

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang kehidupan anak. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.¹

Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya 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 anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*).²

¹ Suryadi Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 28

² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2013, hlm. 6

Selanjutnya prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi yang dapat diserap dalam bermain mendapat pembelajaran yang bermanfaat bagi anak sehingga pendidikan dapat difungsikan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Karena bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini sesuai dengan kompetensinya.³

Selanjutnya pemilihan media juga dapat menentukan pembelajaran anak mengasyikkan atau tidak. Dengan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kesenangan, informasi, untuk mengembangkan kognitif anak. Menggunakan media maka akan mempermudah anak lebih memahami pembelajarannya terutama dengan cara berpikir. Ketika guru salah memberikan pembelajaran, tidak memperhatikan karakteristik maupun usia anak maka akan mempengaruhi perkembangan anak terutama pengetahuannya. Dengan demikian guru harus bisa memilih media yang tepat untuk digunakan yang bisa membawa anak ke dunia mereka. Dunia anak adalah dunia bebas yang murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, bermain sambil berekspresi dan belajar. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dalam belajar. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar

³ Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, Jakarta: Luxima Metro Media, 2015, hlm. 16-17

mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang memberdayakan apa yang ada didunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Guru hendaknya memiliki media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak salah satunya dengan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yang rendah. Untuk itu pembelajaran yang dilakukan harus mampu memperoleh konsep yang benar. Misalnya dengan menggunakan media *flashcard* atau kartu bergambar. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam proses pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan anak di kelompok A Usia 4-5 di RA Perwanida 2 Palembang yang berjumlah 12 anak. Hasil observasi ditemukan anak yang mengalami masalah dalam memahami konsep berhitung, pemahaman konsep anak masih sebatas mengingat, dengan mengubah angka menjadi gambar anak mengalami kesulitan serta ketika anak diminta menunjuk angka yang di sebut, masih ada anak yang belum sesuai menunjuk angka dengan apa yang disebutkan. Jadi anak tersebut hanya sebatas hafal tapi belum tau jika angka tersebut dalam bentuk gambar. Hal ini berhubungan dengan aspek penggunaan media dan sumber belajar yang dipilih kurang menarik, karena pembelajaran berhitung permulaan lebih sering menggunakan papan tulis dan hanya mengulang-ngulang tanpa memberikan benda yang nyata, kegiatan belajar mengajar mengenai berhitung permulaan tidak langsung melibatkan anak, selain itu media untuk pembelajaran berhitung permulaan pada anak terbatas sehingga mempengaruhi kemampuan berhitung anak. Berdasarkan pemikiran di atas,

penulis merasa tertarik mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Pada Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di RA Perwanida 2 Palembang**” di dalam kelas yang bertempat di jalan pakjo

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok A di RA Perwanida 2 ?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada kelompok A di RA Perwanida 2 Palembang ?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok A di RA Perwanida 2 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di RA Perwanida 2.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *flashcard* di RA Perwanida 2.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A usia 4-5 Tahun di RA Perwanida 2.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok A usia 4-5 tahun di RA Perwanida 2 Palembang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat yang diharapkan bagi guru adalah untuk lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan permainan yang bermakna bagi anak serta untuk memberikan masukan dalam upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Guru juga bisa memahami tidak semua media pembelajaran cocok digunakan untuk anak usia dini tetapi pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan tahapan usia perkembangan anak yang sesuai dengan kebutuhan anak.

b. Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak, anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks dan anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung. Anak juga bisa menyamakan jumlah bilangan dengan jumlah gambar dari media yang

anak pegang tidak hanya sebatas berhitung dengan lambang bilangan saja.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah kemampuan dan pengalaman bagi peneliti sendiri tentang cara mengembangkan kemampuan kognitif anak terkhusus berhitung permulaan melalui media pembelajaran *flashcard*, dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok A usia 4-5 tahun di RA Perwanida 2 Palembang.