

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar adalah suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, sehingga perlu mendapat tempat pertama di semua jenjang pendidikan. Salah satu pendidikan yang sangat penting yaitu pendidikan anak usia dini atau pendidikan anak prasekolah, dimana pendidikan anak usia dini itulah yang akan menjadi dasar bagi pendidikan anak selanjutnya.

Karena kreatifitas anak masih rendah di TK Pertiwi 02 Dagen dapat dilihat masih rendahnya daya imajinasi anak, masih rendahnya rasa ingin tahu anak, masih rendahnya rasa percaya diri anak, masih rendahnya kemandirian anak, keyakinan dan keberanian anak. Perlu adanya langkah-langkah yang harus ditetapkan seperti tahap penguasaan konsep. Tahap masa transisi dan tahap lambang, tahap tersebut merupakan salah satu strategi dalam mengembangkan kemampuan berhitung, waktu diadakan permainan berkeliling anak-anak TK Pertiwi 02 Dagen sering salah, contoh : anak tidak urut waktu mengucapkan bilangan dan ketika diminta berhitung memakai tangan anak terkadang salah.

Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kelemahan dalam hal berhitung, mengenai hal ini maka guru kelompok B (sebagai peneliti) mengidentifikasi bahwa penyebab siswa mengalami kesulitan dalam berkembang karena kegiatan pembelajaran yang kurang tepat dan juga media yang kurang menarik.

Faktor yang menyebabkan anak belum bisa berhitung adalah metode yang digunakan guru kurang tepat, metode pembelajaran kurang sesuai, tingkat kemampuan anak berbeda-beda serta pengaruh lingkungan di sekitarnya. Sebagaimana terjadi pada pembelajaran berhitung anak kelompok B TK Pertiwi 02 Dagen pembelajaran dilakukan monoton, yaitu guru mengenalkan anak-anak pada angka dengan menulis di papan tulis dan

meminta anak untuk menirukannya. Yang terjadi adalah perhatian anak yang kurang dan anak-anak tidak nyaman selama pembelajaran, sehingga hasilnya kurang memuaskan bahkan rendah.

Melihat kondisi demikian penulis perlu membuat kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran tidak meningkatkan kemampuan berhitung sesuai dengan karakteristik anak. Kegiatan tersebut menggunakan media bentuk bintang yang terbuat dari kertas asturo agar lebih mengenal permainan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dan berhitung.

Dalam mengatasi masalah yang ada belajar berhitung dengan media bentuk bintang diharapkan dapat menarik perhatian semua anak dan menjadikan anak nyaman dan senang belajar. Ketika anak senang dan nyaman belajar, diharapkan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Dan dengan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung, terutama anak TK Pertiwi 02 Dagen.

B. Perumusan Masalah

Perumusan permasalahan penelitian ini adalah :

Apakah melalui bermain media bentuk bintang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media bentuk bintang pada anak Kelompok B TK Pertiwi 02 Dagen, Jaten, Karanganyar tahun pelajaran 2012-2013

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui media bentuk bintang pada anak Kelompok B TK Pertiwi 02 Dagen, Jaten, Karanganyar tahun pelajaran 2012-2013

- b. Untuk mempermudah kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung melalui media bentuk bintang pada anak Kelompok B TK Pertiwi 02 Dagen, Jaten, Karanganyar tahun pelajaran 2012-2013

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam mengatasi masalah yang dihadapi sekolah, oleh sebab itu secara rinci mengemukakan manfaat penelitian ini adalah mendorong guru untuk menggunakan media/alat peraga berhitung bentuk bintang dengan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bertambahnya referensi untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media bentuk bintang khusus untuk anak TK
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan bahan bagi penelitian berikutnya
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi anak
 - 1) Memiliki ketrampilan, kreatifitas dalam kegiatan yang spontan.
 - 2) Mengembangkan daya pikir anak.
 - 3) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini
 - 4) Meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung
 - b. Manfaat bagi guru
 - 1) Agar guru mengetahui sejauh mana peranan permainan melalui media bentuk bintang dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak
 - 2) Meningkatkan kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran anak dalam berhitung
 - c. Manfaat bagi Kepala Sekolah
 - 1) Sebagai sarana pengembangan profesionalisme guru guna meningkatkan mutu pendidikan
 - 2) Menambah model-model pembelajaran inovatif.