

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali.<sup>1</sup> Usia tersebut juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidik untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup>

Menurut Suyadi bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan

---

<sup>1</sup> Yuliani, N.S. & bambang S, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*(Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Nasional, 2005)

<sup>2</sup> Setiadi Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, (Jakarta : Media Pustaka, 2016)

kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, social emosional, fisik dan motorik.<sup>3</sup>

Kemampuan mengenal lambang bilangan/angka merupakan salah satu kemampuan dari aspek perkembangan kognitif, Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, memecahkan masalah.<sup>4</sup>

Media merupakan alat pembelajaran yang sangat membantu dalam proses belajar dengan adanya media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga terjadi proses belajar-mengajar yang menyenangkan. Number Card Media bergambar merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik, kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan tingkat perkembangan anak.<sup>5</sup>

Dalam pembelajaran pendidik dapat menggunakan Number Card Media bergambar menjadi sebuah permainan dan pembelajaran yang menarik, sehingga anak tidak bosan. Misalnya anak dapat menebak angka,

---

<sup>3</sup> Suyadi , *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014)

<sup>4</sup> Putu Desy Wulandari, I Nyoman Wirya, Luh Ayu Tirtayani, *Penerapan Numbered Head Together Berbantu Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak*, (Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1. 2014

<sup>5</sup> Kurniati, Muhammad Ali, Haliza, Loc, Cit

memasangkan kartu angka bergambar dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka bergambar, dan mengklasifikasikan warna.

Teori kognitif menurut Woolfolk merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>6</sup>

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase yaitu fase sensorimotor (0-2 tahun), fase pra-operasional (2-7 tahun), fase operasi konkret (7-11 tahun) dan fase operasional formal (11-15 tahun). Selanjutnya menurut Piaget ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap ini, sebagai berikut:

- 1) Menggunakan Simbol
- 2) Mampu Mengklasifikasikan
- 3) Memahami Angka
- 4) Memahami huruf abjad.<sup>7</sup>

Number Card Media adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam mengembangkan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja,

---

<sup>6</sup> Febri Yanti Siagian, "Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Metode Eksperimen Di Paud Mawar Kelurahan Petisah Hulu Medan T.A 2014/2015", (Jurnal PAUD, Vol. 1 No.1 2015. ),

<sup>7</sup> Diane E, Human Development, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta, Kencana, 2010.

sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama mengajar di Pos Paud Kumala Sari Kepohbaru Bojonegoro kemampuan mengenal angka anak masih perlu ditingkatkan lagi karena secara umum masih belum berkembang. Hal ini terlihat jelas saat guru menulis angka 1,2 dan 3 di papan tulis anak-anak banyak yang belum bisa menyebutkan angka tersebut, data yang terdapat di Pos Paud Kumala Sari ada 20 anak 17 Laki-laki dan 3 Perempuan, dari 20 jumlah anak tersebut 3 anak sudah mulai mampu menyebutkan angka, sedangkan 12 anak masih belum mampu untuk menyebutkan angka, sehingga bisa disimpulkan bahwa pembelajaran angka di Pos Paud Kumala Sari kurang optimal, sehingga perlu diadakanya teknik yang bervariasi. Kemampuan mengenal angka akan berkembang baik jika di dukung pula dengan media dan sumber belajar yang unik, menarik dan bervariasi.

Anak memperoleh pengalaman baru dengan belajar menggunakan kartu angka, kegiatan tersebut akan melatih anak untuk menghafal dan mengingat. Media dan sumber belajar yang monoton menjadi salah satu penghambat anak untuk berkreasi. Sudah saatnya media pembelajaran dimodifikasi sedemikian rupa supaya tercipta suasana belajar yang

---

<sup>8</sup>Astuti, *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya, (Jurnal PAUD Tambusai, 2013*

menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dan bersemangat belajar.

Berdasarkan beberapa latar belakang tersebut, maka peneliti menerapkan solusi untuk memecahkan masalah tersebut yaitu menerapkan teknik pembelajaran yang unik dan menarik, menyenangkan dan bermakna untuk anak dalam kemampuan mengenal angka melalui Number Card Media. Dari identifikasi masalah di atas maka peneliti mengangkat judul Pengaruh Penggunaan *Number Card Media* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka di Pos Paud Kumala Sari.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang disusun di atas maka Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah ada pengaruh Number Card Media terhadap kemampuan mengenal angka di Pos Paud Kumala Sari ?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Number Card Media* untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di pos paud kumalasari.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Sedangkan manfaat yang di harapkan penulis dari adanya penelitian ini adalah :

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan serta menambah wawasan dalam bidang pendidikan khususnya tentang pengaruh penggunaan Number Card Media untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di Pos Paud Kumala Sari.

##### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

###### a) Bagi Guru

Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dokumentasi tertulis pengaruh penggunaan *Number Card Media* unruk meningkatkan kemampuan mengenal angka di Pos Paud Kumala Sari

###### b) Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman secara langsung tentang pengaruh penggunan *Number Card Media* untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di Pos Paud Kumala Sari

#### **E. Definisi Operasional**

Perlunya batasan tentang pengertian antara lain adalah untuk menghindari salah pemahaman terhadap istilah-istilah yang berhubungan dengan penelitian ini.

1. *Number Card Media* adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam mengembangkan kecerdasan majemuk, kartuangka dibuat salah satu sisi bertulis kan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.<sup>9</sup>
2. Kemampuan mengenal angka termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan dasar dari perkembangan intelegensi anak, intelegensi merupakan proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan individu akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi, akomodasi dan dikendalikan oleh prinsip sinambungan.<sup>10</sup>
3. Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

---

<sup>9</sup> Astuti, *peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Lambang Bilangan melalui permainan kartu angka di TK Aisyiah Kecamatan Rumbiou Jaya*. (Jurnal PAUD Tambusari, 2013).

<sup>10</sup> Yudha M Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas

## **F. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini disusun dalam lima bab pembahasan sebagai acuan dalam berfikir secara sistematis, adapun rancangan sistematika pembahasan ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, mencakup latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Devinisi Operasional, Sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan Teori, Kajian pustaka, Kerangka Konseptual, Dan Hipotesis. BAB III: Metode Penelitian, terdiri dari Jenis dan penelitian, tempat dan waktu penelitian, Populasi dan sampel penelitian, Sumber dan jenis data, Variabel dan indikator penelitian, Uji Validitas dan reabilitas, Teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian Mencakup deskripsi umum objek penelitian dan data hasil penelitian.

BAB V: Analisis dan pembahasan membahas tentang analisis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB VI: Penutup membahas tentang kesimpulan dan saran



