

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses penyesuaian diri secara timbal balik (memberi dan menerima pengetahuan). Sasaran tugas dan fungsi pendidikan adalah manusia yang senantiasa tumbuh dan berkembang mulai dari periode kandungan ibu sampai meninggal dunia. Oleh karena itu, fungsi pendidikan adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan berjalan lancar dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup di kelak kemudian hari dan sebagai sumber peraturan yang akan digunakan sebagai pegangan hidup dan pegangan langkah pelaksanaan oleh tenaga pendidik. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan proses interaksi antara pendidik (orang tua, pengasuh, guru) dengan anak usia dini secara terencana untuk mencapai suatu tujuan.

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

Tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya

cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Untuk mencapai tujuan semua itu, perlu perhatian khusus terutama pendidikan sejak dini yaitu sebuah pendidikan di taman kanak-kanak yang dapat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan kemampuan berhitung permulaan di TK Kelompok A Pertiwi 1 Plumbon, ditemukan masalah yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam menghitung angka 1-10 dengan Puzzle angka yang ada di sekolah dan di alam sekitar kehidupan anak. Hal ini ditandai adanya beberapa kondisi yaitu :

1. Anak cenderung dapat menyebutkan bilangan namun tidak tahu jumlah bendanya. Dari 20 anak, hanya 4 anak (20%) saja yang mampu menyebutkan nama bilangan sesuai dengan bendanya,
2. Anak belum terbiasa menggunakan benda di sekolah yang tersedia seperti Puzzle angka untuk sarana atau media berhitung.
3. Anak kurang berkonsentrasi, lebih cenderung bersendau gurau sendiri dengan temannya, jika guru sedang menjelaskan.
4. Anak masih sering keliru atau terbalik dalam menulis angka,
5. Dari 20 anak hanya 50% yang dapat menyebutkan angka dan menulis dengan benar.

Berhitung merupakan pengetahuan tentang bilangan yang meliputi pengoperasian sejumlah bilangan yang berbentuk angka, kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik/anak usia dini untuk jenjang selanjutnya. Karena hal ini sangat penting untuk PAUD, maka kemampuan berhitung harus ditekankan meskipun seharusnya peserta didik mengetahui pemecahan masalah sebelum mengenal berhitung.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika. Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Maka, anak TK perlu alat permainan Puzzle angka sebagai rangsangan untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Penerapan pembelajaran di TK Pertiwi 1 Plumbon, Sambungmacan, Sragen, tidak semua guru menggunakan metode bermain puzzle tetapi lebih ke pemberian tugas. Sehingga anak kurang berkonsentrasi. Kurang terampil didalam menerima pembelajaran. Disini anak hanya di suruh mengerjakan tugas menggambar, mewarnai dan menulis angka yang telah ditulis oleh guru di papan tulis dan mencontoh kembali angka-angka tersebut. Guru jarang sekali memberi kesempatan anak untuk berpikir secara logika dan konsentrasi di dalam kelas. Sehingga peserta didik terlihat pasif dan gurulah yang aktif di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Puzzle Angka Terhadap Anak Kelompok A TK Pertiwi 1 Plumbon Kecamatan Sambungmacan Kabupaten Sragen Tahun 2014/2015”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini efektif dan efisien, maka perlu pembatasan masalah penelitian ini difokuskan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Kemampuan yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung permulaan melalui permainan puzzle angka pada anak Kelompok A TK pertiwi 1 Plumbon, Sambungmacan, Sragen?
2. Penerapan bermain puzzle angka yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan puzzle angka pada anak kelompok A TK pertiwi 1 Plumbon, Sambungmacan, Sragen?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah dengan permainan puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A semester gasal TK Pertiwi 1 Plumbon, Sambungmacan, Sragen?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kemampuan berhitung permulaan anak TK melalui permainan puzzle angka pada anak kelompok A semester gasal TK Pertiwi 1 Plumbon, Sambungmacan, Sragen.

2. Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kemampuan berhitung permulaan melalui metode permainan puzzle angka pada anak kelompok A TK Pertiwi 1 Plumbon, Sambungmacan, Sragen.

E. Manfaat Penelitian

Suatu bentuk penelitian yang baik harus melahirkan suatu manfaat dan tidak menjadi persoalan apakah manfaat yang dihasilkan itu bersifat praktis yang berjangka pendek ataupun manfaat secara teoritis yang hanya bisa dilihat wujudnya jauh dimasa depan.

1. Manfaat teoritis yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan para pendidik khususnya pendidik TK dalam mencari bahan-bahan permainan edukatif demi aktifitas bermain anak untuk membangkitkan kecerdasan anak.

2. Manfaat praktis

Setelah menerapkan metode permainan puzzle secara umum diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a) Bagi Anak Didik

Para peserta didik dapat merasakan betapa besar manfaat metode permainan puzzle angka dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

b) Bagi Guru

Memberi masukan pada guru lain bahwa metode permainan puzzle angka sangat membantu dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung permulaan atau berpikir di dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi Sekolah

Dalam perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas ini sangat bermanfaat bagi sekolah yaitu :

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan untuk anak didiknya.
- 2) Memberikan motivasi positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.