

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Taman kanak-kanak adalah pengaturan yang menawarkan pendidikan anak usia dini untuk anak-anak antara usia 4-6. (Masganti Sit. 2017:5) Ini adalah era keemasan ketika anak-anak berkembang luar biasa cepat, sesuatu yang tidak terjadi pada tahap perkembangan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental dalam Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Khadijah & Armanila, 2017: 14) Pendidikan anak usia dini akan diintegrasikan ke dalam kehidupan pemerintah dan masyarakat setelah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini dibentuk di pemerintah dan memiliki kewenangan legislatif yang jelas.

Dalam perkembangan setiap anak berbeda. Ini disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya faktor genetik, faktor lingkungan sosial, faktor pranatal, faktor ketersediaan media dan alat permainan edukatif dan faktorlainnya. Faktor tersebut akan mempengaruhi perkembangan pada anak karena proses pembelajaran yang kurang menarik bagi anak. Berdasarkan observasi awal di PAUD Aisyah Pratama Kec.Kotapinang kurang menariknya pembelajaran demikian juga hanya menggunakan pendekatan ceramah dan kurangnya instrumen adalah satu-satunya strategi pembelajaran yang berbeda. permainan edukatif diantaranya puzzle dan balok, sehingga kegiatan pembelajaran membuat anak kurang semangat mengikuti dan cenderung

bosan dengan belajar serta tugas yang diberikan guru tidak dapat diselesaikan oleh anak.

Ketersediaan media pembelajaran akan membantu anak untuk memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan media pendidikan, yaitu membantu anak-anak dalam memperoleh materi yang dipelajarinya dengan lebih cepat dan efektif.

Sebuah kenyataan di PAUD Aisyah Pratama Kec.Kotapinang menunjukkan pembelajaran yang kurang menarik bagi anak. Hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran di sekolah tersebut seperti puzzle, logo poster huruf dan angka, sehingga dalam kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media seadanya. Sebagai contoh dalam pembelajaran mengenalkan angka yang dilakukan disekolah tersebut hanya menggunakan media lembar kerja dan papan tulis. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan anak khususnya pada aspek kognitif dalam pembelajaran berhitung.

Memahami konsep bilangan, lambang bilangan, penjumlahan, dan pengurangan dikenal sebagai kecerdasan logika matematika dalam dunia akademik terhadap pertumbuhan kognitif sering dikaitkan dengan kecerdasan majemuk. Kemampuan untuk melihat, mengkonseptualisasikan bentuk, memahami angka, mengenali pola, dan mengerjakan soal-soal langsung adalah ciri-ciri kecerdasan logika matematis. Mufarizuddin (2017), hal. 64 Benda konkret harus digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar berhitung kepada anak kecil. Sebab pada usia 2-7 tahun anak hanya mampu memahami benda-benda sekitar yang dapat dilihatnya akan tetapi seiring dengan penambahan usia akan dapat menghitung objek yang tidak dilihatnya. (Masganti Sit, 2020 : 127)

Metode hitung adalah bagian dari matematika, dan sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang penting untuk kehidupan sehari-hari mereka, terutama konsep angka, karena ini meletakkan dasar bagi pertumbuhan matematika mereka dan membuat mereka siap untuk pendidikan tinggi (Khumiroh, Adinda Fuadillah Al .2018:2)

Berhitung anak usia dini melibatkan menyebutkan urutan angka. Anak-anak yang berusia 4-5 tahun dapat mengucapkan angka 1–10, dan mereka yang berusia 5–6 tahun dapat mengucapkan angka 1–20 atau lebih. (Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih, 2019: 2) Proses berhitung membantu anak mengasosiasikan benda dengan gagasan bilangan yang diawali dengan satu.

Berhitung sejak dini di PAUD berupaya untuk memahami dasar-dasar berhitung untuk anak usia dini, seperti mengidentifikasi dan memahami simbol angka dan mengajari anak berhitung menggunakan benda-benda di sekitarnya (Komang Ayu Febiola, 2020: 239). Gagasan penghitungan asli memiliki karakteristik sebagai berikut: a). Sebutkan angka dari 1 sampai 10 secara berurutan. B) Memahami gagasan angka dengan item hingga sepuluh (c). Buat daftar item dengan angka 1 sampai 10. d) Menghubungkan angka dan objek dari 1 sampai 10. e). Urutkan dua kelompok benda dengan nomor yang sama, f), untuk membedakannya. Dengan menggunakan hingga sepuluh objek, sebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan. g). Prediksilah barisan berikut setelah mengamati bentuk lebih dari tiga pola berurutan. Merah, kuning, dan biru adalah beberapa contohnya. Membuat pola dari objek yang berbeda.

Anak-anak terlibat langsung dalam penggunaan simbol angka setiap hari ketika mereka mengatakan sesuatu, merapikan mainan mereka, membaca angka jam atau simbol angka untuk mengetahui waktu, menanyakan usia mereka dan dapat menyebutkan angka, menghitung jarak yang ditempuh, seperti dari rumah ke rumah. sekolah, dan bermain jual beli untuk membantu mereka belajar membaca angka (Vira Muthia Humaira & Zahrina Amelia, 2020: 20).

Mengingat pentingnya pemahaman anak terhadap lambang bilangan, maka guru memiliki tanggung jawab yang krusial dalam membina pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan setiap siswa.

Inilah sebabnya mengapa perlu untuk memperkenalkan ide simbol angka secara bertahap. Tahap konsep, yang merupakan tahap awal sebelum anak mengidentifikasi simbol, merupakan tahap pertama. Selama periode ini, anak-anak biasanya terlibat dalam aktivitas bermain seperti menghitung benda-benda

di sekitar atau yang terlihat. Anak muda telah sepenuhnya memahami tahap konsep pada titik ini, yang dikenal sebagai tahap transmisi atau tingkat mengasosiasikan gagasan konkret dengan simbol angka.. Pada titik ini, anak mulai belajar tentang simbol angka dan sudah menyadari berapa banyak objek yang sesuai dengan setiap tanda angka. Setelah anak muda menyelesaikan dua tahap pertama, tahap ketiga tahap symbol berikutnya.

Pentingnya menanamkan ide berhitung di usia dini karena akan mempengaruhi kemajuan skolastiknya di masa depan. Pada dasarnya kemampuan berhitung sejak dini tidak dikembangkan secara efektif sejak usia dini. Oleh karena itu, pengertian berhitung awal harus diperkenalkan sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

Terkait dengan hal tersebut, temuan observasi yang dilakukan di PAUD Aisyah Pratama Kec. Kotapinang, di mana beberapa anak masih kurang memiliki kemampuan berhitung dan hanya memiliki pengetahuan tingkat hafalan simbol angka. Ketika seorang anak diminta untuk menyebutkan angka 1 sampai 10, misalnya, mereka tidak dapat melakukannya tanpa melihat angka yang sesuai. Anak-anak juga berjuang untuk menghubungkan ide angka dengan objek yang sebenarnya. Selain itu, anak-anak terus mengucapkan simbol angka secara terbalik. Ketika angka 6 dan 9 ditampilkan, misalnya, anak tidak bisa membedakannya. Guru masih menggunakan metode jari dalam mengenalkan angka 1-10 pada anak. Pengenalan konsep berhitung awal yang dimaksud yaitu anak mampu dalam mengenal angka, anak mampu penjumlahan serta pengurangan.

Peneliti berharap untuk memecahkan masalah ini dengan mengajar anak-anak kecil pengertian berhitung awal menggunakan strategi pengajaran yang tepat. Anak-anak dapat terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi pengajaran yang menggabungkan permainan yang menghibur dan lingkungan belajar yang merangsang. Anak-anak dapat memainkan aktivitas sesuai usia sambil belajar tentang konsep berhitung awal dengan *flashcard*.

*Flashcard* yang digunakan dalam flashcard merupakan salah satu jenis media visual. *Flashcard* ini dengan segera mendemonstrasikannya kepada anak. (Idzni Azhima dkk 2021:3 ) Media *Flashcard* dapat membantu anak-anak mendeteksi angka lebih cepat, meningkatkan motivasi mereka untuk memahami angka, serta meningkatkan kecerdasan dan daya ingat mereka. Oleh karena itu, dengan menampilkan angka, gambar bentuk, dan benda-benda dengan bentuk geometris dasar, *flashcard* dapat digunakan untuk membantu anak mengenal konsep berhitung awal seperti konsep bilangan dan bentuk geometris dasar.

Banyaknya sekolah-sekolah yang belum menggunakan *Flashcard* Angka inilah yang melatarbelakangi penelitian saya bahwa pentingnya penggunaan *flashcard* angka dalam mengenalkan konsep berhitung awal pada anak usia dini, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“PENGUNAAN FLASHCARD ANGKA UNTUK PENGENALAN KONSEP BERHITUNG AWAL PADA ANAK USIA DINI DI PAUD AISYAH PRATAMA KEC.KOTAPINANG**

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan konteks masalah yang dijelaskan di atas, peneliti menetapkan bahwa:

1. Metode Pembelajaran tidak bervariasi dan minimnya alat permainan edukatif.
2. Minimnya media pembelajaran hanya dengan menggunakan media seadanya.
3. Kurangnya kemampuan berhitung awal anak hanya sebatashafal mengenal lambang bilangan.

## **C. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi permasalahan ini pada rendahnya konsep berhitung awal pada anak usia dini di PAUD Aisyah Pratama Kec.Kotapinang, masalah ini didekati dengan penerapan *flashcard* angka.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian dapat dinyatakan sebagai berikut berdasarkan batasan masalah: “Bagaimana penerapan *flashcard* angka untuk pengenalan konsep berhitung awal pada anak usia dini di PAUD Aisyah Pratama Kec.Kotapinang?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berikut tujuan yang akan dicapai oleh penelitian ini:

Untuk mengetahui penerapan *flashcard* angka untuk pengenalan konsep berhitung awal pada anak usia dini di PAUD Aisyah Pratama Kec.Kotapinang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat mengetahui bahwa penerapan *flashcard* bisa dijadikan alternative dalam pembelajaran anak usia dini terutama dalam hal pengenalan konsep berhitung awal.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Secara khusus, media pembelajaran pengenalan konsep berhitung anak usia dini di PAUD Aisyah Pratama dikembangkan dengan bantuan temuan penelitian.

###### b. Bagi Guru

Hal ini dapat menjadi pengingat bagi guru bahwa sangat penting untuk memperhatikan media yang akan digunakan ketika mengajarkan konsep berhitung awal untuk memastikan pertumbuhan semua bidang perkembangan anak.

c. Bagi Anak

Pengenalan simbol numerik dalam bentuk *flashcard* mendorong anak-anak untuk belajar tanpa merasa bosan atau tidak tertarik, sehingga pengembangan kapasitas kognitif mereka.

