

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab dengan program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen pendidikan Nasional, dimana TK (Taman Kanak–kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini, sesuai dengan UU NO. 23 Tahun 2002 Pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak menyatakan “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya” (Direktorat Pembinaan PAUD. 2012: 2) dan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Direktorat Pembinaan PAUD. 2012: 1)

Setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar, telah ada didalam diri anak untuk berfikir kreatif dan produktif. Cara untuk mengembangkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari usia dini,

sehingga anak akan terbiasa untuk berfikir kreatif, karena manusia yang berkualitas dalam hidupnya adalah manusia yang kreatif.

Proses kegiatan pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan minat anak untuk belajar, menciptakan hasil belajar anak menjadi lebih baik dapat diwujudkan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat membuat anak aktif, senang dan bebas memilih kegiatan yang dia sukai, sehingga anak dalam proses belajar bisa menggunakan semua inderanya.

Proses pembelajaran di kelas seringkali membuat anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, terhambat dan kurang maksimal, hal ini dikarenakan minimnya alat peraga. Seperti halnya kegiatan berhitung yang hanya menggunakan media seadanya. Hal ini terlihat di TK Ana Maritim yang hanya menggunakan media papan tulis dan pohon hitung saja sehingga proses pembelajaran berhitung kurang maksimal. tentu ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam proses pembelajaran berhitung.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada kelompok A TK Ana Maritim Surabaya yang berjumlah 16 anak diperoleh data bahwa hanya 3 anak (18,8%) yang mampu berhitung tanpa bantuan, 4 anak (25%) mampu dengan bantuan, 9 anak (50,3%) belum mampu sama sekali, jadi prosentase ketuntasan anak 31,3% sedangkan aktivitas guru dalam mengajar hanya 55,6%. Minat belajar masing-masing anak dalam berhitung berbeda-beda, alat peraga yang digunakan untuk menunjang pembelajaran berhitung masih kurang. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A TK Ana Maritim digunakan media kartu 10 bingkai.

Media kartu 10 bingkai ini digunakan di kelompok A TK Ana Maritim karena berdasarkan atas pertimbangan: 1) media kartu yang digunakan hanya kartu angka dan kartu huruf; 2) belum ada pengembangan media kartu yang berbingkai; 3) media kartu 10 bingkai bisa digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar sehingga bisa menarik minat anak untuk belajar. Media kartu 10 bingkai juga memiliki karakteristik antara lain : 1) media kartu sangat familiar dengan anak; 2) bentuknya sangat praktis; 3) mudah memainkannya; 4) biaya pembuatan relatif murah; 5) design sesuai keinginan pemakai atau pembuat.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud meningkatkan kemampuan berhitung melalui media kartu 10 bingkai terhadap anak kelompok A di TK Ana Maritim Tahun Pelajaran 2015-2016.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Anak kurang menyukai kegiatan berhitung
- b. Rendahnya minat anak terhadap kegiatan berhitung
- c. Kurangnya media (alat peraga) yang menarik dalam kegiatan berhitung

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media kartu 10 bingkai terhadap anak kelompok A semester I Tahun Pelajaran 2015-2016 di TK Ana Maritim Surabaya.

1.4 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimanakah penerapan media kartu 10 bingkai dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A di TK Ana Maritim?
- b. Bagaimanakah hasil belajar anak pada penerapan media kartu 10 bingkai dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A di TK Ana Maritim Surabaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui penerapan media kartu 10 bingkai dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Ana Maritim
- b. Untuk mengetahui hasil belajar anak dalam berhitung dengan menerapkan media kartu 10 bingkai

1.6 Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, kemampuan belajar anak kelompok A dikatakan meningkat jika 80% anak sangat baik tingkat pencapaian perkembangannya dengan mendapatkan nilai bintang 4.

1.7 Manfaat Penelitian

1.7.1 Bagi Peneliti

- a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi peneliti.

- b. Sebagai informasi pengetahuan untuk peneliti guna meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

1.7.2 Bagi Guru

- a. Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dalam mengajarkan pelajaran berhitung
- b. Guru dapat menerapkan pelajaran berhitung dengan menggunakan media kartu bingkai
- c. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran berhitung.

1.7.3 Bagi anak

- a. Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit
- b. Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung
- c. Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung
- d. Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi kehidupan sehari-hari sekarang dan masa mendatang.

1.7.4 Bagi Sekolah

- a. Kegiatan pembelajaran di kelas lebih efektif dan efisien
- b. Sekolah mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
- c. Sekolah mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.