

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak tahun 2010, kegiatan berhitung terdapat dalam bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif yang tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berpikir, anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih mengelompokkan pengembangan kemampuan berpikir dan teliti.

Dalam pelaksanaan pendidikan Taman Kanak-Kanak dinyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak salah satu bentuk pendidikan sekolah yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarganya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak tidak merupakan persyaratan untuk memasuki Sekolah Dasar. Pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-Kanak menganut prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain (Padmonodewo, 2003:69).

Taman Kanak-Kanak bukan sekolah. Taman Kanak-Kanak merupakan tempat bermain sambil belajar. Di Taman Kanak-Kanak tidak diberikan pelajaran membaca, menulis, dan berhitung/matematika seperti di Sekolah Dasar. Yang

diberikan di TK adalah usaha/kegiatan persiapan membaca dan menulis permulaan serta berhitung/matematika permulaan. Dalam kegiatan ini di TK dibatasi pada usaha meletakkan dasar-dasar kesanggupan membaca, menulis dan berhitung/matematika. Setelah anak mengikuti program pendidikan, anak diharapkan telah memiliki kesanggupan-kesanggupan dan pengetahuan tertentu yang memungkinkan ia dapat mengikuti pelajaran permulaan membaca, menulis dan berhitung/matematika tanpa banyak kesulitan. Kegiatan-kegiatan diatas harus dilakukan dengan menyenangkan, misalnya melalui menyanyi, bermain dan sebagainya (Patmonodewo, 2003:70).

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan berbagai potensi dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi (Depdiknas, 2000:1).

Pada usia 3 tahun, minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemui dimana-mana, seperti pada jam dinding, mata uang, kalender, dan sebagainya. Jadi dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari dan pada saat inilah permainan berhitung sebaiknya mulai diperkenalkan pada anak (Depdiknas, 2000:1).

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan (Depdiknas, 2000:1).

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak dalam penguasaan ilmu hitung yang meliputi penjumlahan, perkalian dan pembagian terhadap bilangan-bilangan tertentu (<http://rumahlaili.blogspot.com>). Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian dari kemampuan Matematika, sebab salah satu prasyarat untuk belajar matematika adalah berhitung yang keduanya saling mendukung. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa semua aktifitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini (<http://prari007luck.wordpress.com>).

Kemampuan kognitif (berhitung) perlu dikembangkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya ia menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri dan orang lain (Sujiono,

2008:1.22) Karena jika anak kurang (tidak bisa) dalam hal mengenal penjumlahan akan dapat menghambat tahap-tahap perkembangan selanjutnya. Akan lebih baik jika anak mengalami tahap-tahap perkembangan yang wajar, misal seperti yang terdapat pada indikator.

Namun demikian, kebanyakan anak-anak masih kurang berminat dalam berhitung, seperti yang terjadi di TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten. Kemampuan berhitung anak-anak terutama dalam penjumlahan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dalam satu kelas, hanya beberapa anak saja yang sudah mampu mengenal penjumlahan. Dalam pembelajaran, pada waktu pembagian area, jarang sekali anak yang memilih area matematika, kecuali anak-anak yang memang sudah mampu. Mereka lebih tertarik pada area balok ataupun area yang lain.

Mungkin hal ini disebabkan karena guru dalam menerangkan berhitung hanya secara abstrak, jadi anak-anak kurang bisa memahami. Bisa juga karena media yang digunakan kurang menarik minat anak, karena biasanya hanya menggunakan lembar kerja. Padahal usia prasekolah anak masih berfikir kongkrit, jadi anak membutuhkan material yang nyata untuk disentuh, dilihat, diungkapkan, bahkan bisa mengembangkan kemampuan berfikir anak.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak bisa dilakukan dengan bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak-anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari

penginderaan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak (Suyanto, 2003:136).

Dengan bermain, anak akan memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengeksplorasi perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain juga membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Bahkan bermain bagi anak bukan hanya menjadi kesenangan, tetapi juga suatu kebutuhan yang mana mau tak mau harus terpenuhi. Maka kemampuan berhitung bisa ditingkatkan, salah satunya dengan permainan bentuk-bentuk geometri. Geometri yang dikenalkan pada anak TK biasanya berupa bentuk-bentuk geometri sederhana, yaitu lingkaran, segiempat, dan segitiga. Sedangkan bentuk yang lain yaitu persegi panjang, setengah lingkaran, oval, persegi lima, jajaran genjang, dan trapezium. Anak bisa mengenal bentuk-bentuk geometri, menghitung, menjumlahkan, setelah itu anak diberi kesempatan berkreasi untuk menyusun pola bentuk-bentuk geometri tersebut sesuai imajinasi anak, sehingga anak merasa tidak di paksa, dan anak akan merasa bangga terhadap apa yang telah disusunnya. Guru disini jangan lupa untuk memuji hasil karya anak, seperti apapun itu hasilnya.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan berhitung Permulaan Melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Jomboran I Klaten Tahun 2011/2012”.

B. Pembatasan Masalah

1. Fokus permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada penguasaan kemampuan berhitung permulaan terutama dalam mengenal penjumlahan 1 – 10.
2. Kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan bentuk-bentuk geometri yaitu dengan menyusun pola/*patterning*.

C. Perumusan Masalah

Apakah melalui permainan bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Pertiwi Jomboran I Klaten tahun ajaran 2011/2012?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Meningkatkan kemampuan berhitung 1-10
 - b. Meningkatkan kemampuan anak dalam menjumlahkan 1-10
 - c. Meningkatkan kemampuan anak dalam membilang dengan benda-benda 1-10
 - d. Mempersiapkan anak dalam mengikuti pembelajaran berhitung lebih lanjut di sekolah dasar

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Pertiwi Jomboran I Klaten melalui permainan bentuk-bentuk geometri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah pengetahuan pendidikan, terutama bagi guru TK untuk mengetahui upaya-upaya apa saja yang bisa diajukan untuk dapat menumbuhkan kemampuan dalam berhitung.
- b. Sebagai dasar pemilihan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung.
- b. Sebagai dasar bagi guru dalam memilih metode dalam meningkatkan kemampuan berhitung.
- c. Sebagai rujukan dalam memberikan saran kepada orang tua untuk meningkatkan kemampuan berhitung.