

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini terdapat dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat), jalur pendidikan non formal (Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak atau bentuk lain yang sederajat) dan jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Salah satu bidang pengembangan keterampilan yang dilakukan di TK adalah aspek pengembangan kognitif. Pada aspek pengembangan kognitif ini, salah satu kemampuan yang dikembangkan adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung perlu dikembangkan agar mampu mengembangkan kemampuan anak di masa awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka. Selain itu juga

mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan di sekitarnya (Sujiono, 2008:11).

Berhitung merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berhitung bukanlah suatu bidang studi yang sulit dipelajari asalkan strategi penyampaiannya tepat dan sesuai dengan tingkat kemampuan yang mempelajarinya. Praktiknya belajar berhitung diperlukan alat bantu atau alat peraga pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan anak untuk belajar, tetapi kenyataannya rata-rata pendidik belum menggunakan alat peraga yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Proses berhitung sederhana sampai yang rumit pasti akan melibatkan angka dan bilangan. Penggunaan angka dan bilangan sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menghitung pensil, buku atau benda-benda disekitarnya.

Dalam pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak menjelaskan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-Kanak harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. (Depdiknas, 2007:1) Guru sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing dalam proses belajar sudah semestinya harus mampu mengelola strategi pembelajaran dengan tepat. Maka dalam metode pelaksanaan proses belajar mengajar diterapkan prinsip bermain dalam

belajar, sehingga anak dapat tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran. Hal ini antara lain disebabkan anak usia taman kanak-kanak belum mampu mengikuti perintah orang dewasa dengan sepenuhnya, dan mereka masih mengutamakan ego masing-masing yang pada umumnya berupa kesenangan bermain.

Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran, misalnya bermain masak-masakan diumpamakan masak yang sesungguhnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak dan merupakan kodrat anak. Solehudin: (1997: 87) menyatakan bahwa “Pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel. Hal yang tidak bisa dipungkiri lagi bermain merupakan bagian utama dari kehidupan anak, dan sebagian aktifitas kehidupan anak adalah bermain”.

Kondisi di lapangan yang terjadi di RA Perwanida Plumbon, Tawangmangu khususnya Kelompok A, dalam proses kegiatan belajar mengajar selama ini, anak cenderung pasif mengerjakan apa yang diperintahkan oleh guru, mereka tidak dilibatkan secara aktif untuk ikut dalam proses belajar. Kegiatan seperti ini belum mencapai hasil maksimal, sehingga kemampuan anak dalam hal berhitung masih sangat rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan kenyataan di lapangan bahwa hanya 5 anak dari

18 anak di kelompok A atau sebesar 28% yang sudah mampu berhitung, sedangkan 13 anak atau sebesar 72% belum mampu berhitung.

Penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak di kelompok A RA Perwanida adalah faktor metode pembelajaran. Para guru belum menemukan metode yang tepat dalam melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Dengan metode pembelajaran yang tepat diharapkan anak tidak tertekan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak aktif dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari faktor utama penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak maka perlu usaha meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan melakukan strategi yang sesuai dengan perkembangan usia 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. Salah satu metode pembelajaran untuk anak yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu berupa pembelajaran melalui bermain, menggunakan pohon hitung.

Pohon hitung sebagai salah satu media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan. Pohon hitung merupakan media yang tidak asing lagi bagi anak karena bentuknya yang unik sehingga anak menyukai permainan pohon hitung. Selain itu pohon hitung ditemplei gambar buah dan angka –

angka yang beraneka warna, sehingga visualisasinya sangat menarik. Hal tersebut tentu saja menarik perhatian anak, sehingga anak akan antusias untuk mengikuti permainan ini. Pohon hitung juga dapat dimainkan secara kelompok. Dalam permainan berhitung menggunakan pohon hitung secara kelompok anak akan bergerak aktif dan berpikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerjasama dengan teman-teman.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, peneliti melakukan penelitian dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pohon hitung. Kegiatan tersebut merupakan metode pengajaran dengan konsep bermain. Guru sebagai pengarah, pembimbing, dan fasilitator yang membantu anak dalam kegiatan bermain, sehingga kemampuan anak dalam hal berhitung akan dapat berkembang dan meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan dibawah bimbingan guru. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Bermain Pohon Hitung Di Kelompok A RA Perwanida Plumbon Tawangmangu Tahun Pelajaran 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuat suatu identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berhitung pada anak yang mengakibatkan anak mempunyai prestasi yang rendah di sekolah

2. Penggunaan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan kurang bervariasi yang mengakibatkan anak menjadi bosan dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, peneliti membatasi penelitian ini pada penggunaan pohon hitung dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A di RA Perwanida Plumbon Tawangmangu Tahun Pelajaran 2012/2013.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penggunaan pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok A RA Perwanida Plumbon Tawangmangu tahun pelajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak di kelompok A RA Perwanida Plumbon Tawangmangu tahun pelajaran 2012/2013 melalui metode bermain pada pohon hitung

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak yang belum mampu berhitung yaitu sejumlah 13 anak atau sebesar 72% di kelompok A RA Perwanida Plumbon Tawangmangu tahun pelajaran 2012/2013, dalam hal kemampuan berhitung setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain menggunakan pohon hitung

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup aspek teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah khasanah pengetahuan tentang penggunaan media dan metode pembelajaran khususnya penggunaan pohon hitung dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak (TK) dan menjadi sumber bahan kajian serta pertimbangan bagi penelitian lain yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Taman Kanak- Kanak

- 1) Guru bisa memiliki pengalaman merencanakan penelitian tindakan kelas guna mengatasi permasalahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode bermain dengan menggunakan pohon hitung..
 - 2) Diperolehnya solusi bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK.
- b. Bagi Anak Didik Taman Kanak-Kanak
- 1) Anak memiliki pengalaman belajar berhitung melalui bermain dengan menggunakan. pohon hitung sebagai dasar dan bekal di sekolah tingkat lanjut maupun di lingkungan.
 - 2) Meningkatnya kemampuan anak dalam berhitung melalui pembelajaran menggunakan pohon hitung.
- c. Bagi sekolah
- 1) Meningkatnya kualitas pendidikan di sekolah khususnya di RA Perwanida melalui penggunaan berbagai metode dan media dalam proses belajar mengajar.
 - 2) Meningkatnya prestasi belajar anak di sekolah secara umum