

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada 0-6 tahun yang disebut masa keemasan atau masa *golden age*. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan untuk anak dari lahir sampai 6 tahun untuk menumbuhkan dan mengembangkan perkembangan jasmani dan rohani. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan stimulus serta memberi memperkenalkan anak pada dunia disekitarnya, sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan tahap usianya. Hal ini sejalan dengan undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional pasal 1 Butir 14 bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Menurut Sujiono (2009: 1.2). “Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.” Masa usia dini adalah masa emas (*golden age*) dalam rentangan perkembangan individu. Pada masa ini anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari aspek fisik, bahasa, kognitif, seni, moral, nilai-nilai agama, sosial emosional maupun aspek kemandirian. Pendidikan anak usia dini, merupakan pendidikan awal yang sangat penting.

Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan usianya. Oleh karena itu, pengalaman yang didapatkan dari lingkungan sekitar termasuk dalam pemberian stimulasi yang diberikan kepada anak memiliki pengaruh besar bagi kehidupannya pada masa mendatang. Sehingga, sangat diperlukan upaya yang tepat dan sesuai agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal. Salah satu cara untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak adalah dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Dalam mengembangkan keseluruhan aspek kemampuan anak, memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran salah satunya bermain. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak, proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Melalui kegiatan bermain akan terlihat kelebihan, kekurangan, sportivitas, kemampuan bergaul, serta sikap anak terhadap kawan, dan orang yang lebih tua. selain belajar sambil bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuannya.

Dalam mengenalkan lambang bilangan, tentunya akan memerlukan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tertarik untuk mengerjakannya. Untuk mengajarkan anak belajar berhitung, dapat melalui berbagai cara, antara lain (1) anak dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10 (2) anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 (3) anak diajak untuk menghubungkan symbol gambar

benda sesuai jumlahnya dengan lambang bilangan 1-10 (4) anak diajak untuk menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda nyata.

Pada tahap kemampuan mengenal lambang bilangan, anak tidak hanya mengenal bahasa simbolnya saja tetapi juga dapat mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasa simbol ini bisa dilakukan dengan menggunakan benda nyata atau kongkrit, dan benda yang ada di sekitar anak. Contohnya ketika guru sedang mengajar dikelas, kemudian guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah. Misalnya benda tersebut yaitu buku. Guru meletakkan buku tersebut di meja dan berkata “satu” kemudian meletakkan buku yang satunya lagi dan berkata “dua”, dan meletakkan buku seterusnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberi intruksi kepada anak untuk melakukan hal yang sama, sampai anak tersebut memahami dan dapat melakukannya dengan baik dan benar. Sejalan dengan hal tersebut, Dehane (dalam Bob Perry, dkk, 2015, hlm. 66) mengemukakan bahwa “*at the age of 3-4 years most children start to link number words to quantities, i.e. they develop awareness of numerical quantity*” artinya Pada usia 3-4 tahun kebanyakan anak mulai menghubungkan katakata nomor atau angka untuk suatu jumlah, disini mereka mulai mengembangkan kesadaran akan kuantitas numerik.

Tahap selanjutnya, yaitu abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Pada tahap ini anak dilatih untuk mampu berfikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari tangannya untuk menghitung melalui benda-benda, menggunakan jari tangan merupakan hal yang mudah dan efektif dalam melatih berhitung permulaan pada anak. contohnya menghitung jumlah wadah pensil sambil berkata satu, dua, tiga

dan seterusnya. Disini anak mulai belajar menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Sejalan dengan hal tersebut, Suyanto (2005, hlm. 68).

Menurut Coupley (2001: 55), kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan berhitung, koresponden satu-satu, kuantitas, dan kemampuan mengenal dan menulis angka.

Sementara menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dan Kurikulum TK Tahun 2010, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun (kelompok A) adalah anak mampu menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran Matematika dini, yaitu anak mampu membilang dengan menunjuk gambar / benda, menunjuk lambang bilangan 1-10, serta mampu menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan gambar/ benda sampai 10.

Dengan media *flashcard* dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak, anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dari 15 anak di TK Islam Najmah Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No. 51 Kec. Medan Helvetia terdapat 6 anak kemampuan mengenal lambang bilangan anak belum berkembang dengan baik, dan 9 anak yang sudah berkembang dengan

kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat dari sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan diantaranya, ada anak yang mampu membilang/menyebutkan lambang bilangan tapi belum mampu menuliskannya, dan ada anak yang mampu menulis lambang bilangan tetapi belum mampu menyebutkannya dengan benar. Dengan terbatasnya media pada proses pembelajaran sehingga kurang mendukung kelancaran anak dalam mengenal lambang bilangan, serta media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti memberikan solusi berupa penggunaan media *flashcard* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan.

Dengan menggunakan media *flashcard* dengan tepat dan benar kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini diharapkan berkembang semakin baik khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Beberapa manfaat dari penggunaan media gambar dalam pembelajaran anak usia dini antara lain adalah, 1) mengembangkan kemampuan visual, 2) mengembangkan imajinasi anak, 3) membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, 4) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak, 5) media memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dan lingkungannya.

Menyadur dari penelitian yang dilakukan dari Mochamad Heri, Putu Agus Ariana (2018). Berjudul” PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN” Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di TPA Yayasan Pantisila Paud Santo Rafael Singaraja.

Selaras dengan penelitian yang di lakukan dengan Ade Satriana (2013).

Berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-5 TAHUN MELALUI MEDIA *FLASHCARD*” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Untuk itu setelah menganalisis dan berpedoman dengan teori dan penelitian terdahulu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Najmah Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No.51 Kecamatan Medan Helvetia”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat di indentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam mengenal lambang bilangan anak belum dapat membilang dan menulis bilangan dengan tepat.
2. Penggunaan media yang terbatas pada proses pembelajaran kurang mendukung kelancaran anak dalam mengenal lambang bilangan.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini yaitu “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Najmah Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No. 51 Kec. Medan Helvetia”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Media *Flashcard* Dapat mempengaruhi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Najmah Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No. 51 Kec. Medan Helvetia”?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Najmah Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No. 51 Kec. Medan Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dimaksud ialah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun melalui media *flashcard* di TK Islam Najmah Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No. 51 Kec. Medan Helvetia serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi para pembaca, khususnya menambah referensi bagi dunia pendidikan anak usia dini.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang di hadapi secara nyata.

2. Bagi guru

Untuk menambah ilmu baru serta menggali kreativitas guru untuk menerapkan media *flashcard* sebagai alat kemampuan anak dalam berhitung

3. Bagi sekolah

Membantu memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam kemampuan anak mengenal angka melalui media *flashcard*.

4. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui media *flashcard*.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian lebih mendalam berkaitan tentang kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media *flashcard*.

