

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, baik dalam hal sikap, perhatian, minat dan kemampuan dalam belajar. Semua yang anak lihat, yang didengar dan yang anak rasakan akan mengendap dan membangun struktur kepribadian anak. Ciri khas dunia anak-anak membuat perlunya strategi pembelajaran untuk anak. Usia dini merupakan masa emas bagi anak untuk belajar atau sering disebut sebagai masa *golden age*. Oleh karena itu pada masa-masa ini sebaiknya dimanfaatkan untuk proses belajar anak.

Taman kanak-kanak merupakan pendidikan pra sekolah. Pendidikan di taman kanak-kanak masih berorientasi pada pendekatan yang berupa permainan. Maka dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. (Departemen Agama RI 2003:9)

Taman kanak-kanak bukan sekolah tetapi taman kanak-kanak merupakan tempat bermain sambil belajar. Di taman kanak-kanak tidak diberikan pelajaran membaca, menulis dan berhitung atau matematika. Setelah anak mengikuti program pendidikan maka diharapkan telah memiliki kesiapan dan pengetahuan tertentu yang memungkinkan anak dapat mengikuti pelajaran permulaan membaca, menulis dan berhitung atau matematika tanpa banyak kesulitan. Kegiatan-kegiatan itu harus dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan, misalnya melalui menyanyi, bermain dan sebagainya. (Patmonodewo, 2003:70)

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya

pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di taman kanak-kanak 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.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan 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.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak dalam penguasaan ilmu hitung yang meliputi penjumlahan, perkalian, dan pembagian terhadap bilangan-bilangan tertentu. (<http://rumahlaiali.blogspot.com>). Kemampuan berhitung adalah salah satu bagian dari kemampuan matematika, sebab salah satu prasyarat untuk matematika adalah berhitung yang keduanya saling mendukung. dengan tujuan agar anak dapat berfikir logis dan sistematis, sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda yang nyata dan gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekeliling anak. Sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan oleh anak maka anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan mampu menolong dirinya sendiri dan orang lain. (Sujiono, 2008:1.22)

Berhitung dikatakan sebagai bahasa matematika. Keterampilan dasar ini merupakan faktor yang sangat diperlukan terutama dalam perkembangan kognitif anak. Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mempelajari perolehan pelajarannya, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan matematikanya, pengetahuan tentang ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Pengenalan berhitung dini sangat

diperlukan untuk menjaga apabila terjadi masalah atau kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung sehingga banyak sekali terjadi kasus dimana berhitung dijalar matematika seolah-olah menjadi momok yang menakutkan bagi anak-anak.

Namun demikian, kebanyakan anak-anak masih kurang tertarik dalam hal berhitung, seperti yang terjadi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Paseban 1 Bayat. Kemampuan berhitung anak-anak masih rendah. Hal ini disebabkan oleh proses belajar mengajar yang kurang tepat. Sekarang ini masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran lama. Proses pembelajaran di sekolah-sekolah guru hanya menggunakan media-media yang kurang menarik untuk anak dan masih banyak guru yang kurang kreatif dalam mengemas permainan dalam pembelajaran terutama dalam berhitung.

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak bisa dilakukan dengan bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan obyek. Anak-anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya seperti melihat, mencium, mendengarkan dan meraba untuk mengetahui sifat-sifat dari obyek. Dari penginderaan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak. (Suyanto, 2003:136).

Dengan bermain anak akan mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Bahkan dengan bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan dunianya,

mengembangkan pemahaman, membantu mengekspresikan apa yang dirasa dan yang difikir, membantu anak menemukan dan menyelesaikan masalah, mengembangkan bahasa dan ketrampilan serta konsep beraksara (Isenberg & Jalongo, 1993). Maka kesempatan berhitung dapat dikembangkan melalui permainan gelas cantik. Gelas adalah tempat untuk minum, berbentuk tabung terbuat dari kaca, plastik dan sebagainya. Cantik berarti elok, molek (sangat rupawan), indah dari bentuk dan buatannya. Dari dua definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, gelas cantik adalah tempat untuk minum yang berbentuk tabung yang elok dan indah dilihat dari bentuk dan buatannya.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas maka penulis perlu melakukan penelitian dengan judul “Upaya mengembangkkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan gelas cantik pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Paseban 1 Bayat Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Cara mengajar guru yang masih menggunakan model lama dan cenderung monoton membuat kemampuan berhitung anak-anak masih rendah.
2. Pemanfaatan media permainan anak di taman kanak-kanak yang belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Supaya permasalahan dapat dikaji lebih mendalam maka masalah tersebut harus dibatasi. Di dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak dibatasi pada membilang dan mengurutkan lambang bilangan mulai angka 1-10.
2. Metode permainan yang digunakan dibatasi pada permainan gelas-gelas cantik.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah kemampuan berhitung permulaan dapat dikembangkan melalui permainan gelas cantik pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Paseban 1 Bayat Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan gelas-gelas cantik pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Paseban 1 Bayat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan baik langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini member sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga memberikan pengetahuan khususnya dalam menggunakan permainan gelas cantik dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Paseban 1 Bayat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Mengenalkan kepada anak model pembelajaran dengan permainan gelas cantik. Sehingga dapat mengembangkan kemampuan berhitungnya.

b. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya menggunakan gelas cantik untuk dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan. Terutama yang berkaitan dengan permainan gelas cantik dalam upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pengertian sebagai alternatif penerapan model pembelajaran dengan permainan gelas cantik dalam upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak.