

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
MELALUI BERMAIN TATA ANGKA  
( PTK di BA Aisyiyah Jetis II Sukoharjo )**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1



**DI SUSUN OLEH :**

**NUR ARINA MILATI**  
**A520085121**

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

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini semakin pesat. Hal ini menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dengan begitu perkembangan yang ada dapat dikuasai, dimanfaatkan semaksimal mungkin dan dikembangkan lebih baik lagi. Pendidikan merupakan masalah yang menarik untuk dibahas, karena melalui usaha pendidikan diharapkan tujuan pendidikan akan dapat tercapai. Salah satu tujuan nasional yang ingin dicapai dalam pembangunan sebagaimana tercantum dalam pembukaan undang-undang dasar alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Diperlukan peningkatan dan penyempurnaan sistem penyelenggaraan pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan kualitas hasil pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut.

Pembangunan ilmu pengetahuan dan teknologi harus ditunjang oleh kemampuan pemanfaatan, pengembangan dan penguasaan teknologi. Salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dasar adalah dengan meningkatkan kemampuannya dalam bidang berhitung, karena berhitung merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berhitung

bukanlah suatu bidang studi yang sulit dipelajari asalkan strategi penyampaiannya tepat dengan kemampuan yang mempelajarinya. berhitung. Praktiknya belajar berhitung diperlukan alat bantu atau media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan anak untuk belajar tetapi dalam kenyataannya pendidik belum menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penggunaan angka dan bilangan, misalnya menghitung pensil, buku atau benda-benda di sekitarnya sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Proses berhitung, baik berhitung sederhana sampai yang rumit pasti akan melibatkan angka dan bilangan.

Salah satu konsep berhitung yang paling penting dipelajari anak usia 3 sampai 5 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan. Kemampuan berhitung anak yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: 1). Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 – 10. 2). Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5. 3). Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 5. 4). Membilang/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis).

Anak usia 3 sampai 5 tahun sering dijumpai kurangnya minat dalam belajar bilangan. Mereka cenderung lebih suka pada permainan-permainan yang menarik seperti permainan fisik motorik yang dapat menyalurkan kelebihan energi yang dimiliki. Anak kurang menguasai berhitung karena berhitung kurang menarik baginya. Anak bisa berhitung 1 sampai 10 tapi anak kesulitan untuk menunjukkan mana simbol angka yang melambangkannya.

Semua permasalahan ini karena pendidik Anak Usia Dini kurang menerapkan metode yang menarik bagi anak sehingga anak kurang tertarik dengan angka. Semua itu menjadi sebab kurangnya minat anak pada berhitung. Beberapa permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi pendahuluan yaitu 1) Kemampuan anak TK kelompok A dalam mengenal angka masih rendah. 2) Kurang tersedianya media pembelajaran berhitung yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang menyenangkan siswa. 3) Kurangnya kreatifitas guru dalam penyampaian pembelajaran berhitung. 4) Perhatian anak belum fokus karena pada usia dini anak masih ingin bermain dengan teman-temannya.

Bermain sambil belajar menekankan diri pada aktivitas bermain yang berarti aktivitas anak lebih ditekankan pada ciri-ciri bermain. Bermain lebih tampak menonjol daripada belajar. Kegiatan ini merupakan efek bawah sadar sehingga hasil dari bermain itu sangat kelihatan. Hasilnya adalah anak memperoleh berbagai kemampuan, misalnya; kemampuan berkomunikasi, berbahasa, bersosialisasi, pengaturan emosi dan kemampuan berfikir logis-matematis.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa paksaan dan dapat menghasilkan pengalaman bagi para pemainnya. Anak akan lebih tertarik bila diajak bermain daripada diajak belajar. Berhitung merupakan bagian dari matematika. Berhitung merupakan lembar kerja dan aktivitas anak untuk mengenalkan pada konsep bilangan dan simbol angka.

Jenis-jenis permainan berhitung sangat beranekaragam, misalnya; Hitung Benda, Hitung Langkah, Cetak Angka, Banyak Mana, Berapa Biji dan lain-lain. Karena permainan Tata Angka masih jarang, maka penulis memilih metode pembelajaran pengenalan berhitung melalui bermain “Tata Angka” untuk mengetahui sejauh mana peran permainan ini dalam meningkatkan kemampuan matematika. Permainan ini masih permainan berhitung sederhana karena permainan ini baru mengenalkan angka dan konsep bilangan. Kegiatan yang menarik diharapkan anak akan tertarik dan menikmati pembelajaran berhitung dan permainan ini diharapkan anak mengenal berhitung sejak dini dan mempunyai konsep bahwa berhitung bukan suatu ilmu yang rumit dipelajari ketika anak sudah masuk pada jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu penulis memilih judul ”Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Bermain Tata Angka”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya minat anak dalam belajar berhitung
2. Metode yang digunakan dalam pengenalan berhitung kurang menarik untuk anak.
3. Kurangnya kemampuan anak dalam mengidentifikasi bilangan dengan lambang bilangannya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, efektif dan efisien dan dapat dikaji lebih mendalam serta untuk menghindari kesalahpahaman karena pemahaman masalah yang kurang jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 – 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 5 dan membilang/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di depan, maka dalam penelitian ini perumusan masalahnya adalah “Apakah dengan bermain Tata Angka kemampuan berhitung anak bisa meningkat?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di depan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Tujuan umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang kemampuan berhitung.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain Tata Angka.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun masyarakat pada umumnya mengenai pengaruh bermain dalam peningkatan kemampuan berhitung awal anak.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada Pendidik Anak Usia Dini dalam menerapkan permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- b. Mentransformasikan pada masyarakat dan orang tua tentang penelitian mengenai pengaruh permainan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak.