

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri yang sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*Golden Age*) yang pada usia ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting. Banyak orang tua sengaja merencanakan anaknya masuk ke pendidikan anak usia dini sebelum masuk Sekolah Dasar. (Mulyasa, 2012, hlm. 34)

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Pemerintah Dinas Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini). (Latif & dkk, 2014, hlm, 4)

Adapun perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional. Kelima aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan kognitif.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan memepertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan ide- ide dan belajar. Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berfikir dari otak,

UPI Kampus Serang

Solihatun Nadhiroh, 2016

PENGARUH MEDIA KARTU ANKA BERGAMBAR TERHADAP ¹ KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A DI TK AZZAHROH SERANG TAHUN AJARAN 2015/2016

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. (Susanto ahmad, 2011, hlm, 47)

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berpikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan. Mengenalkan lambang bilangan juga dilakukan melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan yang terakhir tahap pemecahan masalah.

Berdasarkan pengamatan salah satu TK di kota Serang usia 4 sampai 5 tahun, ditemukan permasalahan masih banyak anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan secara sederhana dan bagaimana cara menghitung angka-angka yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat dari anak yang masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 karena anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan dan anak belum mengenal makna bilangan dengan baik.

Dari hasil pengamatan pula, berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengenalkan lambang bilangan pada Kelompok A yaitu langsung mengenalkan lambang bilangan sebelum melalui tahap mengenal konsep bilangan terlebih dahulu, sehingga penguasaan konsep bilangan anak belum matang.

Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran akan sulit disampaikan, sehingga anak kesulitan dalam menerima materi yang masih bersifat nyata tersebut. Anak juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini dikarenakan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga anak cenderung merasa bosan untuk belajar disebabkan strategi yang diberikan oleh guru menonton, yakni menggunakan media tanya jawab, metode cerita, untuk itu diperlukan strategi yang bisa membuat anak tidak jenuh dalam pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu dengan bermain kartu angka bergambar.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui pembaharuan pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari jika belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, apabila pengenalan lambang bilangan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A adalah melalui kegiatan bermain.

Sedangkan bermain merupakan kebutuhan dan sebagai aktifitas penting yang dilakukan anak-anak. Dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman. Mengingat dunia anak dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik (Latif & dkk, 2014, hlm. 201).

Selain penggunaan metode yang tepat, penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berpikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak seperti mengenal lambang bilangan.

Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari materi yang akan disampaikan kepada anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan adalah media kartu angka bergambar.

Berdasarkan pemaparan di atas maka, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan dengan judul **PENGARUH PERMAINAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI** Studi *Pra Eksperiment* pada Kelompok A Di TK AZZAHROH Serang Tahun Ajaran 2015/2016

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009.

UPI Kampus Serang

Solihatun Nadhiroh, 2016

PENGARUH MEDIA KARTU ANKA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A DI TK AZZAHROH SERANG TAHUN AJARAN 2015/2016

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kurang memasukkan unsur bermain.
3. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan belum bervariasi dan belum menggunakan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran yang disampaikan masih bersifat abstrak.
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kurang memasukkan unsur bermain.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebelum di berikan permainan kartu angka bergambar di Kelompok A TK AZZAHROH Serang?
2. Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sesudah di berikan permainan kartu angka bergambar di Kelompok A TK AZZAHROH Serang?
3. Apakah ada perbedaan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah di berikan permainan kartu angka bergambar di Kelompok A TK AZZAHROH Serang?

D. Tujuan

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebelum di berikan permainan kartu angka bergambar di Kelompok A TK AZZAHROH Serang.
2. Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak sesudah di berikan permainan kartu angka bergambar di Kelompok A TK AZZAHROH Serang.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah di berikan Permainan kartu angka bergambar di Kelompok A TK AZZAHROH Serang

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya keilmuan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran menggunakan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, penelitian ini bermanfaat menambah pengetahuan mengenai bermain kartu angka bergambar dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah:

a. Bagi Siswa

Anak dalam belajar mengenal lambang bilangan lebih mudah dan menyenangkan karena pembelajaran yang dilakukan lebih variatif sehingga anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik melalui bermain kartu angka bergambar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan.

Manfaat yang lain yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan proses pembelajaran khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan anak.

F. Definisi Operasional

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013, hlm. 60). Jadi yang dimaksud dengan variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu sebagai objek penelitian yang ditetapkan dan dipelajari peneliti sehingga memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 4) mengemukakan bahwa

variabel penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Variabel Bebas (*variabel independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah media kartu angka bergambar.

2. Variabel Terikat (*variabel dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

Dari penjelasan variabel di atas adalah sebagai berikut: a. kartu angka bergambar (variable bebas) dan b. kemampuan mengenal lambang bilangan (variable terikat),

1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan tidak hanya mengenal simbol dari bilangan akan tetapi anak memiliki kesanggupan untuk mengenal makna dari bilangan tersebut. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada usia dini terutama usia 4-5 tahun adalah mampu mengenal lambang bilangan 1-10.

2. Permainan Kartu Angka Bergambar

Kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga adalah kertas persegi panjang yang sedikit tebal untuk berbagai keperluan. Angka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga adalah lambang pengganti bilangan, sedangkan gambar merupakan tiruan sesuatu yang dilukiskan diatas kertas atau kanvas. Kartu angka adalah kartu yang berisi angka atau lambang pengganti bilangan. Kartu gambar adalah kartu yang dihiasi gambar. Kartu angka bergambar merupakan kartu hasil penggabungan dari dua buah kartu yaitu kartu angka dan kartu gambar.

Bermain kartu angka bergambar yaitu bermain yang dilakukan dengan menggunakan kartu angka bergambar. Bermain kartu angka bergambar adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan kartu angka yang dihiasi dengan sejumlah gambar yang sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu.

Kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi lambang bilangan disertai dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan yang tertulis pada kartu tersebut. Kartu angka bergambar ini merupakan suatu media yang dapat membantu mengenalkan lambang bilangan. Belajar menggunakan media kartu angka bergambar akan lebih menyenangkan dan memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui bermain.