

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Menurut Astuti (2010:06) mengemukakan bahwa di seluruh belahan dunia dan dalam budaya apapun, bermain adalah kebutuhan setiap manusia baik dewasa ataupun anak-anak. Terlebih untuk anak-anak, bermain bukan hanya sebuah kesenangan belaka, namun sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus terpenuhi. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi maka kelak jika anak itu dewasa akan ada sesuatu yang kurang dari dirinya dibandingkan dengan anak tercukupi kebutuhan bermainnya

Berdasarkan UU Permendiknas No. 50 Tahun 2009 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini meliputi aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, mulok, dan perkembangan diri.

Menurut Jamaris dalam Darsinah (2010: 2) kognitif merupakan proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk mengembangkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Salah satu kejadian atau peristiwa yang dapat mengembangkan kognitif yaitu berhitung melalui kegiatan bermain kartu angka. Stimulasi dan bimbingan diharapkan anak akan meningkatkan kognitif berhitungnya.

Berhitung di Taman Kanak-kanak usia 5-6 Tahun mempunyai peran yang penting, karena merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya

yaitu pendidikan sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak hendaklah dibuat semenarik mungkin dengan cara bermain dan mudah dipahami anak didik, sehingga membuat anak didik menyukai pelajaran berhitung.

Karena konsep dasar berhitung bersifat abstrak, maka untuk memudahkan anak didik yang berusia antara 5-6 tahun dalam belajar berhitung perlu bantuan benda-benda konkret dan peristiwa nyata, yang diakui oleh anak didik dalam kehidupan sehari-hari yang erat dengan aspek kehidupan. Sebagai contoh, anak didik membeli sesuatu yang lebih dari satu, yang ada hubungannya dengan kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan pelajaran sulit dan menakutkan, sehingga nilai rata-rata prestasi sangat rendah. Jika dibandingkan dengan pelajaran yang lain, maka sebagai guru agar mampu melaksanakan pembelajaran berhitung dengan baik perlu latihan membuat serta mengembangkan alat peraga, sehingga ketika mengajar dalam menanamkan konsep baru mudah dipahami dan diingat oleh anak didik, sehingga proses penyajian materi menjadi efektif dan efisien. Selain itu guru juga harus memberi motivasi anak didik untuk mempelajari materi itu.

Setelah konsep berhitung tertanam, banyak guru yang menerapkan metode bermain kartu angka untuk mempercepat dalam belajar berhitung anak didik. Dari metode bermain kartu angka anak didik dilatih untuk menghafal angka, untuk ini sementara anak didik dapat hafal, tetapi kita tidak tahu berapa lamanya anak didik dapat mengingat angka-

angka yang dihafalnya.

Dalam mempelajari konsep berhitung kemampuan mengingat sangat diperlukan karena dapat mempengaruhi hasil belajar anak didik. Selain itu untuk menanamkan konsep berhitung pada pokok bahasan ini perlu suatu perlakuan yang dapat membantu siswa agar dapat mengingat hasil berhitung sehingga anak didik dapat mencapai hasil yang maksimal, tetapi ada kemungkinan penyebab “lupa” dari anak didik pada hasil berhitung antara lain : kemampuan daya ingat anak didik, penggunaan alat peraga yang kurang maksimal, kurang terlibatnya anak didik dalam proses pembelajaran, serta kurangnya kemampuan guru untuk melibatkan siswa dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, sehingga proses kegiatan belajar mengajar kurang bermakna. Dengan melibatkan siswa secara kelompok dalam proses belajar mengajar melalui pembuatan dan penggunaan kartu angka secara kelompok dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna.

Karakteristik anak kelompok usia 5-6 tahun TK Pembina El Yaomy Batur Ceper Klaten dalam kegiatan pembelajaran berhitung melalui bermain kartu angka belum bisa. Hal tersebut karena 1) Kegiatan pembelajaran tersebut jarang sekali diberikan. 2) peneliti dalam memberikan penjelasan berhitung melalui kartu angka terlalu cepat. 3) peneliti sebagai guru kurang memberi motivasi kepada anak. 4) peneliti sebagai guru kurang memberikan pujian pada anak. 5) peneliti guru kurang memberikan contoh yang jelas atau mudah dipahami oleh anak. 6) peneliti lebih memilih kegiatan pembelajaran yang monoton yaitu menggambar dan mewarnai.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu angka. Metode bermain kartu angka diharapkan anak berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga anak termotivasi melaksanakan kegiatan pembelajaran berhitung 1-20 dengan bermain kartu angka.

#### **B. Pembatasan Masalah**

Masalah yang terlalu luas dapat mengakibatkan kekaburan dalam penelitian. Maka dari itu perlu adanya pembatasan masalah.

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Fokus pengajian dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan kemampuan berhitung melalui kartu angka.
2. Subyek penelitian : anak didik usia 5-6 tahun Taman Kanak-kanak Pembina El yaomy Batur Ceper Klaten Tahun Ajaran 2012-2013.
3. Obyek Penelitian : Bermain kartu angka secara kelompok.

#### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina El Yaomy Batur Ceper Klaten dapat ditingkatkan melalui

bermain kartu angka.

2. Bagaimana penerapan bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung untuk anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina El Yaomy Batur Ceper Klaten

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pembina El Yaomy Batur Ceper Klaten
2. Untuk mengkaji seberapa besar bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pembina El Yaomy Batur Ceper Klaten.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Teoritis**

- a) Sebagai dasar dalam pemilihan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
- b) Menambah wacana manfaat metode bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

##### **b. Manfaat Praktis**

###### **1. Anak Didik**

- a) Anak didik dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan kartu angka.

- b) Anak didik dapat menghilangkan image tentang sulitnya belajar berhitung.
- c) Siswa akan lebih termotivasi belajar berhitung

## **2. Bagi Guru**

- a) Guru dapat lebih cepat mengetahui kesulitan belajar anak didik
- b) Menambah kreatifitas guru untuk menerapkan pembelajaran yang bervariasi.
- c) Menambah wawasan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bagi anak didik.

## **3. Sekolah**

Memberi sumbangan penukaran sebagai peningkatan proses pembelajaran dan kunjungan guru, sehingga prestasi anak didik meningkat dan kualitas sekolah semakin baik.