

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pada standart isi didalamnya ada tingkat pencapaian perkembangan anak yang diantaranya lingkup perkembangan kognitif. Lingkup perkembangan kognitif terbagi menjadi tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik yaitu anak mampu untuk membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Sementara, di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 diketahui pula terdapat indikator berpikir simbolik yang menyatakan bahwa anak mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1 – 10.

Untuk mengenal konsep dan lambang bilangan, maka guru memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Dengan demikian, guru perlu mengetahui tentang karakteristik layanan pendidikan anak usia dini di mana dalam pembelajaran sebagai guru harus dapat memahami prinsip-prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014, prinsip-prinsip tersebut yaitu belajar melalui bermain, berorientasi pada perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, berpusat pada anak, pembelajaran aktif, berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter, berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, didukung oleh lingkungan yang kondusif, berorientasi pada pembelajaran yang demokratis, pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD.

Karya kinerja ini sebagai *best practice* karena selama ini dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan hanya terdiri dari poster angka dan papan tulis, mewarnai gambar angka, menebalkan angka pada garis putus-putus, menulis lambang bilangan di papan tulis dan menjodohkan jumlah benda dengan lambang bilangan pada Lembar Aktivitas Anak tanpa adanya benda konkret sehingga pemahaman anak belum maksimal.

Untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak usia dini, diperlukannya

metode, media maupun kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak. Melalui metode, media dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak, diharapkan pembelajaran tersebut dapat berjalan secara kondusif, tidak menimbulkan rasa jenuh, bosan dan rasa terpaksa dalam diri anak. Salah satu alternatif/ solusi yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak adalah melalui media pembelajaran permainan *throw and match*. Permainan adalah salah satu cara untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan dilakukan oleh anak secara sukarela.

Dalam permainan tersebut, media pembelajaran yang akan digunakan adalah botol angka. Botol angka merupakan suatu media pembelajaran yang terbuat dari botol bekas air mineral yang ditutup dengan kertas lipat warna yang di beri angka. Dan dengan menyediakan benda-benda lepasan (*loosepart*) seperti: batu kerikil, lidi, sedotan, manik-manik, pom-pom dan lain-lain untuk mencocokkan benda dengan angka yang tertera pada botol.

Pemanfaatan media pembelajaran melalui permainan *Throw and Match* sebagai metode untuk mengoptimalkan pemahaman anak terhadap konsep dan lambang bilangan pada anak usia dini.

B. Lingkup Pengembangan dan Pengabdian

1. Ruang Lingkup Kinerja

Ruang lingkup kinerja di RA Al Iman Kabupaten Semarang mencakup seluruh aspek yang terkait dengan proses pembelajaran, pengelolaan sekolah, serta pengembangan sumber daya manusia. Secara spesifik, lingkup kinerja meliputi:

a. Proses Pembelajaran

- 1) Pengembangan kurikulum yang relevan dan berorientasi pada capaian pembelajaran anak usia dini.
- 2) Penerapan metode pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik anak.
- 4) Penilaian pembelajaran anak secara berkelanjutan dan menyeluruh.

b. Pengembangan sumber daya manusia

- 1) Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional.

- 2) Pemberdayaan tenaga kependidikan lainnya.
- 3) Penciptaan suasana kerja yang harmonis dan produktif.

c. **Kerjasama dengan orangtua dan masyarakat serta pihak terkait**

- 1) Pembentukan komite sekolah yang aktif
- 2) Sosialisasi program sekolah kepada orangtua
- 3) Kegiatan bersama antara sekolah, orangtua dan masyarakat

2. Inovasi

Untuk terus berkembang dan meningkatkan kualitas pendidikan di RA Al Iman Kabupaten Semarang dengan melakukan berbagai inovasi. Salah satunya inovasi untuk mengoptimalkan pemahaman anak terhadap konsep dan lambang bilangan yaitu dengan menciptakan media pembelajaran melalui permainan *Throw and Match*. Dimana media yang digunakan menggunakan dari bahan disekitar berupa botol yang diberi angka yang dimainkan seperti permainan *bowling* kemudian mencocokkan angka dengan berbagai bahan lepasan (*loosepart*). Karya kinerja ini sebagai *best practice* karena selama ini dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan hanya terdiri dari poster angka dan papan tulis, mewarnai gambar angka, menebalkan angka pada garis putus-putus, menulis lambang bilangan di papan tulis dan menjodohkan jumlah benda dengan lambang bilangan pada Lembar Aktivitas Anak tanpa adanya benda konkrit sehingga pemahaman anak belum maksimal. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan ketrampilan yang diperlukan dengan cara yang menyenangkan.

C. Tujuan Tugas Akhir

1. Tujuan umum

Karya kinerja ini secara umum bertujuan untuk memberi pemahaman pada anak usia dini dalam mengenal konsep dan lambang bilangan melalui pemanfaatan media pembelajaran permainan *Throw and Match*.

2. Tujuan khusus

Karya kinerja ini secara khusus bertujuan untuk memberi pemahaman dalam mengenal konsep dan lambang bilangan melalui pemanfaatan media pembelajaran permainan *Throw and Match* pada anak usia dini di RA Al Iman Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Guru

- a. Memberikan masukan kepada guru dalam menggunakan serta menerapkan metode pembelajaran melalui permainan *throw and match* dalam memberi pemahaman dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini sehingga dapat menarik minat anak dalam pembelajaran.
- b. Mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan *throw and match*.

2. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan kepada kepala sekolah tentang penggunaan metode dan media yang menyenangkan untuk memberi pemahaman anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan *throw and match* dengan pembelajaran yang menyenangkan.