

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan perkembangan dan kelangsungan hidup bangsa. Tujuan pembangunan nasional diantaranya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Mewujudkan tujuan pemerintah upaya menyelenggarakan suatu system pengajaran nasional melalui sektor pendidikan. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

“Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab, ke masyarakat dan bangsa (Pasal 3:1).

Pendidikan pra sekolah pada jalur sekolah diwujudkan dalam pendidikan taman kanak-kanak yang pengelolaannya di bawah tanggung jawab Depdikbud bagian PAUD. Taman Kanak Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam seluruh aspek penting pendidikan pra sekolah. Realita yang ada masih

banyak orang tua dan masyarakat belum menyekolahkan anaknya ke Taman Kanak-Kanak dengan berbagai alasan.

Terwujudnya pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, dalam kegiatan proses belajar dan mengajar kebanyakan anak bersifat pasif, takut, malu dan membosankan. Kondisi tersebut akan mengganggu proses belajar anak menjadi kurang menarik akan pembelajaran berhitung. Jika hal tersebut dibiarkan akan tidak tertariknya dengan pembelajaran berhitung. Alat peraga yang digunakan kurang menarik bahkan anak sulit dalam memahami pembelajaran berhitung.

Alat yang digunakan akan dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk berhitung. Maka dari itu guru harus kreatif menggunakan alat peraga, media yang digunakan, metode pembelajaran sehingga anak menjadi tertarik, berminat dalam permainan berhitung sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif serta menyenangkan, tidak membosankan bagi anak.

Berhitung secara umum di Taman Kanak-Kanak adalah mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung di jenjang selanjutnya (Somiarti Patmodewo, 2000:19). Maka untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan, berhitung dengan alat peraga dengan mudah dicari yang sudah ada di lingkungan sekitar anak.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang berguna untuk

anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat mengenal konsep bilangan yang dapat sebagai dasar anak untuk mengerti tentang berhitung agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung. Taman Kanak-kanak harus dapat tahu tentang pembelajaran matematika yang ada dapat digunakan di sekolah selanjutnya. Taman Kanak-kanak mengenalkan konsep bilangan, lambang bilangan, warna bentuk, urutan bilangan, melalui berbagai mainan, alat peraga. Media yang digunakan tidak membosankan anak didik di waktu proses belajar.

Meningkatkan proses belajar dalam kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan cara permainan. Taman Kanak-kanak proses belajar melalui permainan karena anak usia itu masih senang bermain, dengan bermain anak dapat mengeksplorasi, menemukan, bereksperimen dengan menyenangkan. Dengan bermain anak dapat mengenal dirinya sendiri dan dapat bersosialisasi dengan orang lain yang diajak main. Bermain sangat membantu ketrampilan anak, dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak, anak dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan norma anak, aturan-aturan permainan yang menjadi pelajaran bagi anak tanpa disadari si anak. Bermain dapat meningkatkan berbagai aspek kejiwaan anak yang melalui permainan. Demikian kegiatan bermain anak merupakan bagian dari kehidupan anak dan bermanfaat bagi perkembangan diri anak (Rahman 2002:84).

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Bermain anak akan merasa berbagai

pengalaman emosi, melalui bermain anak memahami antara dirinya dan teman bermain, lingkungan sosialnya, kegiatan bermain erat dengan perkembangan kognitif anak (Tedjo Saputra, 2001:20).

Taman Kanak-Kanak ABA Kraguman 2 kemampuan berhitung rendah. Peneliti mengamati kelompok B karena belum bisa memecahkan masalah berhitung. Menghitung memerlukan logika, benda kongkret dan konsep bilangan menjadi dalam bentuk penjumlahan dan pengurangan yang dapat menarik dalam permainan anak. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa memperhatikan hasil akhir. Kegiatan ini harus dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan dari pihak luar atau tekanan dari pihak luar menurut Hurlock (Junita Dwi, 2010:5).

Anak pada usia Taman Kanak-Kanak harus didukung dengan alat peraga. Penulis menggunakan pohon hitung sebagai media bermain anak. Memudahkan peneliti peraga yang ada di sekitar lingkungan yang ada. Alat peraga yang mudah dicari dan didapat oleh peneliti dalam penelitian di Taman Kanak-Kanak ABA Kraguman2 berada di desa alat peraga yang digunakan dalam permainan harus mudah didapat dan alam di desa juga dapat digunakan sebagai media, alat peraga yang dapat menunjang proses belajar anak.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti memberi judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Pohon Hitung pada Kelompok B TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif efisien maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berhitung pada anak untuk memahami konsep dan lambang bilangan
2. Permainan pohon hitung dapat digunakan untuk pengurangan dan penjumlahan

C. Rumusan Masalah

Apakah permainan pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan pohon hitung pada Kelompok B di TK ABA Kraguman 2 Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menambah perbendaharaan tentang kemampuan berhitung dan permainan pohon hitung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru atau Peneliti

Dapat memberikan masukan khususnya bagi guru dalam pembelajaran berhitung dan guru bisa lebih kreatif lagi dalam memilih permainan untuk anak.

b. Bagi Anak

Manfaat bagi anak dapat digunakan untuk pembelajaran berhitung sehingga permainan menyenangkan dan tidak membosankan untuk bermain.

c. Bagi Sekolah

1) Manfaat bagi sekolah adalah penelitian tersebut memberikan sumbangan dalam rangka menambah alat peraga dan perbendaharaan pustaka.

2) Dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan guru dan kepala sekolah.