

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (Depag RI : 2004).

Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Adapun potensi yang dikembangkan mencakup : Moral dan nilai agama, fisik/motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Upaya peningkatan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk melalui permainan berhitung.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar

bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Oleh karena itu pembelajaran berhitung sangat perlu diberikan pada anak usia dini.

Pembelajaran berhitung di TK hendaknya mencakup beberapa tingkat pencapaian perkembangan, di antaranya : mengenal konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Dalam kenyataannya di TK ABA Socokangsi II belum dapat mencapai tingkat kemampuan berhitung yang cukup baik/mengalami hambatan, hal ini terbukti dengan hasil pencermatan yang saya lakukan terhadap data kemajuan anak dari dokumen sekolah, bahwa rata-rata tiap semester hanya 25% s/d 30% yang memiliki kemampuan berhitung secara memadai.

Beberapa hambatan yang ada di antaranya : (1) kurang tepatnya dalam memilih media pembelajaran, (2) terbatasnya area pembelajaran, (3) lingkungan sekolah yang kurang kondusif, (4) kurangnya sarana dan prasarana sekolah terutama alat peraga, (5) kurangnya penerapan metode pembelajaran yang menarik, (6) kurangnya minat dan motivasi belajar anak.

Faktor yang memungkinkan untuk segera diatasi adalah kurang tepatnya media pembelajaran yang dipakai. Hal ini memang saya sadari, karena secara monoton pengajaran yang saya lakukan dengan model klasikal dan pemberian tugas serta sering tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat, sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

Untuk mendapatkan hasil pendidikan yang baik, media mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar sebagai sistem, pada dasarnya merupakan proses yang sistematis dan terdiri dari berbagai komponen, seperti bahan kegiatan, prosedur didaktik (penggunaan metode, pengelompokan anak didik dan media pengajaran yang berupa sarana/alat peraga) yang diperlukan. Setiap komponen tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri akan tetapi saling bergantung, berjalan secara teratur, berkesinambungan dan saling menunjang. Setelah terjadi proses belajar mengajar tersebut diharapkan ada perubahan pada anak ke arah yang lebih baik, baik dari segi kemampuan, pengetahuan, ketrampilan dan sikap anak didik.

Untuk mengenalkan bilangan pada anak usia dini diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak. Masa anak di TK adalah masa bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu dalam memberikan pelajaran/pembelajaran pada anak hendaknya dilakukan dengan permainan. Banyak permainan yang dapat di gunakan untuk melatih anak memahami bahasa simbol matematika, misalnya : kartu domino, permainan congklak, permainan kereta bernomor, permainan kubus bergambar, permainan kartu angka, permainan pohon hitung dan sebagainya.

Dari uraian di atas untuk mengatasi kendala kemampuan berhitung di TK ABA Socokangsi II, saya mencoba untuk melakukan tindakan pembelajaran dengan penerapan media baru, yaitu : pengembangan kemampuan berhitung dengan media pohon hitung.

Pohon hitung adalah suatu alat peraga yang berbentuk pohon tiruan yang dipergunakan untuk memberikan pelajaran kepada anak didik yang berisi

tentang gambar atau angka-angka agar anak didik lebih cepat meningkatkan pengetahuannya. Bentuk pohon hitung yang unik dan menarik, dilengkapi dengan buah-buahan berwarna seperti aslinya dan juga angka yang bisa dipasang dan dilepaskan sesuai dengan keinginan si anak sehingga akan lebih menarik minat anak untuk belajar. Pohon hitung selain harganya murah dan dapat dibuat sendiri juga mudah digunakan/dimainkan. Dengan permainan pohon hitung anak akan mempunyai pengalaman yang kongkrit, karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Permainan pohon hitung bisa dimainkan secara individual maupun secara berkelompok. Selain itu juga untuk meningkatkan semangat belajar anak maka perlu media pembelajaran baru yang lebih menarik dan inovatif.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melaksanakan penelitian dengan judul “ UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI MEDIA POHON HITUNG PADA ANAK TK ABA SOCOKANGSI II KEC.JATINOM KAB. KLATEN TAHUN 2011/2012”

2. Identifikasi Masalah

Dari hasil dokumen yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran di TK ABA Socokangsi II ternyata masih banyak mengalami kesulitan dalam hal berhitung. Hal ini mungkin disebabkan karena :

- a. Belum optimalnya metode bermain sambil belajar dalam pembelajaran di TK ABA Socokangsi II sebagai pendekatan yang dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

- b. Kurang tepatnya guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak didik.
- c. Kurangnya sarana dan prasarana sekolah sehingga proses belajar mengajar juga kurang lancar.
- d. Lingkungan sekolah yang kurang kondusif (dekat dengan penggergajian kayu dan penggilingan jagung) juga menjadi masalah dalam pembelajaran, karena suara bising mesin sering malah menjadi perhatian murid.

3. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi pada :

- a. Kemampuan berhitung dibatasi pada membilang angka 1-20
- b. Permainan berhitung dibatasi dengan menggunakan media pohon hitung.
- c. Subyek penelitian dibatasi pada anak kelompok B TK ABA Socokangsi II yaitu berjumlah 21 anak.
- d. Tempat penelitian dibatasi pada TK ABA Socokangsi II Kec.Jatinom Kab. Klatern.

B. Perumusan Masalah

Apakah melalui media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak TK ABA Socokangsi II Kec.Jatinom Kab. Klaten tahun 2011/2012?

C Tujuan Masalah

Guru melaksanakan penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu :

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak TK ABA Socokangsi II Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dibidang membilang angka 1-20 di TK ABA Socokangsi II Kec.Jatinom Kab.Klaten.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan berhitung anak dan sebagai dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung dalam rangka kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru.

- 1). Dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak.
- 2). Menambah pengetahuan tentang pembelajaran berhitung.
- 3). Penelitian ini mampu memberi pengalaman dalam penciptaan pembelajaran yang inovatif sehingga kualitas proses maupun produk pembelajaran meningkat.

- b. Bagi anak

- 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung di TK ABA Socokangsi II Jatinom
- 2) Anak mampu berfikir secara logis sejak dini.

3) Anak mampu menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan ketrampilan membilang atau berhitung.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi belajar anak.
- 2) Hasil pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam upaya mengadakan inovasi pembelajaran.