

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI PERMAINAN KERETA BERNOMOR
DI TK AISYAH CABANG BLIMBING
POLOKARTO SUKOHARJO**

Skripsi

**Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat
Guna Mencapai Derajat S1
Jurusan PAUD**



Disusun Oleh

Ninik Nur Hidayah

A520085105

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, sering kita jumpai penggunaan angka dan bilangan, misalnya menghitung uang. Segala hal yang melibatkan angka dan bilangan pasti akan melibatkan proses berhitung, mulai dari proses berhitung yang paling sederhana hingga yang paling rumit. Berhitung juga digunakan pada ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu fisika, kimia, ekonomi, biologi dan sebagainya. Ilmu-ilmu itu menggunakan angka dan bilangan yang tentunya akan melibatkan proses berhitung. Untuk itu berhitung perlu dikuasai oleh setiap orang sebagai bekal dalam kehidupannya.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengolah angka-angka. Sayangnya banyak yang menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang dianggap menakutkan, karena disitu terdapat banyak rumus-rumus, angka-angka yang sulit dipahami. Tak jarang banyak yang nilai matematikanya jelek dibandingkan dengan pelajaran yang lain.

Matematika bukanlah suatu bidang studi yang sulit dipelajari, asalkan strategi penyampaiannya tepat. Strategi dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai matematika. Dan dalam praktiknya belajar matematika diperlukan alat bantu media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk belajar.

Pengenalan matematika di Taman Kanak-Kanak atau lebih dikenal dengan pengenalan berhitung, dilakukan dengan melihat tahap-tahap perkembangan anak dan sesuai dengan usia anak. Berhitung di Taman Kanak-Kanak dapat berupa pengenalan bilangan, geometri dan pengukuran secara sederhana. Pengenalan bilangan dapat berupa menghitung, menyebutkan urutan angka, menjumlahkan dan mengurangkan. Untuk geometri dapat dikenalkan melalui bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, lingkaran, sedangkan pengukuran berupa pengenalan jarak jauh dekat, panjang pendek, lebar sempit, berat ringan dan sebagainya. Namun untuk berhitung permulaan di TK diawali dengan pengenalan bilangan, karena dengan mengetahui angka-angka anak dapat melakukan penjumlahan, pengurangan, mengenal bentuk dan melakukan pengukuran.

Untuk melakukan pengenalan bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak. Masa anak di Taman Kanak-Kanak adalah masa bermain, untuk itu pengenalan berhitung khususnya pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode permainan. Karena dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sayangnya banyak guru di Taman Kanak-Kanak yang kurang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran terutama pengenalan berhitung, tentu saja dengan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, menuntut kreativitas guru

dan sebagainya. Kebanyakan dari guru-guru menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, bila dilihat anak-anak kurang tertarik dengan metode ini, karena anak cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Padahal permainan merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia TK, sehingga dapat digunakan sebagai metode untuk mengenalkan bilangan. Banyak permainan yang dapat digunakan dalam pengenalan berhitung, diantaranya Permainan Kartu Angka, Permainan Lompat Angka, Permainan Berapa Biji, Permainan Kereta Bernomor dan sebagainya.

Kereta merupakan alat transportasi yang tidak asing bagi anak-anak. Banyak alat-alat transportasi seperti bus, pesawat, kapal, mobil dan sebagainya, tapi kereta sangat dekat dengan anak-anak. Anak-anak senang bermain kereta-kerataan, senang bernyanyi lagu naik Kereta Api, sehingga anak akan menyukai apabila diajak bermain Kereta Bernomor. Kereta mempunyai rangkaian gerbong yang panjang, sehingga dalam gerbong itu dapat ditempel angka-angka. Untuk itu Permainan Kereta Bernomor tentu saja akan menarik perhatian anak-anak, karena kereta sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Dengan begitu anak akan antusias untuk mengikuti permainan ini. Dalam Permainan Kereta Bernomor anak akan bergerak aktif, berfikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerja sama dengan teman, karena permainan ini dapat dimainkan dengan kelompok.

Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kereta Bernomor di TK Aisyah Cabang Blimbing Polokarto Sukoharjo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya guru di TK yang belum memahami pentingnya pengenalan kemampuan berhitung sejak dini.
2. Banyaknya anak-anak yang kurang menyenangi pelajaran berhitung..
3. Kurangnya penggunaan metode permainan dalam pengenalan berhitung di taman kanak-kanak.
4. Banyaknya pengenalan Berhitung yang dapat diberikan untuk anak di taman kanak-kanak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan terfokus pada masalah yang diteliti. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung untuk anak dibatasi pada pengenalan bilangan.
2. Metode permainan yang digunakan dibatasi pada permainan Kereta Bernomor.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Apakah ada pengaruh Permainan Kereta Bernomor terhadap pengembangan Kemampuan Berhitung anak?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Permainan Kereta Bernomor terhadap pengembangan Kemampuan Berhitung anak di Taman Kanak-Kanak.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan metode bermain dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.
- b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan jenis permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis
Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung anak.

b. Bagi pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung anak, khususnya dengan permainan.

c. Bagi pemerintah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan pendidikan dan penyusunan kurikulum di Taman Kanak-Kanak.