

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang yang sangat penting meletakkan dasar perkembangan anak sebelum memasuki pendidikan selanjutnya. PAUD berperan dalam memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni, serta kognitif. Masa usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat dan sangat peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat pada masa ini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Suryana, 2021).

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, mengolah informasi, memecahkan masalah, serta menghubungkan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan. Menurut Khadijah dan Amelia (2021), perkembangan kognitif merupakan proses berpikir anak dalam memperoleh dan menggunakan pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sehingga anak mampu memahami berbagai konsep secara bertahap. Perkembangan kognitif tidak dapat berkembang secara optimal tanpa adanya stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan teori Jean Piaget didalam Khadijah & Amelia (2021), anak usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek, namun masih sangat bergantung pada benda konkret. Pada tahap ini anak belum mampu berpikir abstrak secara sempurna, sehingga pembelajaran harus diberikan melalui media nyata, visual, dan aktivitas bermain. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang agar sesuai dengan karakteristik tersebut, yaitu melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan mengenal angka. Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan dasar dalam bidang matematika awal yang menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Kemampuan ini tidak hanya mencakup menghafal urutan angka, tetapi juga memahami makna lambang bilangan, menghubungkan angka dengan jumlah benda, mengurutkan bilangan, serta membedakan konsep banyak dan sedikit. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan numerasi anak di masa depan (Roziana & Khasanah, 2022).

Kemampuan mengenal angka merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting dikembangkan pada anak usia dini. Pada usia 3-4 tahun, anak mulai memahami konsep bilangan melalui pengalaman belajar yang konkret, seperti mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan jumlah benda, serta melakukan kegiatan berhitung sederhana. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan mengenal angka perlu dilakukan melalui kegiatan

pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Roostin, 2021).

Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran mengenal angka di lembaga PAUD masih sering mengalami kendala yaitu anak masih sering salah membilang angka 1-10 dengan urut, anak masih keliru membedakan angka 2 dengan 5, 6 dengan 9, 1 dengan 7 serta anak belum bisa mencocokkan angka dengan jumlah bendanya. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional dengan metode ceramah, menghafal, dan penggunaan lembar kerja anak (LKA). Anak lebih banyak diminta untuk menulis atau menghafal angka tanpa memahami makna dari simbol tersebut. Kondisi ini menyebabkan anak kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, cepat merasa bosan, dan kurang memahami konsep bilangan secara bermakna (Ruswiyani, 2018).

Menurut Veryawan & Hasibuan, M. (2020), rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak usia dini salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret. Anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain, bukan melalui hafalan atau latihan tertulis semata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu anak memahami konsep angka secara konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di KB Al-Mu'awwanah Paron pada kelompok anak usia 3-4 tahun, ditemukan dari 12 anak ada 8 anak belum mampu mengenal angka secara optimal, seperti menyebutkan urutan angka 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta mengurutkan

angka secara tepat. Dari 8 anak tersebut masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda konkret secara benar, bahkan masih sering tertukar dalam membedakan bentuk angka yang hampir mirip. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional dengan bantuan buku paket dan Lembar Kerja Anak (LKA). Media pembelajaran yang digunakan masih belum menggunakan kartu gambar dan masih kurang melibatkan anak secara aktif, guru masih menggunakan metode ceramah. Akibatnya, pembelajaran berlangsung kurang menarik dan anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan mengenal angka.

Menurut Wulandari dan Ambara (2021), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka. Media visual seperti kartu gambar mampu membantu anak menghubungkan simbol angka dengan benda konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain (Woga & Juita, 2023).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah permainan kartu gambar. Kartu gambar merupakan media pembelajaran visual yang menampilkan angka dan gambar benda yang sesuai dengan jumlahnya. Melalui media ini, anak dapat belajar mengenal angka melalui kegiatan mencocokkan, mengurutkan, dan menghitung benda secara

langsung. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami konsep bilangan (Sari & Fauziddin, 2017). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta kemampuan berpikir anak. Aktivitas bermain kartu gambar juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak menegangkan sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Rupnidah, R., & Suryana, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran mengenal angka dengan kondisi nyata di KB Al-Mu'awwanah Paron. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu melalui permainan kartu gambar. Efektivitas penggunaan media pembelajaran yang menarik didukung oleh penelitian Humaida dan Suyadi (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong anak untuk berpikir dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, Amelia dan Sitorus (2024) menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran inovatif seperti *Magic Box* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Senada dengan itu, Novitasari dkk. (2023) mengemukakan bahwa penggunaan *Mystery Box* dalam pembelajaran anak usia dini dapat merangsang kemampuan

berpikir, eksplorasi, serta membantu anak memahami konsep-konsep dasar matematika melalui pengalaman belajar yang konkret. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini mengintegrasikan penggunaan kartu angka dengan metode multisensori yang melibatkan aspek gerak dan stimulasi benda nyata melalui teknik mencari pasangan (*make a match*) menggunakan Kotak Misteri. Inovasi tersebut diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media kartu angka yang cenderung monoton, sehingga pembelajaran mengenal angka di KB Al-Mu'awwanah Paron menjadi lebih aktif, bermakna, dan berkesan bagi anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Mu'awwanah Paron?
2. Apakah melalui permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Mu'awwanah Paron?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan media permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Mu'awwanah Paron.
2. Untuk mengetahui apakah melalui permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Mu'awwanah Paron.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya mengenai penggunaan permainan kartu gambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak Usia Dini:

- 1) Meningkatkan kemampuan mengenal angka dan literasi numerasi dasar secara alami, bermakna, dan menyenangkan tanpa adanya tekanan psikologis.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar intrinsik, konsentrasi, serta keterampilan motorik halus dan sosial-emosional melalui aktivitas bermain kelompok yang manipulatif.

b. Bagi Pendidik/Guru:

- 1) Meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam merancang serta menggunakan media pembelajaran yang variatif, sehingga tidak lagi terjebak pada metode konvensional (drill atau LKA).
- 2) Mengubah paradigma mengajar menjadi lebih berpusat pada anak (*student-centered*) melalui pemanfaatan stimulasi multi-sensori yang interaktif.

c. Bagi Lembaga (KB Al-Mu'awwanah Paron):

- 1) Memberikan kontribusi positif terhadap perbaikan mutu dan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada Kelompok Bermain (usia 3-4 tahun).
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau kebijakan internal lembaga dalam penyediaan fasilitas alat permainan edukatif (APE) yang relevan dengan karakteristik perkembangan anak.

## E. Definisi Istilah

Definisi Istilah merupakan suatu definisi dari variable penelitian yang dapat diistilahkan menjadi arahan untuk pelaksanaan didalam penelitian.

Definisi istilah yang perlu dijelaskan adalah:

1. Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan mengenal angka dalam penelitian ini adalah kesanggupan kognitif anak usia 3-4 tahun dalam memahami konsep dasar matematika awal (numerasi).

## 2. Permainan Kartu Gambar

Permainan kartu gambar dalam penelitian ini adalah media visual berupa kartu yang menampilkan lambang angka dan gambar untuk menstimulasi pemahaman konsep angka melalui aktivitas manipulatif yang menyenangkan.

## 3. Anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat sehingga memerlukan stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.