

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Anak merupakan investasi masa depan yang perlu diberikan pendidikan sejak dini. Pendidikan memegang peran penting dalam perkembangan anak usia dini selanjutnya. Pada masa ini, anak mulai menerima berbagai stimulasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Setiap anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan laju pencapaian anak. Oleh karena itu, Pendidikan merupakan pondasi dasar mengembangkan kemampuan anak. Didalam STPPA Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 terdapat 6 Aspek indikator tumbuh kembang anak diantaranya: Nilai Moral Agama, Bahasa, Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosional dan Seni. Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus penelitian adalah kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Aspek kognitif indikator yang berkembang dalam permainan kartu angka bergambar binatang adalah: Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-5 dan anak mampu mengenal lambang bilangan 1-5. (Resita, 2021)

Pertumbuhan dan perkembangan anak perlu dirangsang secara intensif melalui kegiatan pembelajaran PAUD. Konten pendidikan tersebut memiliki relevansi tentang pemenuhan kebutuhan anak. PAUD merupakan pembinaan yang ditujukan anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu kemampuan anak yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif. (Izzuddin, 2021)

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu di stimulasi pada anak usia dini. Pada usia empat tahun 50% kecerdasan seseorang telah tercapai dan 80% pada usia delapan tahun. Oleh karena itu usia dini (usia 0-8 tahun) juga disebut tahun emas atau *golden age*. Stimulasi perkembangan sejak anak usia dini harus diberikan oleh guru dan orang tua, sehingga dapat lebih optimal berdampak saat dewasa kelak. (Bonita et al., 2022)

Pengembangan kognitif yang didapat oleh anak melalui stimulasi yang diberikan secara optimal oleh guru ataupun orang tua yang mempunyai peran penting dalam mengembangkan kognitif anak dengan selalu memberikan bimbingan secara bertahap.

Karakteristik anak PAUD dalam aspek intelektual pengenalan lambang bilangan pada awal masa sekolah sangat penting. Umumnya para pendidik mengajarkan lambang bilangan dengan cara bermain melalui media kartu angka atau memberikan lembar kerja anak. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan harus dilakukan guru agar anak dapat merasa belajar dengan senang. Media dan metode yang menarik perlu digunakan agar pembelajaran tidak cepat bosan. (Amelia & Aisyah, 2021)

Pembelajaran bagi anak usia dini perlu didukung dengan menggunakan media yang menarik. Materi mengenal lambang bilangan bisa berupa media pembelajaran melalui benda kongkrit disekitar anak. Media kartu angka merupakan salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Kartu angka merupakan suatu media yang dapat membantu mengenalkan lambang bilangan. (Rahma, 2019). Dalam belajar mengenal lambang bilangan menggunakan

media kartu angka akan lebih memudahkan anak dan menyenangkan. (Fauziyyah et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal, informasi yang diperoleh peneliti di PAUD Melati menunjukkan bahwa perkembangan kognitif 10 anak masih kurang berkembang. Sebagian besar anak belum dapat memahami lambang bilangan. Anak masih merasa bingung ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan yang diminta. Anak dapat menunjukkan lambang bilangan akan tetapi belum mengerti. Anak belum mampu menghubungkan benda dengan lambang bilangan. (CL). Menurut wawancara pra penelitian dengan guru kelas, banyak anak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkannya. Anak belum dapat mengurutkan lambang bilangan secara urut. Ketika guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan, misalnya lambang bilangan 2, anak masih bertanya lambang bilangan tersebut menghadap kearah mana dan anak kesulitan dalam membedakan lambang bilangan 2 dan 5. (CWG).

Pembelajaran yang guru berikan lebih banyak menggunakan media yang ada di lingkungan sekolah. sehingga anak dapat dengan mudah untuk mengenal lambang bilangan yang guru ajarkan. (Tai et al., 2021). Rangsangan stimulasi perkembangan kognitif melalui penggunaan media yang menarik adalah salah satu cara yang dapat dilakukan guru. Pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh anak dengan selalu diberikan motivasi kepada anak agar mengikuti kegiatan. (Fransiska, 2022). Media kartu angka yang berwarna bagi anak sangat menarik bagi anak sehingga anak tertarik. Anak dengan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dapat meningkat dan berkembang secara optimal. (Fathoni Prasetyo, 2022).

Penggunaan media kartu angka yang menarik dapat memberikan stimulus pada anak dalam mengembangkan pengetahuan dan memotivasi mengikuti pembelajaran. (Awan & Hasibuan, 2020) Diperlukan studi kualitatif mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan usia 4-5 tahun. (Rohmalina et al., 2020). Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul “Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Binatang Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Melati”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media kartu angka bergambar binatang pada anak usia dini mengasah kemampuan mengenal lambang bilangan.
2. Kemampuan kognitif pada saat menggunakan media kartu bergambar binatang bagi anak yang belum muncul kemampuan mengenal lambang bilangan.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui strategi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media kartu angka bergambar binatang.
2. Untuk mengetahui media kartu angka bergambar binatang dalam mengembangkan pengenalan lambang bilangan untuk perkembangan kognitif anak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, diharapkan penelitian ini berguna dan bermanfaat dibagi menjadi 2 yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dapat dilihat dari hasil penelitian ini sehingga bermanfaat untuk memperluas khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu, teori dan praktik pembelajaran menggunakan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, dengan penelitian ini akan bermanfaat.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa dan sekolah secara teoritis antara lain:

###### **a. Bagi Siswa**

Pembelajaran yang dilakukan lebih variatif agar anak dalam belajar mengenal lambang bilangan lebih mudah dan menyenangkan sehingga media kartu angka dapat menjadikan anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik.

###### **b. Bagi Guru**

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan. Manfaat yang lain yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang

pembelajaran menggunakan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

c. Bagi Sekolah

Pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bagian dari kurikulum.