I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangatlah penting sebab melalui program ini semua rencana, pelaksanaan, pengembangan dan penilaian dikenalkan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (UU No. 20 tahun 2003, butir 1). Pengertian tersebut menjelaskan tentang pencapaian keberhasilan pendidikan, namun tidak hanya pencapaian pendidikan, pengelolaan sarana dan prasana dalam lembaga paud juga sangat penting untuk menjadikan acuan dalam memberikan pelayanan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak, sebagaimana diatur dalam (UU No. 19 tahun 2005, pasal 1 ayat 8).

Penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-Kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini. Tugas utama TK adalah mempersiapkan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar, sehingga dapat menggali potensi yang dimiliki oleh setiap anak, maka diperlukannya usaha yang sesuai dengan kondisi anak masing-masing. Anak usia dini merupakan usia yang sangat penting dalam menentukan karakter dan kepribadian seorang anak, maka dalam hal ini pengembangan dalam hal pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kemampuan yang diharapkan, sehingga perlu untuk mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek pada anak usia dini yang harus dikembangkan yaitu moral agama, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan kognitif. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif anak berkembang secara bertahap dan berada di pusat saraf, kemampuan kognitif ini sangat berperan dalam membantu anak dalam memecahkan segala permasalahannya. Salah satu bagian perkembangan kognitif yaitu bisa dilakukan dengan berbagai cara termasuk berhitung, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilaksanakan dengan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Proses kognitif banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan bagaimana anak dapat menggunakan kemampuan berpikirnya, selain itu faktor kognitif mempunyai perananan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar.

Kegiatan pengembangan melalui pembelajaran berhitung untuk anak usia dini di rancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan

berhitung yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada masa mendatang dan butuh adanya kesiapan pada diri anak dalam menerima pembelajaran berhitung. Untuk menyampaikan dan menyalurkan penerimaan dalam melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien maka dibutuhkan media pembelajaran agar menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Media pembelajaran juga sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran berhitung untuk anak usia dini khususnya di sekolah karena anak akan lebih mengembangkan berbagai aspek yang di miliki oleh setiap anak, selain itu alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat perkembangan dan pembelajaran berhitung melalui cara yang sederhana, namun dengan cara yang tepat sasaran dalam kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga anak akan terlatih untuk berkembang menguasai dan menyenangkan pembelajaran berhitung tujuannya agar anak mampu bekerja dengan bilangan. Di samping itu guru secara kreatif dapat membuat dan menggunakan alat-alat permainan dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media yang sudah ada, guru juga harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, tidak hanya mengajarkan pembelajaran tanpa mengerti apa tujuan yang akan di ajarkan kepada anak. Guru juga harus mampu menggunakan alat-alat media pembelajaran yang di gunakan agar dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan kepada anak didik sampai pada peningkatan ke tahap pengertian jumlah, pengurangan dan memecahkan masalah yang lebih rumit. Bermain tidak haruslah mahal namun unsur mendidiknya yang harus di utamakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bagian yang tidak dapat

terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Berdasarkan keadaan yang peneliti amati di lapangan bahwa guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran pada aspek berhitung, anak-anak belum bisa fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik untuk anak ikuti hal tersebut guru kurang memahami kebutuhan siswa dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi, guru biasanya menggunakan jari sehingga menjadikan anak kurang menarik dan merespon serta membosankan bagi anak terhadap kegiatan pembelajaran berhitung. Melihat dari masalah tersebut peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada usia 4-5 tahun di Tk Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014-2015.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran pada aspek berhitung.
2. Anak-anak belum bisa fokus dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran kurang menarik.
3. Guru menggunakan jari pada saat pembelajaran berhitung sehingga menjadikan anak kurang merespon.

4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi tentang permainan angka, dan kemampuan berhitung permulaan pada usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015. Hal ini dimaksudkan agar permasalahan yang hendak diteliti lebih terfokus pada peningkatan kemampuan berhitung permulaan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah masih rendah kemampuan berhitung permulaan pada usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015. Dengan demikian permasalahan yang diajukan adalah: Apakah permainan angka berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015 ?

Maka judul penelitian ini adalah : Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan berhitung permulaan melalui permainan angka, dan sebagai pendorong untuk melaksanakan pendidikan anak usia dini yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dan menyenangi kegiatan pembelajaran berhitung.
- b. Bagi guru, dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran berhitung yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa.
- c. Bagi kepala sekolah, dapat memberikan gambaran dan masukan dalam mengatasi bagaimana cara siswa dapat menyenangi pembelajaran berhitung.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan serta mengaplikasikan apa yang telah didapat selama penelitian.

- e. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam pembelajaran berhitung.