

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun. Namundemikian, dalam kerangka saat pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dinyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yaitu seperti: aspek moral, sosial, emosional, fisik-motorik, dan intelektual agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu priode yang menjadi karakteristik masa usia dini adalah the golden age atau masa keemasan, pada masa priode ini segala potensi pada diri anak akan cepat berkembang. Para ahli pendidikan bersepakat bahwa untuk masa priode keemasan hanya berlangsung satu kali serentang kehidupan manusia.¹

Menurut Sigmund perkembangan seorang anak banyak dipengaruhi oleh faktor biologis (gen) yang disertai dan pengalaman yang didapat oleh lingkungan sekitar.² dan menyatakan bahwa kepribadian seseorang pada dasarnya terbentuk berdasarkan perpaduan antara id & ego

¹ Mohammad Muclis Solichin. *Pendidikan anak usia dini*. (Jl. Tele II No. 1 Surabaya) Hlm 4

² Safrudin Aziz. *Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. (Perum POLRI Gowok Blok D3 No.200 Depok slena yogyakarta) Hlm 13

dan superego. Menurut pandangan islam pendidikan untuk anak usia dini adalah untuk menyiapkan generasi yang selanjutnya agar lebih baik kedepannya, serta mendekatkan diri pada Allah. Islam sendiri bisa dipahami agar mengamalkan ajaran-ajaran pokok yang terkandung dalam Al-Quran dan as-sunnah. Jika pendidikan dari awal sudah benar maka akan menghasilkan generasi yang benar. yaitu Pendidikan anak usia dini yang baik agar memberikan kesempatan bagi anak agar menjadi generasi yang lebih baik. Pendidikan yang baik terkait dengan semua aspek diantaranya aspek dari fisik, kognitif, emosional, spiritual.³

Pendidikan sangat penting agar mencapai suatu kesuksesan dan cita-cita, tanpa pendidikan seseorang tidak akan bisa meraih suatu yang diinginkan, untuk mencapai suatu yang dituju. dan Suatu Pendidikan bisa mengubah suatu pola pikir anak, baik jasmani maupun rohani yang ada pada pendidikan formal maupun non formal, serta pendidikan akan memberi peluang pada manusia untuk memperdalam sebuah potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menciptakan kepribadian yang bertanggung jawab. Syariat Islam tidak hanya bisa diamalkan seseorang jika hanya diajarkan saja, tetapi harus bisa dididik oleh guru melalui proses pendidikan. Pendidikan bisa dilakukan

³ Ibid 83

dimana saja baik secara formal maupun non formal baik di sekolah maupun diluar sekolah.⁴

Dengan adanya pendidikan dan bimbingan pada sejak usia dini akan menghambat terjadinya keterlambatan dan pertumbuhan yang nantinya akan berdampak negatif ketika memasuki masa dewasa. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk juga ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. dan Untuk menyatakan yang suatu bilangan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bermain merupakan salah satu cara dalam suatu mengembangkan kemampuan kogniti anak terutama dalam mengenal lambang bilangan. Menurut Gallahu, bermain adalah suatu aktivitas yang akan langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan Menggunakan benda yang ada di sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangan atau seluruh anggota tubuhnya. Permainan pada anak usia dini merupakan suatu media atau alat yang dapat mengembangkan.⁵ Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak usia dini, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan sangat menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain yang meliputi

⁴Hidayatullah. *Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an santri di TPQ Al-karim kota bengkulu* (fakultas tarbiyah dan tadriss, institut agama islam negeri bengkulu). Hlm2

⁵ Heni Oktina, Riswanti Rini, Asih Budi Kurniawati, Permainan kartu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf anak, (FKIP Universitas lampung. Jl. Prof.Dr.Soemantri Brojonegoro No. 1) Hlm 15

perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Fenomena yang ada di lapangan, kemampuan mengenal lambang bilangan di PAUD HIDAYATULLAH untuk anak-anak masih tergolong rendah, hal ini terjadi karena kurang penerapan pembelajaran matematika di sekolah yaitu minimnya keahlian guru di bidang tersebut kemudian dalam pemilihan bahan ajar serta media yang mendukung.

Oleh karena itu kemampuan mengenal lambang bilangan bisa dikembangkan melalui bermain kartu kata salah satu permainan edukatif, dan bisa melalui pembelajaran yang asyik dan menarik Guru menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Setiap permainan anak ada tata cara atau peraturannya, yang juga sudah menjadi ketentuan dari turun-temurun, yang menuntut sikap sportif, komitmen atas aturan main, didalam permainan itu ada berlaku pola hukum penghargaan dan sanksi, ada pemenang ada pula yang kalah, dan semua berada pada posisi proses berlatih untuk siap menuju puncak prestasi.⁶ Melalui media suatu proses pembelajaran yang lebih menarik

⁶ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. JI. Tandra Raya No. 23 Rawamangun. Jakarta 13220. Hlm 4

dan menyenangkan, misalnya siswa yang dapat memiliki ketertarikan terhadap warna bisa diberikan warna yang menarik. Siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai dengan dengan minat anak. Media juga sangat penting bagi pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan dan memanfaatkan media tersebut.⁷ Berangkat dari fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengangkat dalam bentuk tulisan dengan Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Bermain Bilangan Kartu Kata dianak Usia Dini di P A U D Hidayatullah Kecamatan pamekasan Kabupaten Pamekasan.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, makapenulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Strategi Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Yang Melalui Bermain Bilangan Kartu Kata Pada Anak Usia Dini di PAUD Hidayatullah Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan.
2. Bagaimana Hasil Dari Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Bermain Bilangan Kartu Kata Pada Anak Usia Dini di PAUD Hidayatullah Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan.

C. Tujuan penelitian

1. Untuk Mengetahui Upaya Meningkatkan pada Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Bermain Bilangan Kartu Kata Pada Anak Usia Dini di PAUD Hidayatullah Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan.

⁷ Rayandra Asyhar. *Kreatifitas Mengembangkan Media Pembelajaran*. Komplek Megamali Blok B22&25 Ciputat- Jakarta 15419. Hlm 2

2. Untuk Mengetahui Hasil Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Bermain Bilangan Kartu Kata Pada Anak Usia Dini di PAUD Hidayatullah Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat baik secara praktis ataupun akademis adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Bagi Akademisi, Sebagai bahan referensi penelitian yang dibidang PIAUD, terutama dalam bermain kartu bilangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
 - b. Bagi Penelitian Selanjutnya, yaitu sebagai rujukan/referensi dan pada penelitian selanjutnya yang juga bisa berkaitan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain bilangan kartu kata pada anak usia dini dan sebagai kajian lebih lanjut.

2. Kegunaan praktis
 - a. Pada Guru TK

Diharapkan untuk juga bisa memperoleh ilmu dan pengetahuan baru, dan menambah wawasan, menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif. Guru dapat lebih peka terhadap kebutuhan dan kesulitan bagi murid dalam belajar.

b. Pada anak Tk

Mendapatkan ilmu baru dan pengalaman baru dan juga mengasah kemampuan murid yaitu terhadap beberapa metode dan model untuk pembelajaran, Membuat murid lebih kreatif dan semangat dalam hal baru sehingga murid dapat memahami dan tidak mudah bosan saat pembelajaran.

c. Pada peneliti

Hasil penelitian ini berharap dapat memberikan manfaat besar serta memberikan sebuah pengalaman baru bagi yang didapat menambah pengetahuan serta menambah wawasan untuk di jadikan bekal sebagai calon pendidik.

d. Pada Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini berharap untuk dijadikan sumber atau referensi tambahan sebagai salah satu referensi untuk penelitian berikutnya.

e. Pada sekolah

Hasil penelitian ini sebagai tambahan bahan belajar untuk peserta didik bahan rujukan sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain bilangan kartu kata.

E. Definisi istilah

Untuk menyamakan persepsi awal antara peneliti dengan para pembaca terhadap istilah-istilah yang secara operasional dalam judul penelitian, maka perlu peneliti memberi batasan pengertian secara definitif, yang dimaksud diantaranya.

1. Pengertian lambang bilangan

Lambang merupakan tanda yang mengandung makna dan juga merupakan sebuah tanda dari suatu kata tertentu. Dan dapat diucapkan dengan kata, serta diartikan dalam berbagai konsep, misalnya lambang 5 yang menggambarkan konsep bilangan lima, segi empat menggambarkan sebuah bentuk, besar untuk menggambarkan konsep diruang, dan juga kesesuaian jumlah benda misalnya 2 apel dapat dilambangkan dengan lambang dua. Sedangkan bilangan adalah suatu konsep matematika yang juga bersifat abstrak dan tidak dapat didefinisikan melainkan hanya disimbolkan dengan angka. Serta merupakan sebuah simbol dari kata tersebut misalnya dua buah sandal yang berarti 2 buah sandal, dan berpua satu dua tiga yang berarti 1 2 3. Jadi dapat di simpulkan bahwa lambang bilangan adalah kata yang mempunyai makna dan dapat diungkapkan dengan berbagai simbol.

2. Pengertian Bermain

Permainan merupakan sebuah bagi kegiatan yang mengaktifkan fisik motorik serta sebuah setting yang sempurna bagi latihan ini. Permainan juga dpat diartikan dengan salah satu makanan/ asupan untuk anak didik agar kompetensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dengan cara yang menyenangkan bagi anak. Dan sebuah tindakan yang digunakan untuk bermain agar dapat menghibur anak pada saat pembelajaran, dan anak tidak merasakan kebosanan didalam kelas. Dan merupakan sebuah karya yang dapat diciptakan oleh guru tertentu.

3. Pengertian Kartu kata

Kartu kata bergambar adalah kartu yang mempunya bentuk kecil yang berisi sebuah gambar, teks, atau tanda symbol atau angka yang didapat

mengingatkan anak melalui mengarahkan anak kepada sesuatu benda yang dapat mengarahkan pada gambar, angka/symbol, tanda. Kartu kata bergambar biasanya berukuran 8x12 cm.

media kartu kata bergambar adalah suatu media kartu belajar yang sangat efektif dalam pembelajaran karna anak dapat mengingat dan menghafal lebih cepat suatu pembelajaran, karna bertujuan untuk melatih kemampuan kognitif anak dalam mengingat gambar dan kata, sehingga kemampuan anak dalam menyebutkan angka sangat mudah untuk dikatakan. Kartu kata bergambar kartu yang di lengkapi oleh kata-kata serta angka dan gambar dan memiliki banyak seri antara lain buah-buahan, binatang, benda-benda, pakaian, warna dan angka serta sebagainya.

F. Kajian Peneliti Terdahulu

NO	NAMA PENELITI	JUDUL SKRIPSI
1	Ika Pertiwi	skripsinya yang berjudul “peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun melalui media makanan lanting angka di Tk tunas harapan karanggedang kabupaten kebumen, dalam karya ilmiahnya mengatakan perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak anak usia dini yaitu hal-hal yang mencakup dengan konsep matematika dalam konsep tersebut ada konsep bilangan, pola, berhitung.

		<p>Untuk mengenal lambang bilangan perlu untuk anak karna hal itu adalah hal yang paling utama untuk anak. Maka dari itu perlu kiranya guru untuk memahami konsep perkembangan mengenal lambang bilangan.⁸</p> <p>perbedaannya yaitu dalam penggunaan media dan lokasi peneliti dan perbedaannya yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan metode penelitiannya sama-sama menggunakan metode tindakan kelas.</p>
2	Ade Satriani	<p>berjudul “Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media Flash card bagi siswa tunagrahita sedang , dalam karya ilmiahnya iya mengatakan dalam mengenal lambang bilangan merupakan suatu materi yang harus diberikan bagi siswa tunagrahita dengan menggunakan pedoman kurikulum</p>

⁸ Ika Pratiwi. Peningkatan kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak usia 4-5 tahun melalui media makanan lanting angka Di Tk tunas harapan karanggedang kabupaten kebumen.(Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri semarang 2020) hlm 34

		<p>tingkat satuan dipendidikan, dalam mengenal lambang bilangan di tuna grahita menggunakan media flash card sebagai alat pembantu pada saat proses pembelajaran karena media flash card merupakan media yang berbentuk kartu gambar yang mempunyai ukuran 25X30 cm. dan Gambar-gambar juga dibuat dengan menggunakan tangan atau foto. Flash card merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang berupa pias-pias kartu yang memuat kata atau gambar yang dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek.</p> <p>Perbedaan nya yaitu dalam menggunakan media dan tehnik mengajarnya serta lokasi peneliti dengan metode yang sudah di pakai penelitiannya.⁹ sedangkan persamaannya sama-sama meningkatkan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.</p>
3	Kirana Rahmalya	skripsinya yang berjudul “penerapan

⁹ Ade Satriana, Meningkatkan mengenal lambing bilangan 1 sampai 5 melalui media flash card bagi siswa turnagrahita sedang. (TK tuna grahita) hlm 45

		<p>media kartu kata bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa bagi anak ditaman kanak-kanak al-kautsar bandar lampung” dalam karya ilmiahnya menjelaskan manfaat dari kartu kata bergambar serta kelebihan dan kekurangan dari kartu kata bergambar, serta cara guru untuk mengenalkan kartu kata bergambar pada anak-anak, perbedaannya yaitu bagi yang untuk meningkatkan bahasa anak dan lokasi penelitian serta metode penelitian, juga persamaannya yaitu sama-sama menggunakan kartu kata bergambar.¹⁰</p>
--	--	---

¹⁰ Kirana Rahmalya, Penerapan media kartu kata bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak di taman kanak-kanak Al-kautsar Bandar lampung,(Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) hlm 78