

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan merupakan suatu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya ialah bahwa Pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik agar sebagai manusia dan masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang sesungguhnya. Tidak terkecuali dengan Pendidikan anak usia dini bahwa untuk mendapatkan generasi yang berkualitas maka Pendidikan harus dimulai sejak dini. Pada UUD No.20 tahun 2003. “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.<sup>1</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini ialah pendidikan anak usia (0-6 tahun) pada usia ini biasanya disebut dengan masa keemasan “*Golden Age*” dimana pada masa tersebut kelanjutan anak sangat menentukan bagi masa berikutnya. Dari definisi diatas yang dimaksud dengan anak usia dini (0-6 tahun) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat maka dari itu kita sebagai orang tua atau pengasuh wajib memberikan stimulasi yang tepat bagi anak. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini terdapat enam aspek perkembangan, salah satu aspek dari perkembangan anak usia dini yaitu kognitif.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Depdiknas, Undang-Undang RI No.20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003

<sup>2</sup> Suyadi, *Konsep-Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2013), hlm 1

Kognitif merupakan perkembangan kemampuan berfikir anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual anak yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berfikir anak. Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir secara kritis dan berfikir secara simbolis dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.<sup>3</sup> Terkait dengan bagaimana anak mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya, Piaget berpendapat bahwa untuk membangun pengetahuan anak bisa melalui interaksi dengan lingkungannya. Anak bukanlah objek pasif dalam menerima pengetahuan, anak sangat aktif dalam membangun pengetahuannya. Melalui interaksi anak dengan lingkungannya mereka terus memperbaiki struktur mental yang dimilikinya sehingga tercipta struktur mental yang kompleks.<sup>4</sup>

Kemampuan berhitung merupakan salah satu dari kemampuan berfikir simbolis. Khadijah mengemukakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam matematika, kegiatan yang dilakukan dalam berhitung pada anak dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan untuk anak usia dini dikenalkan melalui permainan berhitung.<sup>5</sup> Menurut Malapata dan Wijayaningsih Pembelajaran berhitung permulaan merupakan pembelajaran yang memperkenalkan anak mengenal angka, mengenal bentuk angka serta menyebutkan bentuk angka. Berhitung permulaan ini merupakan

---

<sup>3</sup> Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), (Jakarta: Referensi, 2013), h. 113

<sup>4</sup> Jean Piaget

<sup>5</sup> Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan. IKAPI

kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh anak untuk belajar matematika yang meliputi bilangan 1 hingga 10 dengan media pembelajaran yang menarik.<sup>6</sup>

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak adalah melalui media kartu angka *Number Card* bergambar yang merupakan media yang dapat memudahkan anak dalam mengenal konsep berhitung.<sup>7</sup> Media kartu angka merupakan salah satu media yang menarik yang dibuat dengan design yang sesuai dengan ukuran dan bentuk yang berbeda-beda dengan warna yang mencolok serta terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran. Belajar menggunakan media kartu angka bergambar akan lebih menyenangkan dan memudahkan siswa untuk mengenal konsep berhitung permulaan anak.

Berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki anak yang berkaitan dengan menjumlahkan, mengurangi dan menambah. Menurut Depdiknas dalam Mulyuli mengatakan ada beberapa ciri-ciri kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun yaitu : a) Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 b) Anak dapat membandingkan banyak dan sedikitnya benda, c) Anak mampu mengelompokkan pola dan warna. d) Anak dapat mulai menjumlahkan dan mengurangi angka.<sup>8</sup>

Hasil observasi awal ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada berhitung di PAUD Pembangunan. Pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun tergolong rendah dalam kemampuan berhitung permulaan. Dikarenakan kegiatan belajar mengajar masih terpusat pada gurudan jarang menggunakan media pembelajaran untuk menstimulasi anak-anak guru terbiasa menggunakan LKA dan papan tulis.

---

<sup>6</sup> Malapata & Wijayaningsih, 2019; Sari, Yetti, & Hapidin, 2020

<sup>7</sup>Ngura, E.T. (2018). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial anak usia dini di TK maria virgo kabupaten ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 6-14.

<sup>8</sup> Depdiknas (dalam Mulyuli, 2013)

Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan media yang ada disekolah yang semula hanya menggunakan poster edukasi angka agar pembelajaran lebih efisien. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Ainiyah ialah guru dengan spontan memberikan tugas pada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini disebabkan kurangnya media pembelajaran dan keterbatasan media pembelajaran sehingga guru masi menggunakan metode paper test. Kepala PAUD dan guru merasa kesulitan dalam memberikan kegiatan pembelajaran khususnya pada pengenalan konsep berhitung permulaan pada anak. Maka dari itu proses pembelajaran konsep berhitung permulaan pada anak diperlukan dukungan media yang bervariasi. Untuk itu perlu dikembangkan media yang bervariasi sesuai kebutuhan anak.<sup>9</sup>

Penelitian pengembangan yang dilakukan Wijayanto dan Sutriyono tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah menghasilkan produk yang relevan dalam pembelajaran berhitung permulaan serta mampu mendukung dalam peningkatan hasil belajar anak. Sedangkan kekurangannya adalah produk yang dibuat hanya berupa soal-soal, sehingga sekilas hanya tampak sebagai alat bantu evaluasi saja. Produk tersebut belum mampu menjawab aspek kemampuan apa yang dibangun sehingga mampu mendukung hasil belajar anak.<sup>10</sup>

Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menawarkan solusi tersebut dengan mengembangkan media yang ada. Yang dimaksud media ini adalah media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri dari kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media *Number Card* ini digunakan untuk memberikan rangsangan pada anak-anak yang terlibat aktif dalam pembelajaran

---

<sup>9</sup>Ibid .12

<sup>10</sup> Ibid 71

khususnya pada kemampuan berhitung permulaan anak. Anak akan lebih tertarik karena didalam media *Number Card* ini selain ada angka juga terdapat gambar-gambar yang memudahkan anak dalam belajar berhitung.

Teori sistem simbol pertama kali digagas oleh **G. Salomon** dan merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi, dan tugas.<sup>11</sup>

Menurut Samekto beberapa manfaat yang dapat diambil dari penggunaan media kartu, yaitu a. Merangsang anak bekerja secara aktif. b. Melatih anak memecahkan persoalan, c. Timbul persaingan yang sehat antar anak, d. Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak<sup>12</sup>

Tujuan penelitian pengembangan media sangatlah penting karena proses kegiatan pembelajaran anak usia dini media sangat diperlukan sebagai penunjang yang dapat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya media anak lebih tertarik dan tidak gampang bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pengembangan media *Number card* ini juga mempermudah anak dalam perkembangan aspek kognitifnya. Media disini bukan hanya berupa permainan, macam-macam media ada banyak. Dari segi bentuk terdapat media audio, visual, audio visual. Media *Number Card* ini tergolong pada media cetak bergambar.

Dari persoalan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media *Number Card* dengan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Number card*

---

<sup>11</sup>[pakarkomunikasi.com/teori-media-pembelajaran-menurut-para-ahli](http://pakarkomunikasi.com/teori-media-pembelajaran-menurut-para-ahli)

<sup>12</sup>Samekto S.Sastrosudirjo ( 1988 : 26)

Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Pembangunan Glagah Lamongan”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang diatas bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan *Number Card* untuk kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembangunan Glagah Lamongan?
2. Bagaimana kelayakan media *Number card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembangunan Glagah Lamongan?

## C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang dipaparkan diatas bahwa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui hasil pengembangan *Number Card* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembangunan, Glagah Lamongan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Number Card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembangunan, Glagah Lamongan.

## D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan di bidang ilmu pendidikan anak usia dini terutama untuk mengembangkan media yang dapat meningkatkan aspek kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung permulaan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan guru bisa lebih berinovasi mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai media yang bervariasi.

### b. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

## E. Spesifikasi Produk

Media kartu angka *Number Card* bergambar yang merupakan media yang dapat memudahkan anak dalam mengenal konsep berhitung permulaan. Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran yang menarik yang dibuat dengan design yang sesuai dengan ukuran dan bentuk yang berbeda-beda dengan warna yang mencolok serta terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran. Belajar menggunakan media kartu angka bergambar akan lebih menyenangkan dan memudahkan siswa untuk mengenal konsep berhitung permulaan anak.

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran *Number Card* yang berbentuk persegi panjang. Bahan yang digunakan adalah kertas Art paper dengan ketebalan 260 gram yang dibentuk persegi panjang dengan ukuran kertas 20 x 14cm dan tebal 5cm. Pada bagian depan diisi dengan cover bergambar dua anak sedang

mengangkat tangan dan disertai tulisan Number Card mengenal angka 1-10. Pada bagian dalam kotak terdapat kartu-kartu sebanyak 10 kartu yang berisi angka 1-10 dan dibaliknya terdapat penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Cara penggunaan produk ini yaitu dengan memilih kartu bergambar yang telah disediakan, kemudian mencari angka sesuai dengan yang ada di kartu angka tersebut. Setelah itu anak-anak bisa menyebutkan angka berapa yang telah dipilih, disitu terdapat beberapa gambar yang sesuai dengan angka yang tertulis.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Penelitian

Pengembangan media *Number Card* ini didasari oleh beberapa asumsi, yaitu :

- a. Terbatasnya media pembelajaran pengembangan Kognitif
- b. Guru cenderung menggunakan LKA dan *paper test*

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk ini digunakan untuk anak usia 4-5 tahun.
- b. Produk ini hanya terbatas pada pengenalan berhitung permulaan dari angka 1-10 dan disertai gambar-gambar di sampingnya.
- c. Produk ini hanya berupa kartu-kartu yang berisi angka dan gambar.



## G. Definisi Istilah

Untuk memudahkan memahami judul penelitian “Pengembangan Media *Number Card* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Pembangunan Glagah Lamongan” maka penulis perlu memberikan penjelasan seperlunya dari istilah yang dipakai tidak agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran.

### 1. *Number Card*

Tahap praoprasional menurut Piaget difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Anak pada tahap praoprasional masih pada tahap berfikir konkret. Anak akan mudah mempelajari suatu hal yang bersifat nyata. Maka media yang tepat untuk mengenalkan bilangan adalah kartu angka.<sup>13</sup> Kartu angka adalah sebuah kartu yang berisi sejumlah gambar dan disandingkan dengan angka 1-10.

### 2. Berhitung Permulaan

berhitung permulaan merupakan pembelajaran yang memperkenalkan anak mengenal angka, mengenal bentuk angka serta menyebutkan bentuk angka. Berhitung permulaan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh anak untuk belajar matematika yang meliputi bilangan 1 hingga 10 dengan media pembelajaran yang menarik.

---

<sup>13</sup>Desmita, 2010: 130

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan sebagai alur dari penelitian pengembangan ini adalah :

### 1. Latar belakang

Latar belakang merupakan uraian arti penting permasalahan penelitian sehingga perlu diteliti untuk kepentingan pengembangan ilmu.

### 2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dimaksudkan sebagai pertanyaan yang harus dicari jawabannya melalui proses penelitian. Rumusan ini didasarkan pada latar belakang masalah, hasil studi pendahuluan, pengalaman, referensi dan saran pembimbing.

### 3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus sesuai dengan pertanyaan yang menjadi fokus penelitian/ rumusan masalah yang akan diteliti.

### 4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan arti penting penelitian bagi perkembangan keilmuan di masa depan. Manfaat yang perlu dijelaskan pada bagian ini meliputi manfaat langsung maupun tidak langsung, baik yang bersifat teoritis (keilmuan) maupun praktis (aplikatif).

### 5. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk ini dimaksudkan untuk menggambarkan tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Karakteristik produk mencakup

semua semua identitas penting yang dapat digunakan untuk membedakan satu produk dengan produk lainnya.

#### 6. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan merupakan landasan untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran model serta prosedur pengembangannya.

#### 7. Definisi Istilah

Menjelaskan tentang definisi-definisi istilah yang khas digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang diinginkan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan ataupun sisi produk yang dihasilkan.

#### 8. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan memuat uraian dalam bentuk essay yang menggambarkan alur logis dari struktur bahasan skripsi

#### 9. Landasan Teori

Bagian ini dari konsep-konsep , teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum, model-model, dan rumus-rumus utama serta turunannya dalam bidang yang dikaji.

#### 10. Kajian Pustaka

Membahas tentang penelitian terdahulu yang memuat hasil-hasil peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, baik yang berasal dari dalam atau luar negeri. Penelitian terdahulu berisi uraian singkat yang meliputi nama peneliti, judul penelitian, dan simpulan hasil penelitian.

#### 11. Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual menggambarkan alur berpikir peneliti untuk Menyusun reka pemecahan masalah (jawaban pertanyaan penelitian berdasarkan teori yang dikaji).

#### 12. Model Penelitian Dan Pengembangan

Model pengembangan dapat berupa konseptual atau teoritik. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen – komponen produk yang anak dikembangkan serta keterkaitan antar komponen, misalnya model pengembangan Dick and Carey. Adapun model teoritik adalah model yang menunjukkan perubahan antar peristiwa.

#### 13. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Bagian ini memaparkan Langkah-langkah procedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.

#### 14. Uji Coba Produk

Yang dimaksud adalah mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan maupun tingkat kemenarikan dari produk yang dihasilkan.

#### 15. Desain Uji Coba

Mendeskripsikan secara jelas tentang tiga tahapan yang dilakukan pengembang, yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan.

#### 16. Subjek Uji Coba

Karakteristik subjek uji coba perlu diidentifikasi secara jelas dan lengkap, termasuk cara pemilihan subjek uji coba itu.

#### 17. Jenis Data

Dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efesiensi, dan daya Tarik prosuk yang dihasilkan.

#### 18. Instrument Pengumpulan Data

Bagian ini mengemukakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti yang sudah dikemukakan dalam butir sebelumnya.

#### 19. Teknik Analisis Data

Digunakan untuk menganalisis data uji coba dikemukakan pada bagian yang disertai alasannya.