BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyelenggaran pendidikan Indonesia masih menghadapi beberapa masalah yang tidak kunjung terselesaikan, misalnya proses pembelajaran, kesediaan tenaga pengajar dan alat peraga yang dapat mendukungnya, serta minat belajar anak. Penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini sekarang sedang berkembangnya, dengan bukti telah didirikan sekolah-sekolah untuk anak usia dini, misalnya telah didirikan Taman Kanak-kanak (TK) dan Pendidikan Bermain (KB) atau yang sering disebut dengan *Play Group*. Pandangan pendidikan tersebut hakikatnya berlangsung sepanjang masa. Pandangan ini pulalah yang dianut oleh pemerintah sekarang.

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri, kajian tentang anak selalu menarik perhatian sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang arti seorang anak. Guru Taman Kanak-kanak (TK) yang selalu berhadapan langsung dengan anak sebagai pelaku pendidikan haruslah mengerti perkembangan anak pada setiap tingkat usia tertentu. Ketidakpahaman mengenai perkembangan anak akan membuat guru terjebak dalam kegiatan yang membosankan bagi anak.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki

kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Kegiatan pembelajaran anak usia dini antara usia 0 sampai 6 tahun menggunakan belajar dengan bermain. Proses pembelajaran yang efektif bagi anak Taman Kanak-kanak (TK) akan dapat diwujudkan jika dilaksanakan pada lingkungan yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan secara produktif.

Upaya pembelajaran yang dilakukan hendaknya bermula dan berorientasi pada perkembangan peserta didik. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui kemampuan berhitung, kemampuan bakat dapat dikembangkan melalui apa saja diantaranya dengan bermain peran, tebak-tebakan, permainan kartu angka dan sebagainya. Salah satu model pembelajaran itu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa lingkup pengembangan sehingga memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Pembelajaran tematik dimaksudkan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak, karena anak dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dikuasai (Depag, 2004: 4).

Sebagai individual yang sedang berkembang, anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada padanya. Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu dan ingin mencoba sesuatu yang diamatinya, sering kali dengan spontanitas. Sikap jujur yang menunjukkan kepolosan seorang anak merupakan ciri yang dimiliki oleh mereka. Kehidupan yang dirasakan tanpa beban menyebabkan anak selalu tampil riang sehingga sifat ini yang mendorong mereka cenderung untuk bermain dengan teman-temannya.

Anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi tersebut dapat dilakukan berbagai cara termasuk melakukan permainan berhitung. Karena permainan berhitung di Taman Kanak-kanak (TK) tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Berhitung sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang banyak mendasari perkembangan ilmu pengetahuan lain, karena matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan. Sehari-hari berhitung digunakan untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi manusia sehingga pembelajaran berhitung penting dikenalkan kepada anak sejak dini karena berhitung merupakan modal dasar bagi mereka untuk mempelajari ilmu pengetahuan lain.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pengenalan bilangan pada beberapa Taman Kanak-kanak (TK) di Kecamatan Pedan, termasuk Taman Kanak-kanak (TK) Troketon II Kelas B menunjukan bahwa kemampuan berhitung anak-anak rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya ketidaktahuan mereka terhadap angka-angka yang diberikan oleh guru mereka.

Beberapa asumsi tentang rendahnya kemampuan berhitung anak-anak Taman Kanak-kanak (TK) adalah guru kurang melaksanakan variasi kegiatan pembelajaran, keterbatasan sarana prasarana, kurangnya kreatifitas guru.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan beberapa guru, maka faktor utama yang dirasakan sebagai suatu penyebab rendahnya kemampuan

berhitung anak di Taman Kanak-kanak (TK) adalah guru kurang menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas dan tanggung jawab anak.

Dari faktor utama penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak maka perlu usaha meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan melakukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak. Untuk itu pengenalan berhitung khususnya pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode permainan. Karena dengan bermain anak merasa senang dan belajar tidak ada unsur paksaan dari orang lain. Sehingga anak dengan mudah menerima suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pohon hitung merupakan media yang tidak asing lagi bagi anak karena bentuknya yang unik sehingga anak menyukai permainan pohon hitung yang ditempeli angka-angka yang beraneka warna. Untuk itu pohon hitung tentu saja menarik perhatian anak, dengan begitu anak akan antusias untuk mengikuti permainan ini. Dalam permainan berhitung anak akan bergerak aktif dan berpikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerjasama dengan teman-teman karena permainan ini dapat dimainkan dengan kelompok.

Dari uraian di atas dapat diambil suatu kesimpulan apakah dengan media pohon hitung melalui model pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak? Subyek penelitian tindakan kelas ini di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Troketon II Pedan Tahun Ajaran 2011/2012.

B. Pembatasan Masalah

Berpijak dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah. Masalah yang diteliti adalah :

1. Upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan dibatasi pada pengenalan bilangan.
2. Model pendekatan yang digunakan metode permainan pohon hitung.

C. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, masalah penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah melalui media pohon hitung dalam model pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Troketon II Pedan Tahun 2011/2012?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
   a. Meningkatkan kemampuan berhitung anak 1 – 10
   b. Meningkatkan kemampuan anak dalam menjumlahkan 1 – 10
   c. Meningkatkan kemampuan anak dalam membilang dengan benda
2. Tujuan Khusus

   Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon II Pedan Klaten melalui permainan pohon hitung.

E. Manfaat Penelitian

3. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media pohon hitung pada anak.

4. Manfaat Praktis

a. Anak

1) Anak mampu berfikir secara logis sejak dini.

2) Anak memiliki ketelitian dan konsentrasi dalam mengerjakan tugas

b. Kepala Sekolah

memberi wawasan kepada kepala sekolah bahwa melalui media pohon hitung bisa meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

c. Guru

memberi wawasan kepada guru menemukan cara meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

d. Orang Tua

memberi wawasan kepada orang tua dalam meningkatkan berhitung permulaan pada anak.

e. Bagi Teman Sejawat

Memberi motivasi untuk mengadakan penelitian.