

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang

Kualitas anak, sebagai pemilik masa depan, sangat ditentukan oleh perlakuan kita terhadap mereka saat ini. Maju mundurnya suatu bangsa di masa depan sangat dipengaruhi oleh kesiapan mental, intelektual, fisik, maupun sosial generasi yang saat ini masih berada dalam fase bimbingan kita, baik sebagai pendidik maupun orang tua. Salah satu unsur penting yang jarang mendapat perhatian dalam upaya pengembangan kualitas anak adalah pengembangan mental, karakter, sifat jiwa anak sesuai moral keagamaan.

Dalam pendidikan pra sekolah atau pendidikan anak usia dini, banyak anak yang mempunyai kekurangan dalam kemandiriannya terutama dalam mengikuti pembelajaran di kelas, misalnya dicerminkan dari seringnya anak menangis di kelas, harus ditunggu orang tuanya saat pembelajaran, harus diantar dan dijemput orang tuanya saat berangkat dan pulang sekolah dan dalam proses pembelajaran misalnya: anak kesulitan bernyanyi, anak kesulitan dalam berhitung konsep sederhana lain-lain. Untuk mengatasi hal itu perlu diupayakan suatu inovasi pengembangan dalam pembelajaran di kelas.

Dalam pengembangan minat anak pada suatu pelajaran memerlukan suatu proses pembelajaran yang terus menerus. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat dalam proses pembelajaran seorang anak. Faktor tersebut yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern menyangkut pribadi anak sendiri, antara lain genetik/keturunan, kemauan, kecerdasan,

kemampuan, kreativitas, minat, motivasi dan lain sebagainya, sedangkan faktor ekstern, yaitu faktor yang berada di luar pribadi anak didik, antara lain dukungan dari orang tua, lingkungan, guru, sekolah dan lain sebagainya (Usman, 1993 : 9 – 10).

Belajar pada dasarnya adalah proses yang bermakna untuk mencapai kompetensi atau kecakapan hidup (*life skill*). Kecakapan hidup merupakan kebutuhan setiap orang, karena itulah belajar merupakan kegiatan untuk membentuk, mengembangkan dan menyempurnakan kecakapan hidup. Hanya mereka yang memiliki kecakapan hidup yang akan dapat bertahan dalam hidupnya dan menjadikan hidupnya lebih bermakna. Makna kehidupan terjadi dalam konteksnya, oleh karena itulah pelajaran akan menjadi bermakna bila dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata anak yang sesuai dengan kemampuan anak dan norma agama.

Upaya pembelajaran yang dilakukan hendaknya bermula dan berorientasi pada perkembangan peserta didik. Proses pembelajaran yang tidak sesuai, tidak aman dan tidak menyenangkan bagi anak akan mengakibatkan mereka malas belajar dan ogah-ogahan melakukan segala sesuatu di kelas.

Anak usia nol sampai prasekolah (4-6 tahun) merupakan masa emas atau *Golden Age* dimana pada masa ini perkembangan otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Anak usia Taman Kanak-kanak adalah masa yang sangat tepat untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia taman kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari

lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Pendidikan di Taman Kanak-kanak pada masa sekarang harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Contoh, misalnya anak masuk SD sekarang ini, sudah dituntut untuk bisa berhitung. Dengan demikian seorang anak TK harus bisa berhitung, sehingga guru berperan menumbuhkan minat belajar anak terutama untuk mencetak generasi yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Disinilah kreativitas guru perlu ditingkatkan. Bagaimana guru memodifikasi kelas menjadi menarik perhatian anak, melalui proses pembelajaran yang setiap hari berubah-ubah misalnya dengan teknis bermain, mengajak anak belajar di luar kelas, bercerita atau bahkan tebak-tebakan. Namun, mungkin ini semua belumlah cukup untuk meningkatkan minat belajar anak. Cara lain adalah dengan permainan yang bisa lebih menarik perhatian. Hal ini akan mendorong anak-anak akan mau belajar.

Dalam membimbing anak didik di dalam kelas, guru tidak selalu menemukan anak didiknya yang berperilaku manis atau mau menurut dengan guru. Dalam meningkatkan minat belajar, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, misalnya dengan permainan meronce dengan berbagai media seperti potongan sedotan, gulungan kertas dan lain-lain. Dengan permainan tersebut diharapkan bisa lebih menarik perhatian anak untuk belajar dan dapat meningkatkan aktivitas belajarnya.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik secara sadar dan aktif, berarti aktivitas berpusat kepada peserta didik, sedangkan pendidik atau guru sebagai fasilitator (permudah) terjadinya proses pembelajaran.

Kunci menumbuhkan minat belajar anak adalah mengetahui apa yang dapat membuat anak tertarik dan ingin belajar. Bagi anak usia delapan tahun ke bawah, belajar harus berangkat dari minat si anak itu sendiri. Berhitung (matematika) sebagai salah satu cabang pengetahuan yang banyak mendasari perkembangan ilmu pengetahuan lain, memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Berhitung dapat digunakan untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi oleh manusia. Masalah yang berhubungan dengan bilangan mempunyai arti penting dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan ini maka setiap anak perlu dibekali pengetahuan berhitung yang cukup agar tidak mengalami kesulitan dalam mengatasi permasalahan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

Pembelajaran berhitung penting dikenalkan kepada anak sejak dini karena berhitung merupakan modal dasar bagi mereka untuk mempelajari ilmu pengetahuan selanjutnya. Apabila anak tidak dikenalkan belajar berhitung mereka nantinya akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran lainnya di sekolah. Tujuan umum mengenalkan anak belajar berhitung permulaan di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sampai pada saatnya nanti anak akan lebih siap

mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks (Depdiknas, 2007:1).

Oleh karena itu sebagai guru harus mengajarkan konsep berhitung sejak dini. Pengenalan konsep berhitung pada anak TK berupa konsep berhitung sederhana. Tetapi kadang anak merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran berhitung, sehingga sebagai guru harus bisa mencari cara agar anak bisa mengikutinya yaitu dengan permainan meronce.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis tertarik untuk mengetahui sejauh mana dampak dari penerapan permainan meronce dengan berbagai media dalam meningkatkan minat belajar berhitung konsep sederhana anak, yang dirangkai dalam sebuah judul: Upaya Meningkatkan Minat Belajar Berhitung Konsep Sederhana Anak Melalui Permainan Meronce dengan Berbagai Media pada Anak Didik Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun Pelajaran 2011/2012.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pelajaran berhitung pada umumnya merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak diminati anak didik, yang mengakibatkan anak didik kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya pemahaman pelajaran berhitung dapat dipengaruhi oleh kurangnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Dalam meningkatkan minat belajar berhitung konsep sederhana anak dalam proses pembelajaran di kelas antara lain melalui permainan meronce dengan berbagai media.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini pada upaya

meningkatkan aktivitas belajar anak didik dan meningkatkan minat belajar berhitung konsep sederhana anak melalui permainan meronce dengan berbagai media pada anak didik Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun Pelajaran 2011/2012.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan permasalahan yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

Apakah melalui permainan meronce dengan berbagai media dapat meningkatkan minat belajar berhitung konsep sederhana anak pada anak didik Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun Pelajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus

1. Tujuan umum

- a. Untuk mengetahui aktivitas belajar melalui permainan meronce dengan berbagai media pada anak didik Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun Pelajaran 2011/2012.
- b. Untuk meningkatkan minat belajar berhitung konsep sederhana anak melalui permainan meronce dengan berbagai media pada anak didik Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun Pelajaran 2011/2012.

2. Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini meliputi:

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar berhitung konsep sederhana pada anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan minat belajar berhitung konsep sederhana anak melalui permainan meronce dengan berbagai media pada anak didik di Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

Adapaun yang diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat bermanfaat untuk:

- a. Siswa Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten agar lebih berminat dalam belajar berhitung.
- b. Guru Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten, sebagai masukan atau rujukan dalam meningkatkan minat belajar berhitung anak didiknya.

- c. Taman Kanak-kanak, khususnya Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Gatak III Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten dalam meningkatkan minat belajar berhitung anak didiknya.
- d. Institusi pendidikan, khususnya pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan bidang Pendidikan Anak Usia Dini, dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar berhitung konsep sederhana.