

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan kemampuan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia menurut Berk dalam Yuliani (2013).

Agar tercapai setiap tahap perkembangannya, maka anak memerlukan stimulus-stimulus dari lingkungannya. Menurut Sofyan (2018) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang di berikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak secara optimal, sehingga anak memiliki kesiapan untuk masuk ke pendidikan selanjutnya. Pada Bab 1 pasal 1 ayat 1 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha pembinaan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan pemberian stimulus pendidikan jasmani dan rohani anak berkembang dengan baik sebagai bekal dalam menjalankan pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan kemampuan anak terdiri dari aspek nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan *numeracy*. Periode usia dini menjadi waktu yang tepat untuk menstimulasi dan melatih semua aspek perkembangan kemampuan tersebut.

Pembelajaran matematika belum tentu menumbuhkan *numeracy*, tetapi dalam melaksanakan *numeracy* diperlukan pengetahuan matematika yang diperoleh melalui pembelajaran dalam kurikulum. Menurut Han (2017:3) *numeracy* memiliki pengetahuan dan kecakapan diantaranya: (a) menggunakan angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dalam memecahkan masalah sehari-hari, (b) menelaah informasi yang ditampilkan untuk mengambil keputusan. Sementara pendapat lain tentang *numeracy* menurut Traffer's (dalam Sari, 2015:715) merupakan kemampuan mengelola bilangan dan data serta mengevaluasi pernyataan yang melibatkan mental dan perkiraan sesuai masalah dan kenyataan.

Berdasarkan hasil Tes PISA (Programme for International Student Assesment) pada tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia saat itu menduduki peringkat bawah dalam menerapkan *numeracy*, bahkan dibawah Vietnam, sebuah negara kecil di Asia Tenggara yang baru saja merdeka. Hasil tes matematika yang diselenggarakan oleh PISA antara Vietnam dengan Indonesia sangat jauh. Vietnam mendapatkan nilai 495 (dengan nilai rata-rata 490), sedangkan Indonesia mendapatkan nilai 387 (Han, Santoso, & dkk, 2017 : 1). Indonesia saat itu menduduki peringkat bawah dalam menerapkan *numeracy*, bahkan dibawah Vietnam, sebuah negara kecil di Asia Tenggara yang baru saja merdeka. Hasil tes matematika yang diselenggarakan oleh PISA antara Vietnam dengan Indonesia sangat jauh. Vietnam mendapatkan nilai 495 (dengan nilai rata-rata 490), sedangkan Indonesia mendapatkan nilai 387 (Han, Santoso,&dkk,2017:1).

Menurut Arsyad (2013, p.115) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Pendapat tersebut mengandung pengertian bahwa

flashcard merupakan kartu yang berisi gambar dan tulisan, sehingga siswa mudah mencerna tulisan tersebut dengan dibantu gambar. Menurut Susilana & Riyana (2007) media *flashcard* adalah media pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima.

Media pembelajaran tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta kemauan siswa dalam proses belajar ajaran yang berbentuk kartu bergambar berukuran 25x30 cm, gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada setiap gambar. Pendapat tersebut mengandung makna bahwa *flashcard* merupakan kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan, dalam hal ini materinya bisa juga masalah kemampuan *numeracy*, maka media yang digunakan adalah kartu angka dan kartu berhitung, dan bisa juga masalah pengetahuan umum. Menurut Satriana (2013, p.15) mengatakan bahwa *flashcard* adalah media visual berupa kartu yang membuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Menurut Olsen dan Smith dalam Priyanti 2021, pengertian *Loosepart* adalah kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan menggunakan bahan-bahan yang dapat dimanipulasi, diubah, dan diciptakan melalui diri sendiri – *guided play*. Jenis permainan bebas dan aktif yang dilakukan di luar ruangan memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi sendiri apa yang ingin mereka ketahui, tunjukkan kreativitas, dan menunjukkan pemahaman tentang berbagai keterampilan kognitif, sosial, dan emosional skill (Olsen & Smith, 2017 dalam Priyanti 2021). Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain aktif di luar ruangan dengan dibiarkan bermain di lingkungan yang alami akan merangsang anak perkembangannya, anak akan lebih sehat dan ini dapat meningkatkan kesempatan anak-anak untuk mengambil ikut

serta dalam permainan mandiri di semua lingkungan, tidak hanya di rumah atau sekolah (Tremblay et al., 2015 dalam Priyanti 2021).

Dari penjelasan di atas, sesuai dengan sumber yang *valid* maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbahan *loosepart* adalah kartu berukuran 25 x 30 cm yang berisi gambar yang menarik dan menyenangkan serta menggunakan bahan-bahan alami dari alam bisa juga dari bahan yang dapat dimanipulasi, diciptakan, di ubah, dapat dipindahkan, digabungkan dan dirancang ulang dengan berbagai cara.

Media *flashcard* dari bahan *loose part* menurut dina indriana (2011)

1. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2. Cabut kartu satu per satu setelah peneliti selesai menerangkan
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
4. Sajian menggunakan cara permainan.

Kemampuan *numeracy* merupakan kemampuan memahami dan menggunakan matematika dalam berbagai konteks untuk memecahkan masalah, serta mampu menjelaskan kepada orang lain bagaimana menggunakan matematika. Fenomena sekarang ini, banyak wali murid lebih menuntut anak untuk bisa baca tulis dan berhitung. Salah satunya kemampuan *numeracy*. Berkembangnya aspek *numeracy* yang sesuai dengan usia anak maka perkembangan yang lainpun akan berkembang dengan baik pula. Perkembangan *numeracy* pada anak mampu mempengaruhi aspek-aspek perkembangan yang lain.

Kenyataannya di lapangan proses kemampuan *numeracy* anak seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah belum dimiliki dengan baik. Peneliti tertarik untuk memberikan media pembelajaran yang baru dan menarik bagi peserta didik dimana di dalam proses pembelajarannya akan difokuskan anak untuk dapat mengungkapkan pesepsi,

ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Dalam mengembangkan *numeracy* anak di dalam proses kognisi yang meliputi persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah peneliti memilih media pembelajaran *Flashcard*. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi angka, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan mengungkakan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut.

Dengan permainan *flash card* ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah mengenai makna dari *flash card* tersebut. Sesuai dengan tahap praoperasional Piaget (Santrock, 2011) mengenai perkembangan anak bahwa saat usia 2-7 tahun anak-anak mulai melampaui dengan mudah untuk menghubungkan informasi sensoris dengan tindakan fisik dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk meneliti kemampuan *numeracy* anak usia dini melalui permainan *flashcard*. Sehingga judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Media *Flashcard* Berbahan *loosepart* Terhadap Kemampuan *Numeracy* Anak Usia Dini”.

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Pembina kayu aro pada tanggal 19-24 februari 2024 , peneliti mengamati ketika anak sedang mengerjakan kegiatan menulis angka yang telah diberikan oleh guru terdiri dari 30 orang anak 15 laki-laki dan 15 orang perempuan diketahui 9 anak berkaitan kemampuan menulis dan berhitung dalam kegiatan tersebut berjalan dengan baik dengan inisial WL, IS, MH, KY, IL, OA, WS , LK, HG, dan 6 anak berkembang sesuai harapan dengan inisial LA, ST, AP, AM, MFA, GS sedangkan 15 orang lainnya masih belum berkembang dengan inisial WK, EY, RR, GS, HP, MR, IS IG, ST, BS, SR, AK, SA, SS, ZA. Dari pengamatan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan *numeracy* anak

dalam belajar sudah cukup baik, meskipun masih ditemui beberapa anak yang keterampilan *numeracy* dalam kegiatan tersebut belum berkembang dengan optimal.

Beberapa anak yang perkembangan kemampuan *numeracy* nya masih perlu bantuan oleh guru nya, saat menulis masih terlihat ada anak yang kurang rapi, keluar dari garis, dan kurang berkonsentrasi karena asik ngobrol bersama teman nya dan saat menulis, banyak anak yang kurang teliti. Hal tersebut ditandai dari keseluruhan indikator keterampilan anak dalam kegiatan menulis, masih ditemui beberapa indikator yang rendah tingkat ketercapaiannya. Seharusnya indikator yang hendak dicapai oleh anak ialah keterampilan berhitung menggunakan jari-jemari tangan dengan gerakan tangan, serta keterampilan menulis angka dan bilangan.

Dalam hal ini seorang guru selalu di tantang untuk menemukan format yang tepat dalam strategi pembelajaran. Demikian perlu ditemukan pemahaman yang sesuai dengan keadaan lingkungan untuk mendorong peningkatan belajar siswa-siswi guna mencapai hasil yang optimal. Seorang guru harus dapat memilih strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sifat bahan dan materi ajar, kondisi siswa, dan tersedianya sarana dan prasarana sehingga kemampuannya dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menggunakan media *flashcard* untuk dapat menyelesaikan masalah terkait kemampuan *numeracy* anak dalam kegiatan berhitung, menjumlahkan dan menulis angka sesuai indikator yang ada. Media *flashcard* adalah kreasi yang dibuat dengan menggunakan teknik menggambar dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Dalam pembuatannya *flashcard* memerlukan kesabaran dan keterampilan dalam menyusun, dan menempel bahan yang ada sehingga menjadi sebuah karya seni yang menarik untuk dimainkan. *Flashcard* juga menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibandingkan dengan pembuatan

karya seni yang lain. Karena dalam pembuatan *flashcard* pembuat dituntut untuk memiliki, mencari, dan menentukan bahan yang khusus dan cocok untuk membuat *flashcard*, kemudian bagaimana cara memadukan antara bahan yang satu dengan bahan yang lainnya.

Menurut Kustandi dkk (2011) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach dalam Kustandi dkk, (2011) apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Zaman (2008) media adalah semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide gagasan atau pendapat yang akan di sampaikan kepada penerima atau dituju. Maka dari itu di perlukan media yang unik untuk merangsang kemampuan *numeracy* anak, pada prinsipnya guru menggunakan strategi belajar-mengajar sehingga tercapainya pembelajaran. Dalam hal ini kemampuan *numeracy* sangat penting bagi anak karena anak senang belajar melalui bermain maka di perlukan kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran seperti kegiatan membuat media pembelajaran yang menarik serta memanfaatkan bahan yang tidak terpakai seperti membuat *flashcard* dari bahan *loose part* dan lain sebagainya.

Dari uraian pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan *flashcard* dapat mempengaruhi kemampuan *numeracy* karena aktivitas *flashcard* membutuhkan koordinasi pada saat melakukan permainan dan berhitung dibutuhkan ketelitian, dan ketekunan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang di jabarkan di atas, berapa masalah yang di identifikasi sebagai berikut:

1. Masih terdapat anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kayu Aro yang belum berkembang kemampuan *numeracy* nya dengan baik
2. Kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan *numeracy*
3. Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional menggunakan krayon dan kertas sehingga anak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan masalah pada masalah:

1. Media *flashcard* dalam penelitian ini dibatasi pada kegiatan bermain *flashcard* yang berisi angka dan gambar yang jumlahnya sama dengan angka yang tertera pada *flashcard* berbahan *loosepart*.
2. Kemampuan *numeracy* dalam penelitian ini dibatasi pada keterampilan seperti koordinasi mengingat angka dan jumlah binatang pada *flashcard* dengan tepat.
3. Anak dalam penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina Kayu Aro.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media *flashcard* berbahan *loose part* terhadap kemampuan *numeracy* anak pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kayu Aro?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di peroleh tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* berbahan *loose part* terhadap kemampuan *numeracy* anak pada usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina kayu Aro.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat di lihat dari secara teoritis dan praktis, adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi anak

Melalui Media *flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual yang berbentuk kartu bergambar. Kartu ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak secara cepat, sehingga melatih anak dalam teliti ketika melihat.

2. Bagi sekolah

Dapat berfungsi sebagai masukan dalam melaksanakan pembelajaran untuk kemampuan *numeracy* di sekolah dan dapat di gunakan sebagai acuan dalam memecahkan masalah pembelajaran yang ada di sekolah.

3. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian melalui media *flashcard* untuk melatih kemampuan *numeracy* anak serta dapat menciptakan hubungan personal dengan pihak-pihak yang terkait dengan peneliti

1.7 Definisi Operasional

Media *flashcard* dari bahan *loose part* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan bentuk media visual yang berbentuk kartu bergambar. Kartu ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak secara cepat ke dalam bentuk gambar yang telah ditentukan.