**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Usia prasekolah merupakan usia yang paling efektif dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak-anak. Pada usia ini biasanya anak telah memasuki usia prasekolah yang pada umumnya disebut dengan Taman Kanak-kanak (TK).

Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) merupakan bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu: Kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan Kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun, Djoko & Anies (2017: 5). Fase-fase perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada pada fase pra-operasional (Slavin,1994: 33) dalam Suryana (2016: 39).

Taman Kanak-kanak berbeda dengan sekolah yang lainnya karena Taman Kanak-kanak ini tempat belajar melalui bermain. Setelah anak memasuki sekolah Taman Kanak-kanak selanjutnya anak melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar ataupun sejenisnya

Pendidikan Sekolah Dasar lebih mengutamakan belajar daripada kegiatan bermain. Tentu hal ini sangat berbeda bila dibandingkan dengan Pendidikan di Taman Kanak-kanak. Karena usia prasekolah merupakan usia bermain ataupun dunia anak untuk bermain.

Di Taman Kanak-kanak anak tidak diberikan pelajaran menulis/berhitung/matematika yang seperti pada Sekolah Dasar. Namun pembelajaran yang diberikan di TK adalah sebagai usaha/kegiatan persiapan dalam membaca, menulis, maupun berhitung/matematika.

Pada kegiatan di TK diberikan batasan dalam meletakkan dasar-dasar kesanggupan membaca, menulis, dan berhitung/matematika. Harapannya setelah anak menempuh pendidikan di TK, anak memiliki kesanggupan serta pengetahuan tertentu yang memungkinkan anak dapat mengikuti pelajaran permulaan salah satunya dalam berhitung/matematika.

Anak usia prasekolah dikatakan memiliki kemampuan berhitung permulaan yang baik apabila anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”; dan “paling/ter”, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke besar atau sebaliknya, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (Permendikbud 137 (2015: 47-48)).

Anak usia prasekolah dikatakan telah mampu berhitung apabila ia telah menunjukkan kesukaan dalam menghitung berbagai benda di sekitarnya. Diungkapkan juga oleh Departemen Pendidikan Nasional (2007:4) bahwa Anak usi TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orborn (1981) dalam Depdiknas (2007: 5) perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun).

Oleh sebab itu, usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai “masa peka belajar”. Kemudian pernyataan tersebut didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk pada usia 4 tahun lalu mencapai 80% pada usia 8 tahun.

Ahmad Susanto (2011: 98) bahwa salah satu cabang dari matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan sepanjang kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitasnya manusia tidak bisa terlepas oleh peran matematika di dalamnya, mulai dari pengurangan, penambahan, dan lain sebagainya. Tanpa adanya matematika (berhitung), maka kegiatan kehidupan manusia bisa terhenti menjadi tidak ada artinya. Contohnya, tidak akan terjadi transaksi jual-beli, perdagangan, dan lainnya.

Mengingat sangat pentingnya kemampuan berhitung bagi kehidupan manusia, maka perlu diajarkan sejak usia dini dengan berbagai cara, media, metode yang tepat yang tidak merusak pola perkembangan anak seutuhnya. Berdasarkan

Salah satu prinsip dalam permainan berhitung permulaan yaitu permainan berhitung memerlukan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman dan kebebasan bagi anak sehingga diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda yang sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan, serta tidak membahayakan Departemen Pendidikan Nasional (2007: 2)

Berdasarkan pengamatan dilapangan maka ditemukan gejala yang dilaksanakan pada masa kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) pada bulan September hingga November 2018 menunjukkan bahwa di dalam kegiatan berhitung permulaan anak terlihat tidak banyak yang menjawab pertanyaan dari guru, tampak anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, bahkan masih ada yang sering bermain dengan temannya serta guru masih belum menggunakan media *flash card* dalam kegiatan berhitung permulaan pada anak.

Selain itu, Masih belum berkembangnya kemampuan berhitung permulaan anak ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung anak belum mencapai seluruh indikator kemampuan berhitung permulaan seperti, anak tidak mampu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi, anak masih kurang dalam memahami angka sehingga dalam membilang anak tidak mengetahui lambang bilangan yang sebenarnya, anak kurang memahami perbedaan berdasarkan “lebih dari”, “kurang dari”; dan “paling/ter” dan juga indikator lainnya yang masih kurang tepat dalam menggunakannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah ditemukan di TK Negeri Pembina I Kota Jambi pada Kelompok B4 berusia 5-6 tahun terdapat 12 dari 15 orang anak yang dimana kemampuan berhitung permulaannya belum berkembang secara optimal diantaranya adalah Nn, Fkr, Erln, Rdt, Tma, Akbr, Rtu, Ysf, Tsya, Dna, Aql, dan Dms. Kemudian ada 3 anak yang Berkembang Sesuai Harapan diantaranya Arkn, Ll, dan Fra ketiga anak tersebut telah mencapai sebagian indikator kemampuan berhitung permulaan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Hasil pengamatan berdasarkan rubrik penilaian berhitung permulaan anak menunjukkan 6,7% Berkembang Sesuai Harapan, Mulai Berkembang 13,3%, dan 80% Belum Berkembang.

**Tabel 1.1 Nilai Pencapaian dan Persentase Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Kelompok B4 Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelas | Nilai Anak Dalam % | | |
| B | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | Mulai Berkembang  (MB) | Belum Berkembang  (BB) |
| B4 | 6,7% | 13,3% | 80% |

Hal ini tentu saja menjadi suatu permasalahan, karena pada usia TK anak seharusnya telah mampu berhitung permulaan yang telah dibahas sebelumnya. Berdasarkan dengan hal ini membuktikan bahwa metode maupun media masih perlu untuk diperbaiki dengan menggunakan media dan metode yang menarik serta melibatkan anak secara aktif melalui penggunaan media *flash card*.

Salah satu strategi pengembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak adalah melalui penggunaan media *flash card*. Media *flash card* merupakan media yang tergolong dalam media berbasis visual, yang memegang berbagai macam peranan penting dalam pembelajaran PAUD. Media *flash card* ini tentunya dapat mengenalkan anak dalam pengenalan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan, dan lain sebagainya.

Menurut Susanto (2017:132) flash card adalah media pembelajaran berbentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang. Flash card dapat melatih daya pikir anak. Flash card dapat dipergunakan untuk mengenal konsep bilangan, maupun konsep berhitung permulaan dengan menggunakan gambar-gambar sebagai simbolnya.

Dengan menggunakan media flash card ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif dengan benda-benda yang nyata sebagai simbolnya. Penggunaan media flash card dapat diberikan dalam berhitung permulaan. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli Gleen Doman (1998:71-72) dalam Susanto (2017:135) mengemukakan bahwa “flash card merupakan cara untuk mengenalkan anak berhitung permulaan”.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan mengangkat topik **“Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Berhitung Permulaan Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi”**

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah apa saja yang terjadi di lapangan diantaranya:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam berhitung permulaan
2. Kurangnya minat anak dalam kegiatan berhitung permulaan
3. Penggunaan media *flash card* belum digunakan dalam kegiatan berhitung permulaan
   1. **Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah pemahaman dan menghindari penafsiran yang berbeda-beda maka penulis memberikan batasan-batasan pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian dilakukan pada Kelompok B4 Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi
2. Media yang digunakan dalam kegiatan berhitung permulaan adalah media *flash card*
3. Penggunaan media *flash card* pada kegiatan berhitung permulaan disesuaikan dengan tema pembelajaran
   1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka rumusan dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi?”

* 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi”

* 1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari Penafsiran yang berbeda-beda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Media *flash card* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu bergambar yang memiliki ukuran tertentu yang dijadikan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran serta sangat cocok bagi anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.
2. Kemampuan berhitung permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak yang telah dibawa sejak lahir kemudian diperlancar melalui latihan dan pembiasaan agar mengembangkan kemampuannya, mencocokkan, mengelompokkan, mengatur, berhitung, memisahkan, mengukur, dan membandingkan.
   1. **Manfaat Peneltian**

Manfaat Teoritis. Mendapatkan ilmu pengetahuan, informasi serta wawasan tentang penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan pada Kelompok B TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2019/2020

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan proses belajar oleh guru untuk anak-anak menjadi lebih baik lagi dengan dapat memanfaatkan media *flash card* sehingga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menjadikan media *flash card*  sebagai alat bantu dalam berhitung permulaan

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini, dapat menambah pengetahuan tentang pelaksanaan proses belajar mengajar dalam menghitung permulaan anak usia dini melalui media *flash card.*