

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah generasi penerus bangsa yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, serta seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar. Anak bukanlah kertas kosong yang harus selalu diisi dengan pengetahuan yang diberikan oleh orang dewasa, tetapi anak merupakan pelaku kegiatan dan peran orang dewasa adalah membantu serta mengarahkan pada kebutuhan anak. Anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, maka dari itu anak selalu bereksplorasi dengan lingkungannya.

Usia dini merupakan masa keemasan bagi anak atau disebut dengan periode *Golden Age* yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Menurut Suyadi, periode emas atau masa *Golden Age* adalah masa dimana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya, periode ini hanya berlangsung

pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0 - 6 tahun.¹ Periode keemasan atau *Golden Age* berarti masa dimana anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Artinya, pada masa ini anak mudah menerima, menyerap, dan mencontoh informasi juga mengembangkannya secara alami. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya yaitu perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan nilai agama dan moral. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini itu adalah generasi penerus bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahapan perkembangannya.

Berbicara mengenai perkembangan, dari berbagai macam perkembangan salah satu yang paling penting adalah perkembangan kognitif, dimana perkembangan kognitif dapat mempengaruhi aspek perkembangan yang lain. Perkembangan kognitif sangat dibutuhkan anak untuk membantu proses berpikir pada anak usia dini, perkembangan proses berpikir meliputi menerima informasi, mengolah informasi, serta memahami informasi yang diterima oleh lingkungan

¹Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm. 23.

sekitar, proses ini dapat dikenalkan kepada anak sejak masa usia dini, hal tersebut dikarenakan pada masa tersebut anak lebih mudah menyerap dan memahami informasi yang disampaikan. Menurut Helmawati, kemampuan kognitif dapat mempengaruhi semua kegiatan pembelajaran anak karena anak mulai mengamati, membedakan, meniru, membuat mengelompokkan, memecahkan masalah, dan berpikir logis.² Dalam pernyataan tersebut membedakan dan mengelompokkan ada kaitannya dengan konsep bilangan. Mengenalkan konsep bilangan merupakan awal dari pembelajaran matematika permulaan pada anak usia dini.

Seperti yang ada dalam Peraturan Pemerintah Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menyatakan bahwa:

“Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Dalam aspek kognitif meliputi: a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, b) berpikir logis, mencakup perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan c) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu

²Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 84.

merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar”.³

Dari ketiga ranah kognitif tersebut, peneliti akan meneliti pada pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan, yang mana dalam pedoman pembelajaran konsep bilangan merupakan bagian dari matematika permulaan yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung.

Dalam Pedoman Pembelajaran Bidang Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak, menyatakan bahwa:

“Kemampuan konsep bilangan yang dikuasai anak dapat membantu anak untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dan membantu anak bergaul dengan lingkungan sosial dimana anak tinggal. Pengenalan konsep bilangan merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar”.⁴

Diketahui bahwa konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan anak untuk membilang dan menyebutkan bilangan, membilang dengan menunjukkan benda-benda, mengurutkan bilangan, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda, dan membandingkan banyak benda. Kemampuan

³Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

⁴*Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak* (Depdiknas, 2007), hlm. 1.

mengenal konsep bilangan sejak usia dini dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang, diketahui juga bahwa kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dengan matematika karena matematika berguna bagi kehidupan sehari-hari. Anak dikatakan mengenal konsep bilangan yaitu ketika sudah bisa menyebutkan bilangan serta mengenal bentuk bilangan.

Kegiatan dalam mengenal konsep bilangan agar menyenangkan bagi anak harus bersamaan dengan kegiatan bermain. Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Astuti dengan judul peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan.⁵ Hasil penelitian menunjukkan sebelum adanya tindakan atau perbaikan pembelajaran kemampuan memahami konsep bilangan sebesar 30% yang berada di bawah nilai < 70 dan skor tertinggi 80 dan skor terendah 50. Namun setelah dilakukan tindakan atau perbaikan pembelajaran yang dilakukan melalui metode

⁵Astuti, *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya*, Jurnal PAUD Tambusai, 2016, (<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/63/62>), hlm. 97. Diunduh tanggal 8 Februari 2019.

bermain kartu angka ditunjukkan dengan kenaikan nilai menjadi 50% pada Siklus I dan 80% pada Siklus II. Oleh karena itu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di BKB PAUD Mustika Ceria pada anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan belum menunjukkan hasil yang maksimal. Dalam kegiatan mengenal konsep bilangan dari 10 anak terdapat 5 anak yang mulai berkembang dan 5 anak yang masih belum berkembang sepenuhnya dan masih membutuhkan bantuan dan stimulus dalam mengenal konsep bilangan. Anak masih mengalami kesulitan dalam memahami atau menguasai materi matematika permulaan khususnya dalam pengenalan konsep bilangan. Seperti ketika ditanya oleh guru, sebagian anak belum dapat memahami konsep bilangan serta simbol dari suatu bilangan. Anak masih bingung ketika diminta untuk menghubungkan benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Kemudian ada yang merasa ragu dan hanya diam saja ketika diminta untuk menunjukkan konsep bilangan dan lambang bilangannya. Selain itu, ada anak yang masih salah ketika mengurutkan bilangan sesuai dengan urutannya. Anak hanya sekedar menghafal angka tanpa tahu konsep dan simbol dari suatu bilangan.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan, guru di BKB PAUD Mustika Ceria sudah melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan, tetapi lebih sering dalam bentuk nyanyian, tulisan, dan gerakan tangan. Jarang digunakannya benda konkret atau media sebagai alat bermain dalam pembelajaran matematika di BKB PAUD Mustika Ceria.

Adapun faktor lain yang mempengaruhi masalah tersebut yaitu kurang kreatifnya guru dalam memberikan pembelajaran konsep bilangan pada anak. Media pembelajaran dan alat permainan untuk mengenalkan konsep bilangan yang digunakan di BKB PAUD Mustika Ceria masih terbatas dan tidak bervariasi, sehingga membuat anak mudah bosan ketika dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan kegiatan bermain kartu angka dan gambar dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di BKB PAUD Mustika Ceria. Bermain menggunakan kartu angka dan gambar yang di dalamnya terdapat konsep bilangan dan lambangnya serta diberikan gambar yang dibuat semenarik mungkin agar nantinya anak aktif ketika proses pembelajaran serta lebih bersemangat lagi dalam belajar karena materi konsep bilangan yang diajarkan kepada anak dibuat menyenangkan. Melalui penelitian ini

maka alternatif perbaikan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Mustika Ceria, peneliti menggunakan kartu angka dan gambar sebagai media pembelajaran.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Dari latar belakang masalah yang diuraikan di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- 1) Kemampuan anak dalam memahami materi matematika khususnya pengenalan konsep bilangan masih rendah.
- 2) Anak masih bingung ketika diminta untuk menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan yang sesuai.
- 3) Anak merasa ragu dan diam saja ketika diminta untuk menunjukkan konsep dan lambang bilangannya.
- 4) Anak masih salah ketika mengurutkan bilangan sesuai dengan urutannya.
- 5) Anak hanya sekedar menghafal angka tanpa mengetahui konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan.
- 6) Media pembelajaran dan alat permainan untuk pengenalan konsep bilangan yang digunakan terbatas dan tidak bervariasi.
- 7) Sebagian besar kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan masih dalam bentuk nyanyian, tulisan dan gerakan tangan, serta

jarang menggunakan alat permainan edukatif seperti kartu angka dan gambar.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan banyaknya fokus yang akan diteliti dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun tanpa bermaksud mengabaikan masalah-masalah lain yang dapat diteliti, maka dari itu peneliti membatasi ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini. Peneliti membatasi penelitian ini dengan fokus pada upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kartu angka dan gambar.

Kemampuan mengenal konsep bilangan yang dimaksud adalah kemampuan seorang anak untuk membilang dan menyebutkan urutan bilangan, membilang dengan menunjukkan benda-benda, menunjukkan urutan bilangan dengan benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda, mengurutkan bilangan, dan membandingkan banyak benda. Anak dikatakan mengenal konsep bilangan apabila sudah bisa menyebutkan bilangan serta mengenal bentuk bilangan.

Kegiatan bermain kartu angka dan gambar adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan kartu yang dibuat dengan kardus kecil berbentuk persegi yang dilapisi kertas berisi angka

dengan gambar. Bermain kartu angka dan gambar dilakukan dengan cara menyebutkan angka yang ada pada kartu, mengurutkan angka yang ada pada kartu dan menghubungkan kartu angka dengan kartu gambar.

Anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Mustika Ceria dipilih sebagai subjek penelitian. Dilihat dari tahapan berpikir anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana pada tahap itu anak masih harus menggunakan media atau benda konkret yang dapat dimainkan oleh anak. Penggunaan kartu angka dan gambar cukup efektif serta menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya dalam bentuk tulisan.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang menjadi fokus penelitian di atas, maka perumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kartu angka dan gambar di BKB PAUD Mustika Ceria?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi guru serta mahasiswa, secara khusus peneliti berharap memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pemahaman yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dan bahan kajian para akademik yang sedang mempelajari ilmu tentang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kartu angka dan gambar.

2) Secara Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya penggunaan media kartu angka dan gambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang dapat diterapkan di berbagai sekolah.

b. Manfaat Bagi Guru

1) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan terhadap dunia pendidikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka dan gambar.

2) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran.

3) Dapat meningkatkan kreatifitas guru agar membuat media pembelajaran yang menarik.

c. Manfaat Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi gambaran untuk orang tua dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kartu angka dan gambar.

d. Manfaat Bagi Anak

1) Dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

2) Dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dan gambar.

3) Dapat memberikan kesempatan pada anak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran.

