

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Taman kanak-kanak (TK) sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rangsangan (stimulasi). Tahap pertumbuhan anak merupakan masa emas yang berlangsung secara kontinyu dan setiap perkembangan membutuhkan tahap-tahap selanjutnya.

Usia dini/pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk salah satunya melalui permainan berhitung. Permainan berhitung permulaan di TK 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. Salah satu pendidikan prasekolah adalah Taman Kanak-Kanak (TK). Pada lembaga pendidikan tersebut, anak diberikan pendidikan secara terencana dan sistematis, agar pendidikan yang diberikan lebih bermakna bagi anak, namun demikian Taman Kanak-Kanak tetap merupakan tempat yang menyenangkan bagi anak. Tempat tersebut sebaiknya dapat memberikan perasaan aman, nyaman, penuh inovasi, menyenangkan dan menarik bagi anak, serta mendorong keberanian dan merangsang bereksplorasi atau memberi pengalaman demi perkembangan secara optimal.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa semua aktifitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan berhitung. Diantara kemampuan tersebut antara lain adalah berhitung, penjumlahan, pengurangan dan pembagian. Akibat yang ditimbulkan kalau tidak bisa berhitung antara lain: kalau berbelanja mudah tertipu orang, kalau jadi pedagang bisa bangkrut. Oleh sebab itu alangkah baiknya pada Pendidikan Anak Usia Dini diperkenalkan angka-angka dan bilangan yang diberikan melalui berbagai permainan. Pada dasarnya pembelajaran berhitung itu bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi permasalahan hidup dimasa yang akan datang. Depdiknas (2007:1)

Anak usia TK kelompok A idealnya kemampuan berhitungnya sudah dapat membilang/mengurutkan bilangan 1-10, menghitung jumlah benda, menghitung jumlah benda sesuai angkanya, memasang bilangan dengan benda, menjumlah benda.

Fakta yang ada di TKIT Az-Zahra di kelompok A Sukodono, Sragen pada Tahun Ajaran 2013/2014 memiliki kemampuan berhitung yang masih rendah belum bisa optimal. Anak masih sulit menghitung angka 1-10, anak belum mampu menjodohkan lambang bilangan dengan jumlah benda dan salah dalam menghitung benda, sulit mengurutkan angka sesuai dengan urutan yang benar. Hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi pembelajaran tidak menggunakan media atau alat peraga yang menarik hanya menggunakan metode pemberian tugas berupa lembar kerja (LK) yang monoton. Guru juga kurang melibatkan anak secara aktif dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran kurang menarik minat mereka seharusnya hal ini tidak terjadi dalam pembelajaran anak usia dini yang memiliki prinsip bermain sambil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penelitian ini mengangkat judul sebagai berikut :

“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN IKAN PADA KELOMPOK A DI TKIT AZ-ZAHRA KECAMATAN SUKODONO KABUPATEN SRAGEN.”

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian lebih terfokus dan jelas maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini masalah yang dibahas terbatas pada:

1. Kemampuan berhitung dibatasi dari angka 1-10
2. Permainan ikan dibatasi hanya bermain ikan dengan media asli

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah melalui permainan ikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A di TKIT Az-Zahra Sukodono Kabupaten Sragen tahun ajaran 2013/2014?”

D. Tujuan Penelitian

1) Tujuan umum

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A di TKIT Az-Zahra Sukodono Kabupaten Sragen tahun ajaran 2013/2014.

2) Tujuan khusus

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui metode permainan ikan di TKIT Az-Zahra Sukodono Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa manfaat-manfaat yaitu:

1) Manfaat Teoritis

Dapat memberikan wacana keilmuan di bidang pengembangan kemampuan berhitung melalui permainan ikan.

2) Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi anak

1) Anak dapat belajar berhitung dengan lebih variatif

2) Anak belajar berhitung lebih mudah dan menyenangkan

- 3) Anak dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Manfaat bagi guru
- 1) Sebagai dasar pertimbangan guru dalam memilih metode dan media yang lebih sesuai dengan perkembangan anak.
 - 2) Membantu mempermudah guru dalam peningkatan kemampuan berhitung pada anak.
 - 3) Sebagai rujukan guru dalam memberikan saran kepada orang tua untuk meningkatkan kemampuan berhitung.
- c. Manfaat bagi sekolah
- 1) Menambah koleksi buku perpustakaan.
 - 2) Meningkatkan prestasi belajar.