

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Anak usia dini adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun. Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1 yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang masuk pada rentang usia 0- 6 tahun. Anak pada masa tataran usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam memberikan rangsangan untuk mencapai perkembangan yang optimal. Perkembangan otak pada usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut dengan masa emas atau *golden age*. Penelitian di bidang neurologi membuktikan bahwa 50% dari kecerdasan anak terbentuk dalam empat tahun pertama pada kehidupan anak, setelah anak berusia delapan tahun, perkembangan otak anak mencapai 80% dan ketika anak berusia 18 tahun perkembangan otak mencapai 100%.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak.<sup>1</sup>

Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.<sup>2</sup>

Salah satu aspek dalam kognitif adalah berhitung. Berhitung merupakan salah satu pelajaran yang paling utama dan penting diberikan pada anak-anak yang berada pada taman kanak-kanak. Mengembangkan dasar pengetahuan pada taman kanak-kanak diperlukan suatu permainan yang bisa menarik perhatian anak untuk belajar dan membangun rasa ingin tahu pada anak. Belajar berhitung dapat membangun proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak akan memiliki

---

<sup>1</sup>Abd Rahman and others, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1–8.

<sup>2</sup>Ramaikis Jawati, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013), 1689–99.

kesiapan dan bekal kemampuan berhitung untuk dibawa ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan berhitung yang dimiliki oleh masing-masing anak yang dibawa dari sejak kecil yang dikembangkan melalui dari lingkungan sekitar anak melalui media permainan yang kreatif dan inovatif untuk dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar berhitung.

Pada usia 3 tahun, anak memiliki perkembangan kognitif yang cukup signifikan. Daya imajinasi dan pikirnya perlu distimulus oleh sesuatu yang digemarinya. Mengenalkan kegiatan berhitung angka adalah salah satu stimulusnya.

Tujuan dari berhitung permulaan secara umum di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, sehingga pada saat nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran matematika dan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka, bilangan, penjumlahan, dan pengurangan dan mengetahui dasar-dasar berhitung untuk anak usiadini seperti memahami lambang bilangan, mengenalkan lambang bilangan dan anak dapat belajar berhitung dari benda-benda yang konkrit yang ada disekitar.

Karakteristik kemampuan berhitung permulaan sebagai berikut. a). Membilangatau menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, b). Membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda-benda dari 1-10, c). Membuat

urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, d). Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda dari 1-10 (anak tidak disuruh menulis), e). Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit.

Efektifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran merupakan salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan belajar dan lancarnya kegiatan belajar mengajar, seperti dalam Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 159 dikatakan:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَأَنْفَضُوا مِنْ حَوْلِكَ  
فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ  
اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.”

Ayat ini mengajarkan pentingnya pendidikan anak dengan kasih sayang, kelembutan, dan memaafkan. Anak-anak usia dini sangat membutuhkan perhatian dan kelembutan dari orang tua dan guru dalam proses pembelajaran.

Dalam Islam, pendidikan anak usia dini bukan hanya tentang memberikan pengetahuan agama, tetapi juga melibatkan pendidikan moral, sosial, dan keterampilan praktis. Anak-anak perlu diberikan pemahaman tentang nilai-nilai Islam, seperti berbagi, menghormati orang lain, dan menjaga kebersihan diri dan lingkungan.

Selain itu, pendidikan anak usia dini dalam Islam juga menekankan pentingnya membangun hubungan yang baik antara orang tua dan anak, serta antara anak-anak dengan sesama. Dalam Al-Quran, Allah menekankan pentingnya kasih sayang, kelembutan, dan memaafkan dalam mendidik anak-anak, hal lain yang harus dilihat selain guru yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus dapat mendorong tumbuhnya kegiatan belajar siswa secara optimal dalam bentuk kegiatan mandiri atau kelompok. Penggunaan media dalam kegiatan mengajar merupakan syarat mutlak bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, harapannya agar siswa dapat belajar secara aktif dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Siswa di dalam kelas bisa saja menjadi tidak aktif, salah satunya karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Keaktifan belajar itu sangat penting dimiliki siswa selama proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap oleh siswa dengan maksimal. Keaktifan belajar siswa diharapkan bisa maksimal dengan

pemilihan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran guru diharapkan dapat mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran *Flashcard*.<sup>3</sup>

*Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat mengingatkan atau menuntun anak kepada suatu hal yang berhubungan dengan gambar itu. Media ini mempunyai warna-warni yang mencolok yang dapat dibuat sebagai permainan sehingga sangat memungkinkan daya tarik anak untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompokkan antara lain seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka dan sebagainya disesuaikan dengan tingkat perkembangan yang akan dicapai. Media *flashcard* berdampak positif terhadap pengenalan, proses pelaksanaan pemahaman mengenal konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui pembelajaran *flashcard*. Dampak penggunaan *flashcard*, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai kemampuannya. Hal ini sangat penting

---

<sup>3</sup> Noviana Mariatul Ulfa, Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini <http://genius.iain-jember.ac.id>.

karena perkembangan anak harus sesuai dengan tingkat capaian perkembangannya.

Hasil positif yang di dapat dari penggunaan media *flashcard* membuat anak dapat belajar tentang pemahaman konsep bilangan dengan baik. Melalui penggunaan media *flashcard*, pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.<sup>4</sup>

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya anak usia dini yang kurang menyukai pelajaran berhitung.
2. Rendahnya minat dalam pelajaran berhitung.
3. Kurangnya media (alat peraga) dalam pelajaran berhitung.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dari perbaikan pembelajaran yaitu:

---

<sup>4</sup> Puspita Inggriada and Elizabeth Christiana, 'Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Di Kelompok a Tk Islam Insan Al-Firdaus', PAUD Teratai, 3.3 (2014), 1-7.

1. Bagaimana penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar anak usia 3 tahun di RA Daarul Ahsan?
2. Apakah penggunaan media *flashcard* angka dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar berhitung untuk anak usia 3 tahun di RA Daarul Ahsan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di RA Daarul Ahsan.
2. Untuk menjelaskan penggunaan media *flashcard* angka dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar berhitung anak usia 3 tahun di RA Daarul Ahsan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis
  - a. Menambah pemahaman tentang penggunaan media *flashcard* dalam pendidikan anak usia dini.
  - b. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang interaksi antara anak, guru dan juga media *flashcard* dalam proses pembelajaran anak usia dini.

## 2. Manfaat praktis

- a. Meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini melalui penggunaan media *flashcard*.
- b. Memberikan informasi yang berguna bagi para guru dalam memilih dan mengaplikasikan media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini.

## **F. Sistematika Penelitian**

Agar penelitian ini lebih sistematis, peneliti perlu menyajikan sistematika penulisan ini sebagai gambaran umum laporan penelitian, Adapun sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI, merupakan landasan teori dari penelitian yang dilakukan, yang membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Penelitian relevan dan kerangka berfikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini berisikan tentang tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data (observasi, wawancara dan dokumentasi), instrument penelitian dan teknik analisis data.

BAB VI HASIL PENELITIAN, bab ini berisikan tentang bagaimana penggunaan media *flashcard* angka pada anak usia 3 tahun untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di RA Daarul Ahsan.

BAB V PENUTUP, bab ini menyajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis.