

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya yang akan mereka lalui. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dan sangat unik yang tidak sama satu dan yang lainnya. Anak memiliki sifat egosentris, rasa ingin tahu dengan apa yang anak lihat. Anak usia dini berusia 0-6 tahun merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan potensi anak seperti yang dikemukakan oleh Feldman (Farida, 2023:384) bahwa masa balita merupakan masa emas yang tidak akan berulang, karena merupakan masa paling penting dalam pembentukan dasar-dasar kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Bab III pasal 4 ayat 3 menyatakan bahwa “Standar Tingkat Pencapaian perkembangan anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup: nilai agama dan moral; nilai Pancasila; fisik motorik; kognitif; bahasa; dan sosial emosional.

Salah satu aspek perkembangan anak yang penting adalah kognitif, Pendapat Susanto (Jhoni Warmansyah, dkk 2023:2) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Dengan proses belajar sangat menentukan keberhasilan mereka di sekolah.

Salah satu aspek dalam kemampuan kognitif ini adalah pembelajaran matematika permulaan. Praktek-praktek pembelajaran matematika permulaan untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada masa mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Lebih lanjut Depdiknas (Ramadhani, 2021:14), mengemukakan bahwa mengenalkan lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika permulaan maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dipersiapkan sejak dini. Hal ini bertujuan agar anak mampu mengelola perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif permasalahan, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, mampu mengenal angka-angka dan mampu menyebutkan bilangan, kemampuan memilah dan mengelompokkan, persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Matematika digunakan pada

saat belanja, menghitung benda, tempat, waktu, jarak dan kecepatan, pengukuran panjang, berat dan volume.

Kegiatan belajar matematika permulaan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak yang tidak menarik dapat membuat anak merasa cepat bosan dan kurang berkonsentrasi dalam setiap kegiatan belajarnya, sehingga pencapaian perkembangan yang ingin dicapai tidak dapat terlaksana dengan maksimal maka dalam pembelajaran peran guru yakni sebagai fasilitator sekaligus motivator bagi peserta didiknya. Maka dari itu, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang baik karena hal tersebut dapat menentukan keberhasilan belajar anak. Dalam pembelajaran guru juga harus paham dalam memilih media pembelajaran. Media apapun yang akan digunakan dalam pembelajaran yakni untuk belajar sambil bermain. Media yang digunakan dalam kemampuan kognitif pada dasarnya yakni berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek anak PAUD, aman bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas serta dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk mencapai tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna (Guslinda & Rita Kurnia, 2018: 32).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Pelangi Bhayangkara, Peneliti menemukan sejumlah masalah bahwa anak-anak usia 5-6 tahun di TK tersebut belum memiliki kesadaran bilangan yaitu; anak masih belum ada yang dapat menyebutkan angka 1-10 secara berurut, anak masih ada yang belum dapat menuliskan angka 1-10, anak masih ada yang belum mengenal lambang bilangan. Menurut Depdiknas (Dalam Jhoni Warmansyah, dkk 2023:9), seharusnya anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengenal lambang bilangan,

menyebutkan lambang bilangan, dan menulis lambang bilangan 1-10. Selama ini guru mengajarkan konsep bilangan dengan menggunakan media papan tulis, menebali angka, mengajak berhitung angka dari buku cetak dan menuliskan angka melalui buku tulis saja. Hal tersebut membuat peneliti mencoba menstimulasi kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak menggunakan media *roulette* angka (roda putar angka).

Media *Roulette* (roda berputar) adalah sebuah media berbentuk roda yang diputar dan dibagi beberapa sektor atau bagian (Wahyuni, 2017:2). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia roda artinya benda bundar, dan berlingkar. Roda yaitu sebuah lingkaran yang dapat berputar. Menurut Khairunisa (2017:21), roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Penelitian sebelumnya bahwa media roda putar sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri (Zurlita, dkk 2022). Media roda putar berbasis permainan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab di taman kanak-kanak (Ahmad Iqbal HS, dkk 2021). Penggunaan media pohon cerdas sangat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 (Susianie, 2012). Desain roda putar dapat memfasilitasi kecerdasan linguistik anak (Kristina, dkk 2020). Bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui media kartu angka (Yuni Shara Yuno, dkk 2021).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas dan mengingat pentingnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “Pengaruh Penggunaan Media *Roulette* Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Medan T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak masih ada yang belum dapat menyebutkan angka 1-10 secara berurut, anak masih ada yang belum dapat menuliskan angka 1-10.
2. Kurang efektifnya penggunaan media

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka peneliti membatasi masalah yang akan dikaji yaitu, “Pengaruh Penggunaan Media *Roulette* angka (roda putar angka) dari angka 1-10 dengan disertai objek gambar terhadap kemampuan kognitif anak dalam menyebutkan bilangan yaitu pada indikator menyebutkan bilangan 1-10 dan menuliskan (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh dari penggunaan media *roulette* angka terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Pelangi Medan T.A 2023/2024 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media *roulette* angka terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Pelangi Medan T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan secara praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini yaitu sumbangan ilmiah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *roulette* angka terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Memberikan pengalaman yang sangat berharga sebagai calon guru serta menambah wawasan mengenai kegiatan belajar khususnya Pengaruh penggunaan media *roulette* angka terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B usia 5-6 Tahun.

b. Bagi pendidik

Membantu guru untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak terutama kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan

menggunakan media *roulette* angka sebagai masukan, serta menambah pengetahuan kepada guru untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *roulette* angka terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak.

c. Bagi kepala sekolah

Sebagai pertimbangan bagi sekolah untuk menyediakan media agar perkembangan anak tercapai dengan baik.

