

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar di kelas pasti ada masalah yang dihadapi guru. Diantaranya permasalahan yang dialami di Taman Kanak-Kanak. TK Aisyiyah 16 Ngringo Jaten Karanganyar pada anak kelompok A dalam kemampuan berhitung permulaan sangat rendah. Sebenarnya bermain dapat dijadikan sebagai salah satu jalan untuk merangsang minat mereka agar senang berhitung. Oleh karena itu, langkah yang bisa dilakukan adalah dengan menentukan jenis permainan yang hendak digunakan sebagai sarana memperkenalkan mereka dengan hitung.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Maimunah Hasan, 2011:15).

Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun, sementara itu menurut kajian rumpun ilmu

PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (Maimunah Hasan, 2011:17).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini atau yang sering disingkat PAUD adalah pendidikan yang diberikan kepada anak-anak usia 2 sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga dengan pendidikan anak prasekolah (*pre-school*), taman bermain (*kinder garten*). Pendidikan anak usia dini, dalam hal ini hanya berfungsi sebatas mengarahkan proses tumbuh kembang anak agar lebih terarah dan terpadu. Orientasi pokok pendidikan taman kanak-kanak adalah: (a) melatih kemampuan adaptasi belajar anak sejak awal; (b) meningkatkan kemampuan komunikasi verbal (tingkah laku/perbuatan) maupun non-verbal (komunikasi lisan); (c) mengenalkan anak pada lingkungan dunia sekitar, seperti orang, benda, tumbuhan, dan hewan; serta (d) memberikan dasar-dasar pembelajaran berikutnya, seperti mengingat, membaca, menulis, dan berhitung sederhana (Jasa Ungguh Muliawan, 2009:15-16).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan proses interaksi antara pendidik (orang tua, pengasuh, dan guru) dengan anak usia dini secara terencana untuk mencapai suatu tujuan. Dalam proses interaksi pendidik harus memahami segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang dihadapinya. Karena dengan memperhatikan pemahaman pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, pendidik dapat menyesuaikan segala bentuk ucapan, sikap dan tindakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini (Widarmi D Wijana, dkk, 2010:1.29).

Di dalam proses pendidikan anak usia dini ini, anak dikenalkan dan dilatih untuk dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya ke dalam berbagai macam bentuk tindakan dan perilaku positif seperti : menyanyi, menggambar, bercerita, bermain, atau berkomunikasi dengan teman sebaya. Pendidikan anak usia dini, dalam tataran formal, dikenal dalam dua jenjang, yaitu kelompok bermain atau yang disebut *play group* dan taman kanak-kanak atau yang disebut *kinder garten* (Jasa Ungguh Muliawan, 2009:17).

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Pendidikan anak usia dini tidak harus selalu mengeluarkan biaya mahal atau melalui suatu wadah tertentu, melainkan pendidikan anak usia dini dapat dimulai di rumah atau dalam pendidikan keluarga (Luluk Asmawati, dkk, 2011:1.3).

Kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawasejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (Yuliani Nurani Sujiono, dkk, 2007:1.3).

Kemampuan kognitif yang memungkinkan pembentukan pengertian, berkembang dalam empat tahap, yaitu sensori motor (0-24 bulan), tahap pra-operasional (24 bulan- 7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (dimulai usia 11 tahun). Tahap-tahap ini merupakan pola perkembangan kognitif yang berkesinambungan, yang akan dilalui oleh semua orang. Oleh karena itu, perkembangan kognitif seseorang dapat diramalkan (Trianto, M.Pd., 2011:16).

Pengembangan ini bertujuan mengembangkan berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Trianto, M.Pd. 2011:125).

Berhitung merupakan suatu mata pelajaran yang selama ini banyak dianggap sebagai momok bagi anak. Mereka enggan belajar berhitung sehingga pada akhirnya tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang matematika (Nurlaela Isnawati, 2009:23).

Berhitung merupakan faktor yang tidak mudah. Fenomena ini terjadi bukan hanya pada anak-anak yang masih usia dini saja. Bagi mereka yang sudah memasuki usia anak-anak pun biasanya ketika diajak berhitung akan menunjukkan sikap-sikap yang kurang antusias. Cara untuk memancing anak agar senang berhitung tidak jauh berbeda dengan ketika kita ingin memancing minat mereka agar senang belajar. Perbedaannya mungkin terletak pada materi dan cara menggunakan alat-alat bantuannya (Nurlaela Isnawati, 2009:92-93).

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan 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.

Berhitung permulaan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Tujuan khusus berhitung permulaan adalah dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan

kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya, memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2007:1-2).

Teori *Multiple Intelligences* atau kecerdasan majemuk dikembangkan pada 1983 oleh dokter Howard Gardner, professor dibidang kependidikan di Harvard University, Amerika Serikat. *Multiple Intelligences* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang konkret maupun hal-hal abstrak (Iva Noorlaila, S.Pd., 2010:95).

Kecerdasan multiple adalah sesuatu yang bisa dikembangkan sejak dini. Ada delapan kecerdasan di dalam kecerdasan multiple, yaitu kecerdasan berbahasa verbal-linguistik (kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi, pidato, diskusi, tulisan), logika matematika (kemampuan menggunakan logika matematika dalam memecahkan berbagai masalah), visual-spasial (Kemampuan berpikir tiga dimensi), bodily-kinesthetic (ketrampilan gerak tubuh, menari, olahraga), musical (kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan bunyi, nada, melodi, irama), emosi interpersonal (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain), emosi intrapersonal (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri), dan kecerdasan naturalis (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan). Untuk membantu anak dalam mengembangkan

kecerdasan logika matematika dengan mengelompokkan, menyusun, merangkai, menghitung mainan, bermain angka, halma, congklang, swipoa, catur, kartu, teka-teki, puzzle, monopoli, permainan computer dan lain-lain (Maimunah Hasan, 2011:119).

Multiple intelligences melihat anak sebagai individu yang unik. Pendidikan akan melihat bahwa ada berbagai variasi dalam belajar, di mana setiap variasi menimbulkan konsekuensi dalam cara pandang dan evaluasinya. Multiple intelligence dapat didefinisikan sebagai kemampuan utama, yakni: kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari, kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang (Tadkiroatun Musfiroh, 2010:1.5).

Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal (Drs. Slamet Suyanto, M.Ed, 2005:9).

TK Aisyiyah 16 Ngringo Jaten Karangayar kemampuan berhitung anak masih rendah yaitu dalam memahami urutan angka 1-10. Anak kesulitan dalam mengurutkan angka 1-10. Apabila guru menunjukkan salah satu

angka kepada anak maka anak belum bisa menyebutkan nama angka tersebut, Prosentase dalam prasiklus yang diperoleh 29% sedangkan target yang dicapai adalah 80%. Untuk itu perlu adanya suatu pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak.

Oleh karena itu, penulis tertarik dengan judul ini : **“Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah 16 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/ 2014”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas rumusan masalah yang diajukan adalah: “Apakah melalui permainan kereta bernomor dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di TK Aisyiyah 16 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun ajaran 2013/ 2014?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kereta bernomor.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan kereta bernomor pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 16 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.

- b. Untuk mengetahui besarnya pengembangan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kereta bernomor pada anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan kemampuan berhitung melalui permainan kereta bernomor pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Agar sekolah dapat mengembangkan pembelajaran berhitung melalui permainan kereta bernomor.

- b. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran berhitung yang lebih menarik dan berkesan.

- c. Bagi Anak

- 1) Memberi bekal anak dalam menempuh jenjang pendidikan selanjutnya, khususnya kemampuan berhitung.

- 2) Anak menjadi lebih tertarik pada pembelajaran yang disampaikan guru.