

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain.

Pada jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak sampai saat ini pengenalan konsep matematika masih berkisar pada pengenalan angka, berhitung atau membilang dan mengoperasikan bilangan, yang terkadang kegiatan tersebut belum dimengerti anak. Anak tidak memahami mengapa harus mampu membilang, untuk apa angka harus dikurang, ditambah, atau dikali. Padahal Panhuizen (dalam Suharta, 2006:34) menyatakan bahwa "Bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari (tanpa makna) maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika".

Proses pembelajaran pendidikan anak usia dini bukanlah proses belajar mengajar seperti yang diselenggarakan di sekolah, namun lebih ditekankan sebagai tempat bermain, tempat dimana anak mulai mengenal orang lain, tempat untuk berkreasi di bawah asuhan dan bimbingan orang tua. Pengembangan kepribadian dan kecerdasan yang sebenarnya telah dimiliki oleh setiap anak merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Guru Taman Kanak-Kanak umumnya melatih anak agar mampu menghitung angka sampai pada tingkatan tertentu, meminta anak untuk menghafal angka hasil pengurangan, penambahan, atau perkalian. Tak heran jika anak yang

dianggap pintar adalah jika dapat berhitung sampai seratus, mampu mengoperasikan pengurangan, penambahan, dan perkalian angka. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika adalah agar anak mampu mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam berbagai keterampilan serta mampu menggunakannya sebagai strategi untuk memecahkan masalah.

Sebagai upaya untuk menghindari adanya kegiatan pembelajaran matematika yang sifatnya hafalan (rumus, angka) dan *drill*, yang melahirkan pemahaman yang salah tentang berhitung sejak dini perlu dilakukan suatu kegiatan pembelajaran konsep berhitung yang menempatkan permainan dan pengalaman siswa sebagai titik tolak awal pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian salah satunya adalah melalui pengembangan strategi belajar .

Permainan berhitung di 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.

Menurut menurut J. Piaget dalam Sujiono, dkk (2004:2) menyatakan Anak usia dini berada dalam tahap praoperasional konkret yang bertumpu pada pengalaman langsung. Mereka belajar melalui aktivitas atau kegiatan langsung dan berkaitan dengan minat dan pengalamannya sendiri.

Oleh karena itu, pendidik harus dapat memfasilitasinya melalui kegiatan yang memberi kesempatan bagi mereka untuk mengenal dan mengeksplorasi benda-benda di lingkungan sekitarnya. Pendidik juga perlu memfasilitasinya dengan petunjuk-petunjuk yang sederhana dan khusus dan perlu membuat rancangan pengelolaan kegiatan secara sistematis, efektif dan efisien.

Upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaklah dilakukan melalui belajar sambil bermain (*learning through games*). Karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak memperoleh

kesempatan untuk bereksplorasi (*exploration*), menemukan (*finding*), mengekspresikan (*expression*) perasaannya dan berkreasi (*creation*) dan juga dapat membantu anak mengenal dirinya dan dengan siapa anak hidup dan lingkungan tempat dia berada.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orborn (1981) perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Hurlock sebagaimana dikutip Depdiknas (2007:5) mengatakan bahwa “Lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya”. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget sebagaimana dikutip Depdiknas (2007:5) juga mengatakan bahwa “Untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya”.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu: penguasaan konsep, masa transisi dan lambang. Depdiknas (2004:5) menyebutkan bahwa "Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun". TK Negeri Pembina Klaten merupakan salah satu lembaga PAUD di desa Mayungan yang didirikan untuk merespon program pemerintah dalam meningkatkan kualitas anak bangsa, dan dengan tujuan membantu meletakkan dasar pengembangan multipotensi dan multikecerdasan pada diri setiap anak berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap sebelum anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Negeri Pembina Klaten, ditemukan adanya beberapa masalah yaitu hasil belajar anak yang dapat diidentifikasi penulis bersama teman-teman sejawat, antara lain kurangnya penguasaan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20. Jika ditunjukkan gambar lambang bilangan atau mengurutkan kartu angka dari 1-20 hanya 31,25% anak yang sudah bisa menyebutkan dan mengurutkan dengan benar. Sementara anak yang lainnya masih terbalik atau bingung menyebut atau mengurutkan angka. Pembelajaran kemampuan menghitung permulaan di TK Negeri Pembina Klaten selama ini hasilnya belum optimal, hal ini terbukti dari respon anak didik yang jumlah total 16 anak yang dapat menghitung dengan benar 5 anak, hal tersebut disebabkan oleh beberapa

faktor antara lain: faktor yang berasal dari guru, anak, kondisi lingkungan, materi serta metode pembelajaran yang digunakan.

Guru dalam menyampaikan pembelajaran berhitung permulaan selama ini masih terbatas pengetahuannya dalam penguasaan strategi, metode dan media, sedangkan lingkungan anak khususnya lingkungan keluarga kebanyakan menyerahkan sepenuhnya pembelajaran anaknya kepada pendidik di sekolah sehingga kemampuan anak dalam berhitung permulaan belum dapat mencapai pada tingkat yang diharapkan. Materi berhitung permulaan bagi anak juga terkadang masih membingungkan, penguasaan konsep bilangan belum dikuasai oleh anak dan tahap-tahap pembelajaran berhitung permulaan masih kurang dipahami oleh para pendidik sehingga apa yang disampaikan kepada anak kurang berhasil.

Sehubungan dengan latar belakang tersebut di atas diperlukan alat atau media untuk pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam mengenal bilangan, dalam penelitian ini digunakan permainan kartu angka. Kartu angka merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, media ini adalah media yang berfungsi membantu anak memahami berbagai konsep matematika dan dapat membantu anak mempermudah belajar angka dan operasi bilangan dalam matematika. Diharapkan melalui permainan kartu angka ini anak-anak akan belajar sambil bermain konsep berhitung permulaan dengan menyenangkan karena kartu ini dibuat sedemikian rupa agar anak asyik dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan

Berhitung Permulaan Dengan Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B di TK Negeri Pembina Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Batasan Masalah

Objek penelitian ini dibatasi pada pengembangan kemampuan berhitung permulaan yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan 1-20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan permainan kartu angka di kelompok B TK Negeri Pembina Klaten.

C. Rumusan Masalah

Apakah melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Klaten ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Klaten tahun ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat:

Secara teoritis hasil penelitian tentang permainan kartu angka dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1) Bagi Guru

- a) Memberikan informasi tentang permainan kartu angka dalam pembelajaran berhitung permulaan di TK
- b) Melatih guru menciptakan kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar
- c) Memberikan umpan balik yang diperlukan dalam penyampaian pembelajaran di TK

2) Bagi Sekolah

- a) Penggunaan permainan angka dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan
- b) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak sesuai dengan perkembangan usianya.

3) Bagi Siswa

- a) Merespon anak dalam berhitung permulaan melalui permainan
- b) Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak