

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada usia 0-6 tahun (the golden age), semua aspek kecerdasan anak berkembang dengan sangat pesat untuk menuju perkembangan selanjutnya.

Anak usia dini perlu diberikan rangsangan guna untuk membantu perkembangan anak secara langsung dan dapat mengeksplorasi pengalaman anak. Tujuan pendidikan anak usia dini untuk membantu perkembangan yang diperoleh anak sejak usia dini, karena sangat mempengaruhi perkembangan anak pada masa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan anak, karena pendidikan ini merupakan pondasi awal bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Belakangan ini, pendidikan anak usia dini mulai mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Usia dini atau usia prasekolah adalah masa dimana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Dalam rentang usia dini ini juga anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik.

Taman kanak-kanak (KB) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak masuk sekolah dasar (SD), lembaga penting karena usia ini merupakan usia emas (golden age) yang merupakan “masapeka“. Di KB anak akan dididik dan dilatih berbagai bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi moral, nilai-nilai, agama, sosial, emosional, dan kemandirian. Di KB, anak juga dididik dengan berbagai bidang pengembangan kegiatan pembelajaran.

Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 53) perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensorimotor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan

stimulasi kepada anak dengan tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal kepada anak-anak.

Penyelenggaraan PAUD dilakukan untuk memberikan kesiapan anak usia dini sebelum memasuki pendidikan dasar. Dijelaskan dalam (Yulianti 2010:7) dalam pendidikan anak usia dini anak sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik, sosial emosional, dan kognitif.

Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung, Pembelajaran mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda kartu, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung mengenal angka 1–10 dengan menggunakan media kartu angka.

Pembelajaran untuk anak usia dini pada prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak-anak.

Menurut Piaget (Hartati sofia, 2005: 68), perkembangan kognitif anak usia dini berada pada fase pra-operasional, yang pada tahap ini anak belum mampu untuk berpikir abstrak sehingga dalam mengenalkan suatu benda atau pembelajaran harus menggunakan benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, termasuk dalam kegiatan pengenalan angka.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia pra-sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, sehingga mereka dapat berkembang dengan baik. Pendidikan Taman Kanak–Kanak harus disediakan sarana prasarana dalam memfasilitasi anak–anak untuk mngembangkan potensi – potensi yang mereka miliki serta mengembangkan kepribadian anak.

Pendidikan anak usia dini salah satunya bisa pada Taman Kanan–Kanak yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kepribadian anak serta untuk mempersiapkan mereka pada jenjang pendidikan selanjutnya.Taman Kanak–Kanak

merupakan jembatan antara orang tua, masyarakat, lingkungan yang selanjutnya akan memasuki sekolah dasar.

Perkembangan anak, baik aspek nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif maupun sosial emosional. Kelima aspek perkembangan ini harus dikembangkan dan ditingkatkan secara seimbang dan berkesinambungan karena pada dasarnya kelima aspek ini saling berhubungan satu sama lain

Anak usia 3-4 tahun sudah dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Konsep bilangan menjadi sangat penting karena merupakan konsep matematika yang harus dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya untuk anak usia dini.

Pembelajaran tersebut dirasa kurang berkesan bagi anak dan anak tidak diberi kesempatan untuk secara aktif memecahkan masalah yang anak hadapi sehingga anak tidak menggunakan seluruh potensi yang dimilikinya. Hal ini menyebabkan terjadinya hambatan dalam mengembangkan kemampuan kognisi anak.

Media kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran matematika Anak Usia Dini yaitu guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka. Anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan. Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan. Anak lebih mudah memahami konsep bilangan. Meningkatkan daya pikir anak.

Kartu angka adalah sebuah media yang termasuk dalam kategori media visual, yang mana jika dilihat dari bentuknya termasuk ke dalam media grafis yang memiliki dua dimensi, media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus dapat mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan, serta media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata angka serta bentuk simbol serta lambang (Asyhar, 2012).

Dampak yang terlihat dalam penggunaan kartu angka berupa anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan baik serta dalam menguasai konsep angka dengan baik, hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf

perkembangannya. Penggunaan media kartu angka dapat membuat anak belajar banyak mengenai angka, urutan angka dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan angka dimaksud seperti mereka dapat mengurutkan angka dari 1, 2, 3 hingga 10 yang dilakukan secara urut ataupun acak.

Dari penggunaan media kartu angka ini dapat merangsang pemahaman anak mengenai konsep angka, dengan itu penggunaan media kartu angka ini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka, karena dengan ini membuat anak lebih mudah mengenal angka, serta minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep angka 1-10.

Faktor minat beserta semangat belajar peserta didik dalam mengenal konsep angka sangat berpengaruh pada kemampuan dalam perkembangan mereka terutama dalam hal kognitif anak (Dewi dkk., 2015).

Adapun untuk kemampuan mengenal konsep bilangan di PAUD, masih sangat rendah, untuk konsep angka 1-10 saja masih terdapat kesulitan yang ditemukan seperti tidak berurutan angkanya yang disebut. Untuk memperoleh hasil yang diinginkan secara maksimal dalam mengenal angka, media yang dapat digunakan pada saat penelitian nanti dengan menggunakan media kartu angka.

Media kartu angka dapat memberikan kesan pada daya ingat anak, dengan demikian guru harus mampu membuat media kartu angka yang menarik, sehingga melalui bantuan kartu angka yang akan dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep angka 1-10.

Menurut Azhar Arsyad (2005:120) menyatakan “Media kartu angka merupakan sebuah kartu yang berisi angka-angka, gambar-gambar, yang ukuran kartunya bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi.” Oleh karena itu melalui media ini anak akan lebih mudah memperoleh pemahaman untuk mengenal konsep bilangan melalui tahapan mengenal angka.

(Pratiwi 2014:7) juga menjelaskan “Media kartu angka sangat membantu pendidik untuk bisa mengembangkan pengetahuan dasar anak, terutama untuk konsep atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran pengaruh media kartu angka lebih lanjut, seperti pengenalan angka-angka, warna, bentuk, dan ukuran”. Dipilihnya media kartu angka karena dengan menggunakan media ini guru

bisa mengenalkan angka-angka 1-10 pada anak dengan bantuan gambar melalui kartu angka.

Melalui bantuan media kartu angka yang menarik jadi anak akan aktif dan tidak merasa bosan, contohnya anak belajar, menebak angka, dan, mengurutkan angka 1-10 dengan media yang disediakan oleh guru. Dalam penggunaan media kartu angka, pendidik bisa melihat secara langsung apakah anak menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Maka pembelajaran menggunakan media kartu angka dapat dijadikan sebagai alat permainan agar anak merasa tidak bosan, seperti mengajak menyebutkan angka 1-10, anak menebak angka, memasang kartu angka dengan , media kartu angka tersebut. Pada hasil penelitian terlebih dahulu Destiani “Menjelaskan bahwa dalam menerapkan sebuah media kartu angka bisa merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam belajar mengenal konsep angka, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak”.

Penelitian “Menjelaskan bahwa dalam penggunaan media kartu angka saat pembelajaran bisa mengoptimalkan potensi anak, dan memberikan sebuah kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan membantu memfasilitasi anak untuk menyalurkan keinginannya”.

Dapat dipahami media kartu angka merupakan media yang bisa merangsang kecerdasan dalam diri anak untuk mengenal konsep angka, dan bisa memberi kesan yang lebih mendalam pada daya ingat anak.

Berdasarkan uraian-uraian yang ada di atas, peneliti ingin menerapkan permainan kartu angka 1-10 dalam bentuk pembelajaran atau permainan agar anak-anak dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan, maka dari itu kelebihan anak dalam mengenal kartu angka dapat di ingat. Permainan mengenal angka untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal kartu angka, anak pada usia 3 samapi 4 tahun masih pada tahap pra sekolah yaitu anak-anak belajar menggunakan media kartu. Di KB My Children Sidoarjo, Jawa Timur, permainan mengenal kartu angka belum dilakukan untuk kemampuan mengenal kartu angka. Oleh sebab itu, peneliti ingin menggunakan.

Permainan kartu angka merupakan permainan yang menggunakan kartu yang dimainkan oleh dua anak. Cara bermain permainan ini adalah salah satu pemain mengeluarkan kartu untuk lawan dan lawan harus menyebutkan angka yang dikeluarkan oleh pemegang kartu. Apabila lawan main salah dalam menyebutkan angka maka akan mendapat hukuman yaitu menyanyikan sebuah lagu.

Dari hasil penelitian awal di KB My Children-Sidoarjo, Jawa Timur terlihat bahwa kemampuan anak untuk berhitung angka masih sangat kurang berkembang secara optimal, hal ini terlihat masih adanya anak-anak yang belum atau masih belum sepenuhnya mampu mengenal angka-angka dan membedakannya, masih ada juga anak yang masih sulit untuk mengenal angka pada kartu angka, anak kurang pemahaman konsep-konsep angka. Pembelajaran yang digunakan guru sangat kurang menarik, agak anak tertarik dalam belajar menghitung angka sebaiknya guru menggunakan media yang kreatif dan bervariasi untuk anak. Dikerenakan kreatifitas dalam pembuatan media sangat penting dalam pembelajaran, supaya anak mau berperan aktif secara berlangsung dan anak tidak pasif didalam kelas.

Kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun di KB MY CHILDREN untuk media kartu angka masih kurang, terutama pada pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan konsep angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun.

Pada kenyatanya anak belum dapat mengenal angka, dikarenakan perkembangan kognitif anak jarang di ajak untuk melakukan kegiatan yang menuntuk anak untuk berfikir. KB My Children adalah sekolah PAUD yang ternama terletak di Kabupaten Sidoarjo, disekolah ini terkait sarana dan prasarana sangat lengkap sehingga sekolah KB My Children akreditasinya sangat baik dan sekolah KB My Children ini sudah Kurikulum Merdeka Belajar. Disekolah ini ada beberapa kegiatan yang berada di sekolah. Kegiatan asistensi mengajar disekolah ini saya mendapatkan pengalam baru yaitu adanya penemuan masalah yang dialami siswa pada saat melakukan aktivitas belajar, dari hasil lapangan yang saya lihat kebanyakan anak yang mengikuti pelajaran. Dari permasalahan diatas peneliti ingin memberikan bentuk permainan kartu angka untuk diberikan kepada anak-anak yang bertujuan untuk meningkatkan mengenal angka-angka.

Oleh karena itu anak-anak digolongkan sebagai masa emas awal karena pada umumnya anak KB (kelompok bermain) memiliki usia rata-rata 2-4 tahun. Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat menentukan karena pada masa ini anak-anak banyak mengalami perubahan pada anak-anak. Karakteristik anak KB (kelompok Bermain) itu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan untuk bermain kartu angka.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penerapan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal angka-angka untuk anak usia 3-4 tahun karena melalui media kartu angka anak diharapkan dapat membangun minat belajar anak, menarik bagi anak, merangsang pikiran anak dan anak lebih antusias belajar saat menggunakan media kartu angka.

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Konsep Angka 1-10 Pada Anak Usia 3-4 tahun, terhadap perkembangan kognitif anak kelompok KB di KB My Children-Sidoarjo, Jawa Timur.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang lingkup

penelitian adalah murid di KB My Children karena di judul peneliti ini untuk anak usia 3-4 tahun yang belajar angka 1-10 dengan media kartu angka.

2. Pembatasan masalah

Batas masalah yang di jelaskan media angka pada anak menggunakan Bahasa yang jelas dan kata demi kata tepat supaya anak mengerti apa yang di sampaikan

3. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan konsep angka 1-10 untuk anak usia 3-4 tahun di KB My Children-Sidoarjo, Jawa Timur.

4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini mengetahui pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan kosnep angka 1-10 untuk anak usia 3-4 tahun di KB My Children Sidoarjo.

5. Variable Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, X dan variabel Y berkaitan dengan :

Variabel X : media kartu angka

Variabel Y : konsep angka 1-10

Berdefinisi operasional peneliti adalah selengkapnya petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus mengamati dan mengukur atau mempertimbangkan suatu variabel atau konsep yang membuktikan kesempurnaa. Oleh sebab itu, kegunaan dari berdefinisi operasional peneliti untuk mendapat batasan dengan pengertian ini menjelaskan tentang variabel supaya tidak menjadi kesalahpahaman tentang data-data akan dikumpulkan untuk menghindari kesalahan alat-alat pengumpulan data. Berdefinisi operasional penelitian yaitu :

1. Kemampuan mengenal konsep angka adalah tahapan pembelajaran mengenal konsep angka untuk mengembangkan ketrampilan menghitung.
2. Permainan kartu angka adalah permainan yang terdiri dari berbagai konsep permainan kartu angka, permainan bisa dimainkan dengan 2 anak.

6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yakni :

1. Manfaat teoritis

anak mendapatkan ilmu angka 1-10 sebagai pendukung pembelajaran sampai jenjang sekolah tinggi

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Bagi peneliti dari hasil penelitian ini anak diharapkan mendapatkan pembelajaran media angka 1-10 dasar terlebih dahulu supaya anak bisa menghafal capet.

b. Bagi guru

Penelitian di sekolah tersebut dapat digunakan sebagai gambaran untuk guru-guru tentang perkembangan kognitif anak dengan kegiatan media kartu angka 1-10

c. Bagi anak

Bagi anak dari hasil penelitian ini adalah anak diharapkan dapat belajar konsep angka dengan sendirinya tanpa bantuan orang tua atau guru selagi anak bisa belajar dengan sendiri.