

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembangunan pendidikan bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya dan diarahkan untuk meningkatkan kualitas penduduk Indonesia seutuhnya, itu ditempuh semua jenjang pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini. Usia prasekolah, usia yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Di dalam mengembangkan potensi anak dibutuhkan berbagai macam cara termasuk melalui permainan berhitung permulaan. Permainan di pendidikan anak usia dini tidak ditekankan pada kognitif saja, tetapi kesiapan mental sosial dan emosional.

Pendapat Akbar dan Hawadi (2004 : 12-13) yaitu “ mengembangkan kualitas sumber daya manusia secara terarah, terpadu, dan menyeluruh, melalui berbagai upaya proaktif dan reaktif oleh seluruh komponen bangsa agar generasi muda dapat berkembang secara optimal, disertai dengan hak dan dukungan serta perlindungan sesuai dengan potensinya “. Memerhatikan hal tersebut masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prioritas utama dalam pembangunan dan pelaksanaannya dapat ditempuh melalui jalur sekolah dan jalur non sekolah, formal maupun non formal.

Pada umumnya usia 4-5 tahun minat belajar atas rasa tahu sangat besar. Di sekitar lingkungan rumah anak banyak ditemui berbagai macam bentuk angka, ditemui dimana-mana, misalnya pada jam dinding, tempat susu, kalender bahkan pada kue ulang tahun. Bahwa angka-angka sudah menjadi bagian kehidupan sehari-

hari, untuk itulah permainan berhitung permulaan mulai dikenalkan pada anak PAUD.

Permainan berhitung perlu dikenalkan dan dikembangkan bagi anak-anak karena sangat bermanfaat dalam kesehariannya. Bilangan merupakan konsep dasar berhitung untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Pembelajaran berhitung awal dapat dikembangkan dengan berbagai macam, diantaranya pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan utama, bentuk, ukuran ruangan dari posisi berbagai bentuk indera dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan juga membentuk perilaku logis kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada anak.

Banyak orang tua menghendaki anak-anaknya cepat pintar. Anak sering kali dibebani oleh orang tua anak dileskan, membaca, menulis dan berhitung. Sehingga karakter anak banyak yang hilang tersita waktu untuk mengikuti kehendak ibunya karena tuntutan dari masyarakat sering kali guru ikut terbawa orang tuanya juga.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mencari solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung di TK Pertiwi I Manjung Kelas B. Permainan berhitung permulaan menggunakan papan flanel, digunakan sebagai salah satu bahan ajar. Dengan menggunakan media papan Flanel diberikan dengan menyenangkan diharapkan anak tidak bosan, tidak merasa dibebani dan dapat meningkatkan kemampuannya dan bisa optimal sesuai dengan usia perkembangannya.

## **B. Pembatasan Masalah**

1. Kemampuan berhitung dibatasi pada kemampuan mengenal, memahami dan menulis angka atau bilangan dengan benar.

2. Penjumlahan dan pengurangan 1-20 dengan menggunakan papan Flanel

### **C. Perumusan Masalah**

Apakah melalui penggunaan media papan Flanel dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi I Manjung Tahun Pelajaran 2011/2012 dalam Pembelajaran Tematik?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan umum

- a) Agar anak dapat menghitung dengan benar
- b) Agar anak paham dengan bilangan
- c) Agar anak dapat mengklasifikasikan sesuai dengan lambing bilangan
- d) Agar anak dapat menghitung penambahan dan pengurangan

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi I Manjung, Ngawen, Klaten Tahun 2011/2012 dalam Pembelajaran Tematik

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Menambah pengetahuan baru tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak

2. Manfaat secara praktis

*a. Manfaat bagi guru :*

1. Dapat memperkaya wawasan dan pengalaman guru
2. Menambah pengetahuan dalam pembelajaran berhitung

*b. Manfaat bagi anak :*

1. Dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
2. Belajar anak lebih mudah dan berfikir logis

*c. Manfaat bagi sekolah :*

1. Membantu sekolah untuk lebih berkembang
2. Membantu variasi dalam kegiatan pembelajaran
3. Menambah koleksi buku perpustakaan