

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan di jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini anak usia 4 sampai 6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Salah satu kompetensi lulusan peserta didik Taman Kanak-Kanak adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut, salah satu kegiatan yang perlu dikenalkan di TK adalah kegiatan berhitung permulaan yang dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan.

Kemampuan kognitif anak berkembang secara bertahap dan berada di pusat saraf. Kemampuan kognitif ini sangat berperan dalam membantu anak dalam memecahkan segala permasalahannya. Salah satu bagian dari perkembangan kognitif yaitu perkembangan matematika. Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Berhitung adalah salah satu cabang dari matematika, ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian, dan waktu. Menurut Nurkhasanah dan Turminto dalam (Hanmetan, 2011) juga mengungkapkan berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya), Sedangkan kemampuan berhitung merupakan kesanggupan untuk menguasai pengerjaan suatu hitungan baik berupa menjumlahkan,

mengurangi dan sebagainya. Kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, dan lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak (Depdiknas, 2000;1).

Berbagai upaya mengenalkan berhitung permulaan yang dilaksanakan dalam pembelajaran seperti: pembelajaran berhitung menggunakan gambar, biji-bijian, manik-manik, namun masih banyak anak kurang tertarik dan kurang antusias dengan bahan-bahan tersebut, sehingga pembelajaran berjalan kurang optimal. Hal ini nampak pada kegiatan anak sebagai berikut: enggan membilang 1 - 20 dengan gambar atau manik-manik, enggan membuat urutan dengan biji-bijian sampai dengan 10, belum optimal dalam membedakan 2 benda (lebih banyak, lebih sedikit, atau sama dengan) belum optimal dalam penjumlahan maupun pengurangan dengan benda-benda sampai dengan 10, belum optimal menyusun pola berurutan maupun berhitung statistika sederhana. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok B TK Ngudi Utomo Gondang Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora dimana masih rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Hal ini dikarenakan kurang menariknya metode yang digunakan guru saat mengajar, media yang digunakan juga sangat terbatas, dalam mengajarkan berhitung guru biasanya menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak-anak meniru tulisan tersebut. Hal ini menyebabkan konsep berhitung kurang diserap dengan baik oleh anak didik. Dan juga saat mengajarkan berhitung anak menulis langsung di buku atau majalah. Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media yang menarik yaitu dengan menggunakan Kartu Angka. Kelebihan dari bermain dengan menggunakan media kartu angka ini dapat mengembangkan pengetahuan

dasar matematika yaitu anak belajar mengenai konsep berhitung yang dikemas dalam kegiatan bermain.

Demikian pula anak didik kelompok B di TK Ngudi Utomo Gondang Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora berdasarkan pengamatan guru masih banyak ditemukan anak yang belum optimal dalam pembelajaran berhitung permulaan. Masalah yang dihadapi pada kegiatan pengembangan kognitif dalam upaya mengenalkan berhitung permulaan pada kelas B TK Ngudi Utomo Gondang tahun pelajaran 2015/2016, anak-anak masih banyak mengalami kesulitan mengikuti kegiatan berhitung. Berdasarkan hal tersebut peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk mengidentifikasi kekurangan dalam penyampaian kegiatan. Dari hasil diskusi dengan observer terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Alat peraga kurang menarik minat anak.
2. Tempat duduk anak yang terlalu berdekatan sehingga anak ribut sendiri/gaduh dengan teman-temannya.
3. Metode tidak sesuai.
4. Pendidik kurang komunikatif.

Kotak pintar merupakan salah satu pemecahan dari masalah yang tersebut di atas. Karena kotak pintar terbuat dari botol-botol bekas yang di beri berbagai macam warna yang dilengkapi dengan papan berlobang sebagai tempat untuk menaruh botol berwarna sehingga bisa menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan berhitung. Sebagai upaya untuk mengatasi kondisi tersebut perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kotak Pintar Pada Kelompok B Semester I TK Ngudi Utomo Gondang Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora Tahun 2015/2016”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas maka dirumuskan masalah “Apakah kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat peraga

kotak pintar pada anak didik kelompok B Semester I TK Ngudi Utomo Gondang Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora tahun pelajaran 2015/2016.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan upaya peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan alat peraga kotak pintar pada anak didik kelompok B Semester I TK Ngudi Utomo Gondang Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora tahun pelajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

a. Bagi anak

1. Anak dapat meningkatkan pemahaman terhadap kemampuan berhitung melalui bermain dengan menggunakan alat peraga kotak pintar.
2. Dengan adanya media pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi anak sehingga akan menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi guru

1. Sebagai sarana peningkatan kemampuan berhitung dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.
2. Menambah metode mengajar guru yang lebih bervariasi sehingga anak tidak akan merasa cepat bosan.
3. Memudahkan penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

c. Bagi lembaga

1. Bagi lembaga pendidikan sebagai bahan masukan untuk peningkatan kualitas.
2. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
3. Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.