BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dalam pelaksanaan PAUD diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan atau informal. PAUD pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kana (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan PAUD pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Pos PAUD, Satuan PAUD Sejenis (SPS). Sedangkan pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Pentingnya pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian dunia Internasional. Dalam pertemuan Forum Pendidikan Dunia tahun 2000 di Dakar Senegal menghasilkan 6 kesepakatan sebagai kerangka aksi pendidikan untuk semua dan salah satu butirnya adalah memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan dan kurang beruntung. (Anwar dan Arsyad Ahmad 2009:6)

Dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 1 butir 14 disebutkan “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". Sesuai kurikulum pendidikan tahun 2010, pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, moral dan nilai agama, kognitif. Pendidikan ini tercakup dalam tiga rumpun pengembangan yaitu moral dan agama, sosial emosianal, serta kemampuan dasar bahasa kognitif dan fisik (kurikulum pendidikan Anak Usia Dini 2010, Diknas).

Permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda – benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang di alami melalui pengamatan terhadap alam sekitar. Kegiatan berhitung permulaan di berikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu : penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Jalur pembelajaran matematika merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang kongkrit kearah yang abstrak. Anak di harapkan mampu mengenal dan meamhami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocok sesuai dengan lambang bilangan.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, dkk (2005:37) Pengembangan di Taman Kanak-kanak dapat dilihat dari kemampuan dasar berhitung permulaan yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu berhitung mampu meningkatkan

kemampuan anak dalam memecahkan masalah, serta kemampuan mengukur atau memperkirakan mengetahui serta membedakan konsep ruang. Pemahaman berhitung permulaan merupakan kegiatan untuk menunjang proses pembelajaran bidang pengembangan kognitif pada pembelajaran di TK.

Berhitung adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur antar operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Berhitung adalah bahasa yang melambangkan searangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Belajar berhitung memang tidak harus selalu di dalam ruangan atau kelas. Dimana saja, kita bisa mengajarkan anak-anak usia prasekolah kita berhitung dan mengenal angka. Salah satu metode sering kita gunakan untuk mengajarkan anak berhitung adalah dengan kegiatan main.

Dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) tidak sama dengan model pembelajaran di sekolah dasar, di mana penerapan pembelajaran di TK dengan model “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”. Permasalahan yang muncul dari orang tua anak didik menuntut anaknya di ajari baca, tulis dan berhitung (Calistung) yang bertujuan persiapan masuk sekolah dasar. Sementara Kementrian Pendidikan Nasional menilai pembelajaran Calistung di TK merupakan kesalahan pembelajaran, Calistung tidak dibenarkan dalam penerapan pembelajaran di TK.

Dari permasalahan diatas guru dituntut mengembangkan model pembelajaran di TK untuk kesiapan anak untuk melanjutkan di pendidikan tingkat dasar. Pembelajaran untuk anak didik dilakukan dengan model

permainan yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak didik lebih tertarik dan dengan senang hati mengikuti kegiatan tanpa ada rasa paksaan dari guru. Diharapkan dengan adanya perasaan senang pada kegiatan yang di ikuti anak, maka informasi yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah di terima anak didik. Apabila diberikan sejak dini berhitung akan mampu merangsang anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan disekitarnya. Kemampuan ini akan diperoleh anak secara alamiah dan berlangsung selama bertahun-tahun seiring dengan bertambahnya usia. Proses perkembangan ini merupakan salah satu tahapan terpenting dalam proses perkembangan intelektual anak.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu mempersiapkan diri, menyusun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak didik TK, kondisi kelas, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan. Kesiapan guru dan bahan ajar berpengaruh pada hasil pembelajaran yang ingin dicapai, dan faktor kesiapan psikologis anak didik berpengaruh pada kelancaran proses pembelajaran atau waktu yang digunakan dalam kegiatan. Akan tetapi kenyataan di lapangan banyak anak yang kurang memahami dan masih perlu ada perhatian khusus.

Dari data amatan peneliti medapat informasi bahwa kemampuan berhitung anak didik TK Mojorejo 1 amat rendah, ketuntasan belajar yang hendak dicapai oleh sekolah masih dibawah target ketuntasan. Ketuntasan

belajar dalam kemampuan berhitung anak didik baru 40%, hal ini menjadi permasalah guru dalam upaya memenuhi target ketuntasan belajar anak didik.

Untuk menyusun model pembelajaran, guru di harapkan mengacu kepada pedoman pembelajaran yang di persiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangan. Sesuai dengan fokus dan perhatian dalam penelitian ini, penting untuk di ketengahkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di TK untuk meningkatkan pemahaman anak dalam berhitung permulaan melalui permainan dakon. Permainan dakom merupakan permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan oleh anak jaman sekarang.

Permainan dakon dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan dakon. Umumnya papan dakon terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, plastik. Pada papan dakon terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu diadakan penelitian tentang pengembangan kemampuan berhitung permulaan dengan penerapan permainan dakon pada anak kelompok B TK Mojorejo 1, Kec. Karangmalang, Kab. Sragen Tahun 2014/2015.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan terdapat masalah yang komplek baik dari orang tua anak didik maupun dari anak didik dan guru, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas dan dapat tercapai tujuan dari penelitian ini dengan tepat. Dalam penelitian ini membatasi masalah pada cara mengembangkan kemampuan berhitung permulaan dengan bermain dakon pada anak kelompok B TK Mojorejo1 tahun ajaraan 2014/2015.

C. Rumusan Masalah

Agar dalam melakukan penelitian lebih memperjelas tujuan yang akan dilakukan peneliti maka perlu ditetapkan rumusan masalah sebagai tindakan penelitian, sebagai berikut "Apakah melalui permainan dakon dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak didik kelompok B TK Mojorejo 1 tahun ajaran 2014/2015 ?"

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Tujuan Umum

   Untuk mengembangkan pemahaman anak dalam berhitung permulaan dan meningkatkan minat belajar anak didik TK Mojorejo 1.

2. Tujuan Khusus

   Untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan dakon pada anak kelompok B TK Mojorejo 1, Kecamatan Karangmalang, Kab. Sragen.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini akan bermanfaat :

1. Secara Teoritis
   a. Untuk mendapatkan teori – teori baru tentang permasalahan yang akan diangkat pada penelitian selanjutnya.
   b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan bermain dakon yang ada hubungannya dengan kemampuan berhitung permulaan
2. Secara Praktis
   a. Manfaat bagi anak didik , kemampuan berhitung permulaan anak didik akan lebih meningkat, lebih cepat memahami konsep bilangan dengan benar dan akan lebih termotivasi, berminat untuk melakukan, serta dapat meningkatkan prestasi belajar.
   b. Manfaat bagi guru, Guru akan mengetahui berbagai cara penggunaan metode yang bervariasi, mudah dalam pelaksanaan, mudah dipahami, praktis dalam penyampaian dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dengan mengetahui metode tersebut guru dapat mengembangkan kemampuan profesionalnya.
   c. Manfaat bagi Sekolah, Hasil penelitian dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu dapat memberikan masukan dalam rangka perbaikan dalam proses belajar mengajar serta dapat dijadikan pedoman pelaksanaan pembelajaran bidang pengembangan kemampuan berhitung permulaan bagi anak TK khususnya generasi mendatang.