

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sarana guna mewujudkan cita-cita. Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat berubah, perubahan pada diri seseorang dapat kita lihat yang awalnya pola pikirnya belum terarah maka dengan pendidikan seseorang dapat terarahkan. Pendidikan juga dapat merubah manusia menjadi lebih cerdas, lebih berkarya, serta lebih luas wawasannya. Manusia yang melakukan atau mengalami pendidikan lebih memiliki martabat yang lebih dari pada manusia yang tidak berpendidikan.

Manusia telah dikaruniai akal, pikiran atau sering disebut cipta, rasa dan karsa. Hal itu tidak akan lepas selama manusia ini masih ingin untuk berkembang terhadap kemajuan pola pikir manusia. Kecerdasan kita harus selalu dikembangkan, pengembangan pola pikir kita itulah kita selaku manusia membutuhkan pendidikan guna meningkatkan potensi kesuksesan kita sebagai manusia.

Pendidikan merupakan suatu alat untuk mengubah tingkah laku dan pola pikir manusia dari manusia dari keadaan belum tahu menjadi tahu, dari keadaan tidak mampu menjadi mampu dan dari keadaan tidak memiliki ketrampilan menjadi memiliki ketrampilan. Pendidikan juga merupakan alat untuk memperoleh kemajuan dan bahkan alat untuk mencapai pembangunan (MG. Dwiji Astuti, Hadi Mulyono, dan Lies Lestari, 2003:9).

Dengan adanya pendidikan harapan untuk mengembangkan kecerdasan juga berlaku untuk Negara dan Bangsa kita. Bangsa Indonesia adalah bagian dari diri kita, sehingga untuk mencerdaskan diri kita juga guna mencerdaskan Bangsa ini. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Pasal 1, Pengertian Pendidikan adalah sebagai berikut :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Neagara.

Di dalam UU No. 20 Pasal 3 tentang system pendidikan Nasional ditegaskan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional Yakni sebagai berikut :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa dengan tujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan hal penting yang harus diutamakan dan wajib diperhatikan. Sesuai dengan UU No. 20 Pasal 3 tersebut di atas menunjukkan bahwa dengan pendidikan inilah yang dapat mencerdaskan bangsa dan merubah manusia (masyarakat bangsa Indonesia) untuk dapat lebih memiliki akhlak mulia serta menjadikan manusia yang lebih baik.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting sehingga harus mendapatkan perhatian yang khusus. Perhatian terhadap pendidikan salah satunya yang dapat menunjang dalam mencapai hasil pembelajaran adalah

tentang inovasi model pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hal ini dikarenakan model pembelajaran merupakan salah satu pendukung terhadap keberhasilan pembelajaran. Selain itu, model mengajar merupakan patokan bagi guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar (M.G. Dwiji Astuti, dkk, 2007 : 22).

Pendidikan sendiri secara kultural sangat terstruktur, karena mulai dari peserta didik yang sangat mendasar hingga tingkatan yang sangat tinggi. Menurut peraturan pemerintah nomor 27 Tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah dinyatakan bahwa Taman Kanak – kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Tujuan pendidikan Taman Kanak – kanak berdasarkan keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 0486 / U / 92 tentang Taman Kanak – kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Matematika bagi dunia pendidikan, terutama bagi peserta didik merupakan pelajaran yang sulit. Cocroft dalam Siti Ummu Kultsum (<http://matematikaup.edu/indek.php>) mengungkapkan “*mathematicis difficult subject both teach and learn*“ yang artinya matematika adalah subyek yang sulit baik untuk diajarkan atau untuk dipelajari. Hal itu karena matematika memerlukan kemampuan berhitung yang baik untuk menyelesaikan soal dan memperoleh jawaban dengan benar dan tepat. Padahal tidak semua siswa

memiliki kemampuan berhitung yang baik (Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, nomor 2, tahun I, 1996).

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi (Depdiknas.2000:1).

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan kata lain permainan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan peningkatan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak kelompok B ditemukan masalah yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam berhitung angka 1-10. Dari beberapa kali diadakan kegiatan evaluasi hasilnya tidak memuaskan. Dari 30 anak hanya 6 orang anak (20%) saja yang hasil evaluasinya baik dan yang

lain belum memuaskan. Dari 30 anak (50%) saja yang dapat menyebutkan angka 1-10 dan menuliskannya dengan benar.

Dari hasil diskusi penelitian dengan teman sejawat dan kepala sekolah bahwa rendahnya kemampuan berhitung disebabkan oleh faktor alat peraga yang kurang menarik, dan faktor yang terdapat dalam diri anak seperti kesiapan, minat, dan motivasi.

Berdasarkan hal tersebut di atas diperlukan suatu upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memberdayakan pengalaman yang nyata dalam suasana gembira yaitu dengan menerapkan kartu angka dalam pembelajaran berhitung sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dengan menggunakan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam kegiatan pembelajaran anak menjadi lebih aktif dan semangat serta lebih mudah memahami dalam pembelajaran berhitung. Dengan berhitung yang baik maka anak akan dapat memiliki pola pikir yang lebih cemerlang. Belajar berhitung sangat membutuhkan kooperatif yang sangat kuat dari siswa atau peserta didik.

Guna mencapai hasil belajar berhitung yang maksimal bagi anak di tingkat Taman Kanak – kanak sangatlah bervariasi metode ataupun dengan sarana alat peraga. Tentu metode disertai alat peraga tersebut haruslah yang tepat dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik harus dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan

Menyenangkan). Menurut Moh. Durori (2002 : xii – xiv) pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sebagai berikut.

Pembelajaran dengan PAIKEM yaitu :

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Aktif dari guru adalah guru memantau kegiatan siswa dan guru memberi umpan balik, guru memberi pertanyaan yang menantang, dan guru mempertanyakan gagasan siswa. Aktif dari siswa yaitu siswa aktif bertanya, siswa aktif mengemukakan gagasan dan siswa aktif menanyakan gagasan orang lain dan gangguannya. Inovatif dari guru yaitu mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan inovatif dari siswa yaitu menemukan sesuatu melalui aktivitas belajar. Kreatif yaitu guru mengembangkan kegiatan yang beragam, dan siswa merancang atau membuat sesuatu. Efektif yaitu dari segi guru mencapai tujuan pembelajaran menguasai ketrampilan yang diperlukan. Menyenangkan yaitu guru tidak takut salah, tidak takut ditertawakan dan tidak takut dianggap sepele.

Guna menunjang hasil belajar yang maksimal, penulis mengharapkan dengan adanya pembelajaran di Taman Kanak – kanak dalam memaksimalkan hasil belajar berhitung yang maksimal memilih menggunakan kartu angka sebagai alat guna menunjang pelaksanaan KBM di Taman Kanak – kanak.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini penulis mengangkat judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Bentak Sidoharjo Sragen Tahun 2013/2014”.

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian lebih fokus dan jelas maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini masalah yang di bahas terbatas pada kemampuan berhitung

permulaan pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Bentak Sidoharjo Sragen.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah melalui penerapan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada Anak kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Bentak Sidoharjo Sragen ?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah.

1. Tujuan Umum.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Bentak Sidoharjo Sragen.

2. Tujuan Khusus.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui media kartu angka pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Bentak Sidoharjo Sragen.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan kartu angka.
- b. Anak diharapkan dapat termotivasi untuk belajar di bidang pengembangan kognitif.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Anak.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media kartu angka.

b. Bagi Guru.

Untuk menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan minat berhitung pada anak agar lebih kreatif.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatnya kualitas sekolah.
- 2) Tumbuhnya iklim pembelajaran siswa aktif di sekolah.
- 3) Tumbuhnya semangat guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bermutu.