setelah mendapatkan pasangan pada setiap pemegang kartu mendiskusikan secara berpasangan untuk mengverifikasi dari kartu soal dan jawaban yang telah dicocokkan. Berdasarkan model pembelajaran siswa yang diajar dengan menggunakan kooperatif tipe *Make A Match*. Dapat diketahui bahwa juga dapat berpengaruh pada pembelajaran berhitung matematika.

Salah satu aspek dalam kognitif adalah berhitung. Kemampuan kognitif merupakan proses berpikir untuk dapat menyelesaikan masalah, dapat berpikir logis dan mengingat. Pemberian dorongan aspek kognitif pada anak dapat menggunakan cara berpikir membandingkan, menggabungkan dan mengingat kejadian yang terjadi.

Berhitung merupakan salah satu pelajaran yang paling utama dan penting diberikan kepada anak-anak yang berada pada taman kanak-kanak. Kemampuan berhitung yang dimiliki oleh masing-masing anak yang dibawa dari sejak kecil yang dikembangkan melalui dari lingkungan sekitar anak melalui media permainan yang kreatif dan inovatif untuk dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar. Sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika dan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka bilangan, penjumlahan, dan pengurangan serta mengetahui dasar-dasar berhitung untuk anak usia dini seperti memahami lambang bilangan, mengenalkan lambang bilangan dan angka dapat belajar berhitung dari benda-benda yang bersifat nyata, konkrit dan tentunya menarik perhatian anak.

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini juga sangat penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti menemukan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak dalam mengenal bentuk-bentuk angka, yaitu minimnya media yang digunakan guru dalam mengajar berhitung permulaan. Biasanya Guru di TK Albina mengajar maupun mengenalkan berhitung permulaan yaitu dengan cara berhitung benda-benda yang ada disekitar anak seperti (kursi, pensil, buku, dan berhitung bergiliran) media yang digunakan berupa kartu angka (jarang) dan juga menggunakan papan tulis. Media yang digunakan terlihat sangat sederhana sehingga kurang menjadi pusat perhatian anak, adapun faktor lain yang menyebabkan

rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak terlebihnya pada pengenalan bentuk angka di TK Albina yaitu guru lebih memfokuskan pembelajaran hafalan surah pendek Al-Quran, membaca dan menulis.

Dari uraian diatas peneliti mencoba menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung permulaan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Karena dibutuhkan media dan metode pembelajaran yang menarik bagi anak agar dapat menstimulasi perkembangan anak. Media kartu bergambar merupakan istilah yang digunakan untuk media pembelajaran dalam penelitian ini.

Rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak di TK Albina disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan tersebut, guru hanya lebih pada menghafalkan angka-angka selain itu guru juga hanya menggunakan media papan tulis, dan LKA. Akibat kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk angka belum dikuasai dengan baik. Anak-anak masih sering kebingungan saat di tanya bentuk-bentuk angka. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan kebanyakan ceramah, guru bercerita didepan menerangkan gambar bentuk angka akibatnya saat kegiatan pembelajaran berlangsung jadi kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sehingga kurang memperhatikan akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Keiatan pengenalan bentuk-bentuk angka dengan permainan belum pernah dilakukan.

Berikut selain terapan model pembelajaran yang kurang menarik guru juga hanya akan mengulang-ngulang pembelajaran dengan mengerjakan LKA tanpa disandingkan dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias dan kurang perhatian saat melakukan kegiatan pembelajaran, pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar. Karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Maka dari itu pembelajaran di TK seharusnya lebih diarahkan dengan bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik dan rapi. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenalkan bentuk angka pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal.

Berdasarkan hasil wawancara permasalahan yang terjadi di TK Albina yaitu masih ada anak-anak yang belum mengenal dengan betul tentang berhitung permulaan seperti mengenal bentuk angka, membilang angka 1-20 terlebihnya pada penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelas B di TK IT Albina Kota Ternate”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sebagaimana telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya yaitu:

1. Anak belum mengenal betul tentang berhitung permulaan
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang menarik

C. Batasan Masalah

Dari pengidentifikasi permasalahan diatas, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu:

1. Penelitian dibatasi pada penggunaan kartu bergambar terhadap kemampuan berhitung anak
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan berhitung anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini terhadap kemampuan berhitung permulaan anak di kelompok B TK IT Albina Kota Ternate?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menggunakan kartu bergambar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak khususnya di Kelompok B TK IT Albina Kota Ternate.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan atau bahan evaluasi kembali terhadap pembelajaran matematika khususnya kognitif siswa terhadap kemampuan berhitung permulaan

1. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui dan mengingat bentuk-bentuk angka atau kemampuannya dalam berhitung menggunakan kartu bergambar atau bisa disebut kognitif.

2. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran kembali terkait dengan pentingnya pengetahuan anak tentang berhitung permulaan

3. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran dan penambahan wawasan guna menjadi guru yang berpengetahuan luas. Serta juga dapat dijadikan sebagai bahan penamba wawasan, pengalaman, dan referensi terkait dengan model pembelajaran matematika yang lebih kreatif.