

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN BERHITUNG
DI TK GIRIWONO 2**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1



Oleh:

LILIS SUHARYANI
A.520085055

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselesaikan melalui jalur formal, non formal, dan informal. Taman kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Pendidikan taman kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif bahasa, fisik motorik kemandirian dan seni untuk mempersiapkan memasuki pendidikan dasar.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka perkembangan aspek sosial anak. Anak usia sensitif menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik psikis dan fisik yang merespon stimulus lingkungan dan mengasimilasi/menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal perkembangan kemampuan anak. Sangat diperlukan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Tanda bahwa anak berkembang dengan optimal mengejawantah perilaku sehari-hari yang akan menjadi kebiasaan anak.

Pembiasaan merupakan bagian penting yang melekat pada diri anak. Rasa gotong royong, kerjasama, kemandirian, keingintahuan dan kedisiplinan

itu yang biasa melekat pada anak dimana akan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Peran antara orang tua dan guru sangat berpengaruh dalam perkembangan sosial anak, karena dengan dorongan orang tua dan guru anak akan memiliki keberanian dan keingintahuan serta dengan orang tua dan guru memberikan tanggung jawab terhadap anak sehingga anak memiliki kemampuan sosialnya yang besar.

Kemampuan sosial yang dimiliki oleh anak, anak dapat melakukan sesuatu dengan sangat mudah, sehingga dalam kegiatan permainan berhitung anak akan dapat bermain dengan berbagai macam permainan yang dapat mengasah otak/ berpikir yang lebih kongkrit (Sisdiknas, 2007: 4).

Permainan berhitung ini akan dapat berkolaborasi dengan teman lingkungan, orang tua, guru atau benda-benda sekitar, yang sekiranya dapat memberikan strategi dalam permainan berhitung. Anak dapat pengembangan sosial lewat dari lingkungan yang berupa dorongan semangat/ motivasi dapat menumbuhkan perkembangan kemampuan mental anak. Setting serta fasilitas yang tersedia di sekolah yang dapat mengarahkan anak aktif bersosialisasi dengan teman sebaya, menjadi tantangan yang harus dijawab. Seorang guru dapat menyediakan sarana bermain sosial di dalam maupun di luar kelas sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi serta rasa kesetiakawanan secara positif. Selain itu melalui bermain sosial anak juga dapat dikenalkan dengan nilai-nilai etisnya. Kegiatan di lingkungan sosial anak dapat memiliki style serta karakter yang dapat membedakan dirinya dengan yang lain (B.E.F. Montolalu, 2007: 216).

Pengembangan sosial dapat mengarahkan pada terbentuknya sikap tanggung jawab dengan memberikan kepercayaan. Anak dapat berinteraksi terhadap lingkungan yang dapat mengembangkan aspek sosial-emosional anak sehingga secara tidak disadari EQ (*Emotional Quotion*) anak terbimbing dengan baik (Andang Ismail, 2008: 12).

Uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa pengembangan sosial yang terkait dalam pembiasaan yang dilakukan di taman kanak-kanak mewujudkannya kecakapan hidup. Pengembangan kemampuan sosial memiliki tujuan dapat mencintai diri sendiri melalui mengenal, menerima dan mengarahkan diri, mencintai orang lain melalui bekerjasama dan berkolaborasi.

Pemilihan taman kanak-kanak di TK Giriwono 2 dikarenakan penulis yang sudah dekat dengan anak-anak didik, mempermudah untuk dalam pengamatan untuk bahan penelitian. Penulis yang kebetulan bekerja di TK tersebut sebagai guru kelas yang sudah menguasai/mengetahui karakteristik anak didik, serta kedekatan dengan kepala sekolah, wali murid dan lingkungan/masyarakat yang sangat berpengaruh. Sehingga dilakukannya penelitian di tempat tersebut agar penulis tidak mengalami kesulitan.

Jean Piaget, menyatakan bahwa kegiatan memerlukan persiapan dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses yang membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mentalnya. Belajar bagi anak dan anak sendiri.

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila permainan berhitung diberikan dengan berbagai macam permainan tentu akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Hal tersebut diyakini akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Hurlock (Sisdiknas, 2007: 5) mengatakan bahwa 5 tahun kehidupan anak merupakan peletak dasar perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis diawal. Hal ini dapat diramalkan akan mampu melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan berbagai potensi dapat dilakukan salah satunya dengan cara permainan berhitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi kesiapan mental sosial dan emosional. Pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Usia 3 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Sekitar lingkungan kehidupan anak, berbagai bentuk angka seringkali ditemui, misalnya: pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan angka pada kue

ulang tahun. Maka dengan sendirinya anak akan mengenal angka dengan cara mengenal, melihat dan mengerti. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep bilangan yang merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika. Permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika. Sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti konsep bilangan, lambang bilangan, warna bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak, karena masa TK salah satunya sebagai masa bermain (Sisdiknas, 2000: 1-2).

Permainan akan mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan kemampuan berhitung terutama pada aspek kognitif. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri, sehingga aspek kognitif yang sangat membutuhkan pemikiran yang lebih besar untuk dilakukan sebagai strategis permainan. Permainan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam berhitung.

Keterampilan akan berguna dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Seorang guru TK seharusnya selalu bersedia bermain dengan anak dan tidak menganggap aktifitas bermain sebagai hal yang sia-sia. Guru juga dituntut untuk bersungguh-sungguh mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan sosial yaitu guru dapat mengarahkan anak untuk bekerjasama dengan temannya, anak dapat melakukan kegiatan tersebut dengan tidak terpaksa sedangkan guru memberikan motivasi dan bantuan agar kegiatan berhitung dapat tercapai dengan baik.

Melihat paparan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya minat anak untuk belajar permainan melalui berhitung. Menurut Sisdiknas (2000: 2) berhitung memiliki tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut; 1) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pentingnya penelitian yang dilakukan pada anak usia dini di TK Giriwono 2 dapat mengetahui seberapa kemampuan anak dalam berhitung angka. Kemampuan sosial yang dapat menanamkan pribadi yang matang dan mandiri pada anak. Melatih anak untuk membedakan sikap perilaku baik dan tidak baik, menanamkan kebiasaan disiplin dan bertanggung jawab dalam

kehidupan sehari-hari, akan dapat tercapainya keberhasilan dalam permainan berhitung.

B. Identifikas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan sosial untuk anak usia dini belum begitu berkembang, sehingga permainan berhitungnya harus ditingkatkan.
2. Permainan berhitung di masyarakat belum begitu berkembang sehingga anak kurang bersosialisasi dengan baik.
3. Kemampuan sosial belum dirasakan untuk pembelajaran berhitung di TK Giriwono 2, maka daripada itu perlu peningkatan dan berkolaborasi secara efektif.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti bermaksud lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Fokus permasalahan dalam masalah ini adalah:

1. Kemampuan sosial anak usia dini sangat berpengaruh dalam permainan berhitung.
2. Anak usia dini dapat mengenal penguasaan konsep, transisi dan lambang dalam pembelajaran berhitung.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dibahas dalam permainan berhitung:

1. Apakah melalui permainan berhitung dapat meningkatkan kemampuan sosial anak di TK Giriwono 2?
2. Apakah melalui permainan berhitung penguasaan konsep transisi dan lambang dapat meningkatkan sosial anak.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial anak usia dini melalui permainan berhitung.
2. Untuk mengetahui anak usia dini dalam pengenalan penguasaan konsep transisi dan lambang bilangan pada pembelajaran berhitung di TK Giriwono 2.

F. Manfaat

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini sebagai masukan untuk menambah serta memperkaya pembelajaran berhitung.
 - b. Dapat memperkaya pembelajaran pelaksanaan berhitung.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru
 1. Dapat memberikan masukan untuk dapat berkreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
 3. Dapat meningkatkan jenis permainan anak melalui penguasaan konsep seperti pengenalan angka.
 4. Dapat memberikan masukan kepada anak dalam pengembangan kebiasaan anak dalam memfasilitasi totalitas pemahaman di kehidupan sehari-hari di taman kanak-kanak maupun di lingkungan yang lebih luas.
 5. Dengan keberhasilan anak didik dalam permainan berhitung akan menjadi contoh untuk sekolahan-sekolahan lain.
 6. Untuk memotivasi sekolah agar bertambah lebih maju.
- b. Bagi orang tua
1. Orang tua akan merasa bangga atas peningkatan anaknya dalam bidang pola berpikirnya.
 2. Memberikan semangat kepada orang tua kelak anak dapat meneruskan kejenjang berikutnya dengan baik.
- c. Bagi anak
1. Menambah pengetahuan intelektualnya di bidang berhitung.
 2. Memiliki kreatifitas, keterampilan dalam kegiatan yang spontan.
 3. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini.
 4. Dapat memotivasi dan menambah minat siswa untuk gemar berhitung.