

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan mutiara bagi setiap orang tuanya. Selain sebagai penerus generasi bangsa dan agama, anak selalu diharapkan mampu menjadi manusia unggul dari ayah dan ibunya. Untuk itu setiap orang tua akan berusaha keras memberikan yang terbaik, orang tua juga mencari informasi yang memadai tentang bagaimana cara yang tepat dalam mengasuh anak, terutama dalam hal menstimulasi anak agar dapat berkembang dengan optimal

Dalam usia pra sekolah juga merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam melaksanakannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi

Pada usia 3 tahun anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka sering ditemui dimana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan angka pada kue ulang tahun, oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian kehidupan dalam sehari-hari. Pada saat inilah permainan berhitung seyogyanya mulai diperkenalkan pada anak.

Berdasarkan pertimbangan inilah banyak orangtua menghendaki agar anak-anak mereka segera memiliki kemampuan berhitung, disamping membaca dan menulis. Namun demikian seringkali keinginan orangtua kurang sesuai dengan perkembangan anak. Oleh karena itu diperlukan panduan yang memuat prinsip-prinsip dan pola pengenalan ketrampilan tersebut yang sesuai, baik dan segi psikologi maupun paedagogis.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata

lain, permainan berhitung di TIC diperlakukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga secara mental anak siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, wama bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Piaget (1998:24) menyatakan bahwa "Kegiatan belajar memerlukan tesiapan dalam diri anak". Artinya belajar sebagai suatu proses yang membutuhkan aktifitas yang baik fisik maupun psikis, selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak hams keluar dari anak itu sendiri. Dalam masa peka berhitung pada anak, perkembangan itu di pengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orangtua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat tapenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung optimal.

Hurlock (1993:23) mengatakan bahwa "Lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya". Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis, di awal perkembangannya di ramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. *Piaget* juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitamya.

Secara umum permainan berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Secara khusus permainan berhitung di TK bertujuan agar anak:

1. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
4. memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Dalam penggunaan metode permainan berhitung yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilalukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, trasisi dan lambang dengan variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan.

Pada masa perkembangan anak usia 4 tahun sudah dapat membedakan antara satu dan banyak. Rasa ingin tahunya diarahkan untuk memperoleh keterangan-keterangan mengenai asal mula dan sebab akibat sesuatu hal. Ia mencoba untuk mengkonseptualisasi kemajemukan alam dan lingkungan sosial. Walaupun demikian proses intelektualnya masih sempit. Konsep bilangan nrisalnya, masih terbatas antara satu, dua dan banyak. Pemikiran-pemikiran konsep waktu cara berpikirnya masih belum terarah. Hal ini dapat terjadi karena daya sintesa anak masih terbatas. Anak masih belum dapat memisahkan antara dirinya alam sekitarnya.

Pada anak usia 5 tahun sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan yang sederhana Mereka dapat menyesuaikan gerakan dengan posisi lebih terarah dan efesien Ia tidak banyak mencoba-mencoba

dengan membuat kesalahan. Anak pada usia dini dapat menghitung sampai 10, dapat menyebut usia, mengenal waktu, mengingat nama-nama tempat dan mengikuti irama. Ia pun dapat menceritakan kembali cerita yang pernah di dengarnya dengan urutan yang benar, tetapi mulai tidak menyukai cerita-cerita khayal. Secara intelektual ia sudah terarah, akan tetapi berpikirnya masih tetap kekanak-kanakan. Perlu ditekankan bahwa prinsip belajar di TK adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Hal ini berarti bahwa prinsip belajar di TK tidak menyalahi kodrat anak yaitu dunia anak adalah bermain. Bermain yang dimaksudkan tentunya bermain yang bermakna bagi perkembangan anak sehingga guru perlu menguasai cara mengajar sesuai dengan perkembangan anak TK.

Pandangan dari beberapa ahli tentang bermain:

1. menurut Bergen (dalam Patmonodewo 1985:265). Bermain bukan bekerja bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif dan sebagainya. Bekerjapun dapat diartikan bermain. Sementara kadang-kadang bermain dapat membentuk duainya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.
2. Menurut Sholehuddin (1996:77). Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat intrinsik, menyenangkan aktif dan fleksibel. Semakin banyaknya suatu aktifitas memiliki ciri-ciri tersebut, berarti aktivitas itu semakin merupakan bermain.

Kemudian bermain diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di Taman Kanak-kanak dan di kembangkan dalam beberapa metode. Diantaranya adalah metode eksperimen. Dengan metode ini anak dapat melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreatifitas guru.

Dengan permainan berhitung, memberi kesempatan kepada anak belajar konsep bilangan transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan Sementara kejadian yang terjadi di TK Raudlatul Ulum Pademawu Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019, baik Kepala Sekolah, Guru dan terutama wali murid beranggapan bahwa anak-anak di lembaga ini bertujuan untuk mempersiapkan dirinya masuk di Sekolah Dasar (SD). Jadi mereka harus tahu setidaknya untuk bisa membaca menulis, berhitung, ketrampilan menggambar/mewarnai dan sebagainya. Sehingga dalam penelitian ini, pengembangan berhitung sangat diperlukan dalam program kegiatan belajar mengajar di sekolah/Taman Kanak-kanak.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah: Adakah Pengaruh Berhitung Terhadap Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Raudlatul Ulum Pademawu Pamekasan Tahun pelajaran 2018-2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana yang dijelaskan di atas dalam penelitian terhadap tujuan yang akan disebutkan adalah sebagai berikut yaitu: Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Permainan Berhitung Terhadap Pengembangan Kemampuan Kognitif anak kelompok B di TK Raudlatul Ulum Pademawu Pamekasan Tahun pelajaran 2018-2019?

1.4 Manfaat Penelitian

Agar dapat mengetahui pengaruh permainan berhitung terhadap kemampuan pengembangan kognitif anak TK. Selain itu dalam mengadakan penelitian akan mendapatkan atau memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan suatu hal untuk memudahkan anak dalam menerima pembelajaran yang bisa diberikan guru pada anak, sehingga anak merasa senang untuk menerimanya dan anak dapat menambah wawasan bagi setiap anak yang mempelajarinya.
2. Bagi Guru, penelitian ini merupakan suatu hal yang diharapkan adanya

bmampuan yang akan dicapai oleh anak didik yang dapat dilaksanakan melalui lana yang akan menunjang kemampuan kognitif anak, maka dalam hal ini guru akan mengambil hal yang sangat mudah dimengerti oleh anak-anak, sehingga anak akan mampu dalam mengetahui sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pengembangan kognitif anak dan sebagai pengenalan diri perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan-kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung.

3. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini merupakan suatu hal yang akan meningkatkan kualitas sekolah tersebut, maka guru akan betul-betul mengambil konsep pembelajaran yang akan menjadikan anak didik dapat menerima pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga apa yang dilakukan dapat bermanfaat bagi semua.

