

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik dalam hal sikap, perhatian, minat dan kemampuannya dalam belajar. Segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan akan mengendap dan membangun struktur kepribadian anak. Kekhasan dunia anak mengakibatkan perlunya strategi pembelajaran untuk anak. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar atau yang sering disebut dengan masa *golden age*. Oleh karena itu kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk proses belajar anak.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menyediakan pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi dari lingkungan, untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, kemandirian agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai. Oleh karena itu, agar pencapaian tujuan tersebut dapat optimal maka perlu ada perencanaan KBM di TK yang meliputi bagaimana memilih bahan/media, sumber belajar dan metode/teknik kegiatan yang tepat, sehingga sehingga guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna.

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Kemampuan berhitung bagi anak merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.

Sejalan dengan kemampuan matematis menurut Howard Gardner hal yang berkaitan dengan logika/berfikir matematika termasuk dalam salah satu Multiple Intelligence yaitu kecerdasan logika matematika dimana seseorang mempunyai kemampuan dalam memikirkan dan menyusun solusi dengan urutan yang logis (masuk akal), menyukai angka, urutan, logika, keteraturan, mampu mengerti pola hubungan dan mampu melakukan proses berfikir deduktif dan induktif. Kecerdasan logika matematika terletak di otak depan sebelah kiri yang erat hubungannya dengan masalah verbal, intelektual, teratur dan logis.

Kemampuan berhitung diperlukan di TK dengan tujuan agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

Berhitung dikatakan sebagai bahasa matematika. Keterampilan dasar ini merupakan factor yang sangat diperlukan terutama dalam perkembangan

kognitif anak. Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan matematikanya, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Pengenalan berhitung dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung sehingga banyak kasus dimana berhitung dijalur matematika seolah-olah menjadi momok yang menakutkan bagi anak.

Dalam hal ini setiap guru dalam melaksanakan KBM selalu berusaha agar tercapai tujuan pembelajarannya. Banyak faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Menurut Oemar Malik (1993:250) tujuan kompetensi guru yang harus dikuasai adalah :

- a. Menguasai kurikulum
- b. Menguasai materi
- c. Menguasai metode yang bervariasi
- d. Kemampuan melaksanakan evaluasi
- e. Disiplin dalam arti luas

Salah satu kompetensi guru tersebut diatas adalah menguasai metode dalam mengajar. Didalam mengajar penggunaan metode merupakan keharusan yang harus dikuasai guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode merupakan prosedur dalam pembelajaran, sedangkan teknik merupakan komponen dari metode.

Guru disamping menguasai metode juga harus menguasai berbagai

macam teknik secara bervariasi agar suasana KBM tidak membosankan tetapi tercipta suasana belajar yang menyenangkan, artinya keaktifan anak tercipta dengan sendirinya sehingga tanpa disadari anak dapat menyerap materi yang disampaikan guru.

Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan media belajar atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan strategi yang cocok diterapkan di Taman Kanak-Kanak. Masa anak di Taman Kanak-Kanak adalah masa bermain, untuk itu pengenalan berhitung khususnya pengenalan penjumlahan dan pengurangan dapat dilakukan dengan metode bermain. Karena dengan bermain anak akan merasasenang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang diberikan oleh guru.

Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa sampai saat ini di TK Aisyiyah Cabang Blimbing kemampuan berhitung anak masih rendah tidak hanya disebabkan oleh proses belajar mengajar yang tidak sesuai. Saat ini masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran lama. Pada proses pembelajaran di sekolah-sekolah guru hanya membacakan atau membawakan media atau alat peraga yang kurang menarik untuk anak dan kurangnya kreatifitas guru dalam mengemas permainan dalam pembelajaran terutama dalam berhitung. Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi guru dan anak. Menjadikan anak pasif, kurang perhatian untuk belajar kreatif dan mandiri.

Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut dalam pembelajaran belajar mengajar harus digunakan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu

metode pembelajaran yang dianggap sesuai yaitu melalui permainan kubus bergambar agar anak dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR KELOMPOK B SEMESTER I DI TK AISYIYAH CABANG BLIMBING.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, ada beberapa masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Cara mengajar guru yang monoton mengakibatkan hasil kemampuan berhitung anak rendah.
2. Sangat minimnya guru dalam menggunakan metode permainan dalam kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak..

C. PEMBATAAN MASALAH

Agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam maka masalah tersebut harus dibatasi. Dalam hal ini penulis membatasi masalah berikut :

1. Kemampuan berhitung anak dibatasi pada penambahan dan pengurangan mulai angka 1-10.
2. Metode permainan yang digunakan dibatasi pada permainan kubus bergambar.

D. PERUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang dapat dirumuskan adalah apakah melalui permainan kubus bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Aisyiyah Cabang Blimbing tahun ajaran 2010 / 2011 ?

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-Kanak kelompok B.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar kelompok B di TK Aisyiyah Cabang Blimbing tahun ajaran 2010 / 2011.

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis bermanfaat untuk memberikan pengetahuan khususnya dalam menggunakan permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Aisyiyah Cabang Blimbing tahun ajaran 2010 / 2011.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi pengelola pendidikan

Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya menggunakan permainan kubus bergambar dan dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

b. Bagi anak

Memperkenalkan kepada anak model pembelajaran dengan permainan kubus bergambar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya.

c. Bagi khasanah pendidikan

Memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternative penerapan model pembelajaran dengan permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.