

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program Pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang di naungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-Kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat TK Tunas Harapan 1 Bendo seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelkan pelajaran akhirnya proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terhambat kurang maksimal. Karena minimnya alat peraga di TK Tunas Harapan 1 Bendo kegiatan belajar berhitung hanya menggunakan media papan tulis dan pohon hitung saja. Hal ini sangat mempengaruhi berhitung, ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester, dari 14 anak hanya 7 anak yang sudah mampu berhitung sebagian masih perlu bimbingan guru ternyata

anak yang belum mampu berhitung belum dapat menggunakan media yaitu dengan menggunakan jari-jari tangan.

Sebagai guru TK menyadari bahwa pendidikan di tingkat TK, media (alat peraga) sangat diperlukan. Karena pembelajaran di TK disampaikan dengan cara bermain dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan dapat memperbaiki kemampuan berhitung anak TK Tunas Harapan 1 Bendo.

Dari Maria Montessori(2007) berpendapat bahwa anak-anak belajar melalui tangannya, karena itulah bila guru menjelaskan sebuah abstrak. Montessori berprinsip pendidikan harus berpegang pada keseimbangan (Cosmic Plan). Karena itu dia menciptakan alat peraga yang berupa duplikasi. Untuk menjelaskan tentang pohon, guru tidak harus menebang pohon, melainkan dengan alat peraga.

Memberi pengetahuan dalam berhitung permulaan anak merupakan salah satu hal yang penting karena dalam berhitung permulaan mereka dapat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan berhitung dengan teman orang-orang disekitarnya. Bentuk atau dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan, apabila anak melakukan hubungan dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh kembang dapat mengkomunikasikan kebutuhan pikiran dan perasaan.

Untuk angka tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung dengan unsur angka lain. Atas dasar itu, terdapat permainan berhitung permulaan dimulai dari unsure angka. Permainan berhitung permulaan ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Jarimatika.

Banyak masalah yang belum terpecahkan, salah satunya adalah bagaimana mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak sehingga, mereka belum dapat menggunakan kemampuan berhitung permulaan dalam berbagai fungsinya. Diharapkan dalam proses belajar mengajar anak memiliki kemampuan berhitung permulaan untuk berbagai keperluan.

Ability (Kemampuan, kecakapan, ketangkasan, berkat, kesanggupan merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Kemampuan (Copability) adalah kekuatan dan potensi yang dimiliki oleh perorangan, keluarga, dan masyarakat yang membuat mereka mampu mencegah, mengurangi, siap siaga, menanggapi dengan cepat atau pulih dari suatu kedaruratan dan bencana. Memberi pengetahuan dan keterampilan anak dapat dilakukan melalui pendidikan jasmani, pendidikan akal, maupun pendidikan rohaniah. Mempersiapkan generasi ideal, pendidik dan orang tua harus mempersiapkan beberapa komponen juga mempersiapkan pola pikir anak. Setelah mempersiapkan anak didik secara fisik mental maupun pola pikir.

Rumah, Sekolah dan Lingkungan merupakan tempat anak-anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan kodratnya. Oleh karena itu masa perkembangan anak melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, agar tersedia mempelajari sesuatu dengan tepat dan efektif. Maka orang tua, guru, dan masyarakat harus menggunakan metode yang menyenangkan.

Metode adalah cara menyampaikan /mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang ditetapkan.

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok didalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan.

Jarimatika adalah cara berhitung dengan menggunakan jari-jari tangan. Jarimatika lebih merupakan alat komunikasi orang tua kepada anak-anaknya, yang merupakan sebuah cara sederhana dan menyenangkan mengajarkan berhitung dasar kepada anak-anak menurut kaidah-kaidah berikut : dimulai dengan memahami secara benar terlebih dahulu tentang konsep bilangan, lambang bilangan, dan operasi hitung dasar, barulah kemudian mengajarkan cara berhitung dengan jari-jari tangan, prosesnya diawali, dilakukan dan diakhiri dengan gembira.

Dibandingkan dengan metode lain, metode jarimatika lebih menekankan pada penguasaan konsep terlebih dahulu baru ke cara cepatnya, sehingga anak-anak menguasai ilmu secara matang. Selain itu metode ini disampaikan secara *fun*, sehingga anak-anak akan merasa senang dan gampang dalam mengerjakannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil judul “UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI METODE JJARIMATIKA PADA ANAK KELOMPOK B TK TUNAS HARAPAN 1 BENDO KECAMATAN SUKODONO KABUPATEN SRAGEN.”

B. Pembatasan Masalah

Agar Permasalahan dalam Penelitian lebih terfokus dan jelas maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian. Adapun dalam penelitian masalah terbatas pada :

- a. Kemampuan berhitung permulaan dibatasi dengan mengenal urutan angka 1-10
- b. Metode Jarimatika dibatasi dengan Permainan Tepuk Jari 1-5

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah Tersebut diatas maka Penulis merumuskan masalah akan menjadi focus dari perbaikan pembelajaran yaitu :

“Apakah kemampuan berhitung permulaan dapat dikembangkan melalui metode Jarimatika pada anak didik Kelompok B Semester 1 TK Tunas Harapan 1 Bendo Kec.Sukodono, Kab. Sragen Tahun 2014/2015.”

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan melalui metode Jarimatika pada anak didik Kelompok B TK Tunas Harapan 1 Bendo, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sragen Tahun 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

a. Bagi anak didik

1. Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
2. Mendorong Semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung
3. Menanamkan pengertian bilangan dan kecepatan dasar berhitung.
4. Memupuk dan mengembangkan berfikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dikehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa datang.

b. Bagi Guru

1. Memudahkan guru anak untuk melatih keterampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
2. Guru dapat menerapkan pelajaran berhitung dengan menggunakan metode Jarimatika.

c. Bagi Sekolah

1. Kegiatan pembelajaran di kelas akan efektif dan efisien
2. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran
3. Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas
4. Mengembangkan kemampuan dan sikap nasional, ekonomis dan menghargai waktu.