BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yaitu KB, TK A, dan TK B juga ikut serta menyukseskan program PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).

Dengan terbitnya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Keberadaan pendidikan usia dini diakui secara sah. Hal itu terkandung dalam bagian tujuh, pasal 28 ayat: 1-6, dimana pendidikan anak usia dini diarahkan yaitu anak usia 0-6 tahun. Dalam penjabaran pengertian Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1, Pasal 1, butir 14 anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantuu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan perlu dimulai sejak dini, terlebih untuk mengejar ketertinggalan kita memasuki era globalisasi, terutama masalah kualitas

sumber daya manusia. Melalui pendidikan anak usia dini dapat dibangun pilar-pilar sumber daya manusia mampu bersaing dengan sumber daya manusia dari negara lain. Pendidikan Taman Kanak-kanak membantu membentuk generasi muda yang handal. Taman Kanak-kanak merukan bentuk pendidikan yang menyediakan program pendidikan dini untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan Sekolah Dasar.

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai golden age (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang inilah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal.

(Masitoh, 2005 : 1) mengungkapkan bahwa Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini,

lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), "*Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality*". Artinya, pendidikan Taman Kanak-kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Masitoh, 2005 :2), mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah.

Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil

teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirnah. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah maupun di buat sendiri. Bermain tidak harus mahal unsur mendidiklah yang harus diutamakan.

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak (Depdiknas 2007:3) disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih (2008:1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika.

Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007 :1).

Berdasarkan observasi awal oleh guru di TK Desa Wonolopo Guru kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas. Kurangnya media dan sumber belajar ini lebih disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di TK Desa Wonolopo sering kali 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 minim, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar guru dan anak didik kurang begitu semangat dan cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelekan pelajaran akibatnya proses kegiatan belajar mengajar terhambat dan kurang maksimal. Cara belajar inilah yang membuat anak-anak merasa jenuh atau bosan sehingga minat mereka pada kegiatan behitung terlihat menurun.

Karena minimnya alat peraga di TK Desa Wonolopo kegiatan belajar berhitung hanya menggunakan papan tulis dan pohon hitung saja. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Kebanyakan anak belum mampu berhitung masih

perlu bimbingan guru. Ternyata anak yang belum mampu berhitung belum dapat menggunakan media yaitu menghitung dengan menggunakan jari tangan.

Sebagai guru TK menyadari bahwa pendidikan di tingkat TK, media (alat peraga) contohnya seperti stick angka sangat diperlukan. Karena pembelajaran di TK disampaikan dengan cara bermain maka dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan dapat memperbaiki kemampuan berhitung anak TK Desa Wonolopo.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis mengambil judul "Upaya Meningkatkan kemampuan Menghitung Permulaan Melalui Bermain Stick Angka Pada anak Kelompok B Di TK Desa Wonolopo Tahun Ajaran 2015-2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dibuat suatu identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak didik kurang menyukai pembelajaran berhitung.
2. Rendahnya minat terhadap pembelajaran berhitung.
3. Kurangnya media (alat peraga) dalam pembelajaran berhitung.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah adalah :

1. Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan bermain stick angka yang sudah disediakan
2. Masalah dalam peneitian ini dibatasi kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Desa Wonolopo tahun ajaran 2015-2016.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dari perbaikan pembelajaran yaitu :

"Apakah dengan Bermain stick angka dapat meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Kelompok B di TK Desa Wonolopo, Tasikmadu, karanganyar tahun ajaran 2015/2016" ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis bertujuan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media stick angka di TK Desa Wonolopo, Tasikmadu, Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 ?

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui apakah melalui media stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di TK Desa Wonolopo, Tasikmadu, Karanganyar tahun ajaran 2015/2016 ?

F. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan suatu pekerjaan yang dimulai dengan suatu prosedur sistematik, tentunya akan memiliki kegunaan baik secara langsung maupun tak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

a. Diharapkan hasil penelitian ini sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

b. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

c. Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan untuk meneliti permasalahan lain atau sebagai referensi lain terhadap penelitian yang hampir sama atau sejenisnya.

2. Manfaat Praktis

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 kecakapan dasar berhitung.

4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berfikir logis dan kritis dalam memecahkan maslah yang dihadapi dikehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

b. Bagi guru

1) Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pembelajaran berhitung.
2) Guru dapat menerapkan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media stick angka.
3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Kegiatan pembelajaran dikelas lebih 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.