

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan Kurikulum 2013 adalah untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Peningkatan kualitas pada berbagai jenis dan jenjang pendidikan termasuk taman kanak-kanak dan sekolah dasar merupakan titik berat pembangunan pendidikan pada saat ini dan pada kurun waktu yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, non formal atau informal.

Perkembangan jaman dan globalisasi sekarang sudah mulai merambah dunia bocah (anak-anak). Berbagai jenis permainan anak modern seperti Playstasion menjamur tak terbendung. ironisnya permainan tersebut sudah banyak dilakukan oleh anak-anak pada usia dini, usia yang seharusnya diisi dengan pengalaman gerak yang banyak untuk menunjang kecerdasan gerak-kenestetik di masa-masa pertumbuhan berikutnya. Tentunya dengan berbagai dampak yang mengikutinya, baik itu dampak positif atau negatif.

Dalam penerapannya Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menuntut adanya perubahan pola pikir lama ke pola pikir baru. Pola pikir yang

menganggap bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar, harus segera ditinggalkan, karena lingkungan dan ilmu pengetahuan serta teknologi sebagai kunci pembuka sumber belajar yang sangat luas. Dengan demikian kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar bagi anak usia dini. Belajar dilakukan dengan aktivitas aktif dimana anak melakukan banyak hal untuk mendapatkan pengalaman melalui proses saintifik.

Secara spesifik untuk Pendidikan Anak Usia Dini (selanjutnya disingkat PAUD) dinyatakan tujuan pendidikan anak usia dini pada Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut ruang lingkup kurikulum dipadukan dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Peningkatan kemampuan mengenal bilangan merupakan bagian dari pengembangan kognitif anak usia dini yang sangat penting. Perkembangan Kognitif mencakup kemampuan untuk mengenal simbol-simbol dan konsep. Bilangan juga mengandung unsur simbol yang berupa lambang bilangan untuk mengkonkritkan bilangan tersebut yang bersifat abstrak yaitu berupa lambang serta konsep bilangan yang berguna untuk mengetahui jumlah suatu benda dalam suatu hitungan.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini yaitu pikiran yang digunakan misalnya untuk mengenali yaitu mengenali lambang bilangan yang berbeda-beda. Anak bisa melatih ingatan dan melakukan penalaran misalnya

dalam mengurutkan bilangan dan memahami konsep bilangan, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat mencari solusi sehubungan dengan bilangan yang tidak lepas dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal bilangan merupakan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak dalam mengenal unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah dengan tingkat kesulitan sesuai tingkatan usia dan tahapan tumbuh dan berkembang anak.

Anak memiliki potensi untuk masing-masing aspek perkembangannya, dimana potensi tersebut memiliki keterbatasan untuk berkembang. Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar tersebut yaitu kemampuan kognitif yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun di mendatang hari. Whierington dalam Sujiono (2008:16) mengemukakan “kognitif merupakan kecerdasan otak. Pikiran tersebut digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.”

Indikator kemampuan anak atau tingkat pencapaian perkembangan anak terdapat dalam BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Aspek kognitif untuk anak usia 4 - 5 tahun khususnya untuk konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 yaitu menyebutkan bilangan, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan. Bilangan itu bersifat abstrak sehingga penyajian materi pembelajaran harus diperhatikan agar pemahaman anak terhadap bilangan menjadi lebih mudah. Penyajian yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sudono (2000: 44)

Kemampuan anak untuk mengenal bilangan sangat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari, dalam menyanyi satu-satu aku sayang ibu... anak

belajar menyebutkan urutan bilangan. Anak juga bisa menjawab ketika ditanya ada berapa tangannya atau menyebutkan jumlah anggota tubuh yang lain atau saat berbagi makanan dengan teman ingin membagi dengan sama besar atau ingin mendapatkan bagian yang lebih besar ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengenal konsep bilangan, ini berkaitan dengan kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

Lambang bilangan juga bisa dikenal anak melalui berbagai benda yang banyak disekitar mereka yang bertuliskan simbol angka. kejadian-kejadian tersebut berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengenal bilangan yang mengandung unsur-unsur bilangan. Ketika anak mampu menjawab pertanyaan tersebut akan timbul perasaan senang dan tumbuh percaya diri akan kemampuannya, sehingga meningkatkan harga diri seorang anak.

Anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis yang tidak lepas dari bilangan dari dunia mereka, baik untuk menyebutkan, mengenal konsep ataupun mengenal lambangnya. Hal itu akan membantu anak dalam kehidupan diluar sekolah ataupun akan memberikan dasar yang kuat dalam pembelajaran di sekolah. Anak memerlukan pemahaman mengenal bilangan dan keterampilan matematis bukan hanya pada pembelajaran matematika melainkan juga dalam ilmu alam, pelajaran sosial dan berbagai mata pelajaran lainnya kelak dalam tahap pendidikan di jenjang pendidikan lebih lanjut. Mengingat betapa pentingnya mengenal bilangan dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran mengenal bilangan perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada

penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana anak hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi anak untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga anak menjadi pasif.

Rendahnya hasil belajar anak dalam pembelajaran matematika bukan semata-mata karena materi yang sulit, tetapi juga bisa disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pentingnya proses pembelajaran ini ditegaskan oleh Soedjadi (1989) yang menyatakan bahwa: “Betapapun tepat dan baiknya bahan ajar matematika yang ditetapkan belumlah menjamin akan tercapainya tujuan pendidikan matematika yang diinginkan. Salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses belajar yang dilaksanakan”.

Ratumanan (2000) menyatakan bahwa dalam pengajaran matematika guru cenderung mentransfer pengetahuan yang mereka miliki ke dalam pikiran anak. Anak sering diposisikan sebagai orang yang “tidak tahu apa-apa” yang hanya menunggu apa yang guru berikan. Sementara itu Soedjadi (2001a) menyatakan bahwa dalam kurikulum matematika sekolah di Indonesia dan dalam pembelajarannya selama ini terpateri kebiasaan dengan urutan sajian pembelajaran sebagai berikut: (1) diajarkan teori/teorema/definisi (2) diberikan contoh-contoh dan (3) diberikan latihan soal-soal.

Kebiasaan pembelajaran semacam ini menyebabkan guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, sementara anak hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik. Hasilnya adalah anak yang kurang mandiri tidak berani

mengemukakan pendapat sendiri, selalu meminta bimbingan guru dan kurang gigih melakukan uji coba dalam menyelesaikan masalah matematika, sehingga pengetahuan yang dipahami anak hanya sebatas apa yang diberikan guru.

Dalam mewujudkan keterampilan yang baik pada anak TK guru perlu mengetahui kemampuan yang dimiliki pada masing-masing anak. Dengan mengetahui kemampuan yang dimiliki anak, guru akan dapat mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki anak kemudian akan dengan mudah untuk melakukan pengembangan keterampilan pada anak. Perubahan keterampilan pada anak terjadi sebagai akibat dari latihan yang telah dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta pemberian pengalaman tertentu.

Pemberian latihan melalui pengalaman harus dilakukan secara sistematis dan terprogram melalui sebuah model. Model pembelajaran yang dilakukan di TK ini merupakan langkah nyata yang dilakukan guna meningkatkan keterampilan anak secara optimal. Banyak keterampilan anak TK yang harus dikembangkan, namun dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah keterampilan penjumlahan bilangan .

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa

diterapkan. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan anak sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Prestasi belajar anak itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada anak. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi belajar anak dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan, pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa:

- (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Didasarkan pada uraian di atas, guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses tersebut di atas. Guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Hal tersebut akan membuat

anak menjadi kreatif, mandiri dan memiliki kompetensi yang tinggi. Proses pendidikan yang dikelola dengan sempurna dan ditunjang guru yang profesional akan menghasilkan kualitas produk yang baik pula (Mulyasa, E., 2007).

Idealnya, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan juga bagaimana menggunakan seluruh pengetahuan yang didapat tersebut untuk memecahkan permasalahan atau mengerjakan tugas yang ada kaitannya dengan bidang studi yang sedang dipelajari. Kemampuan untuk memecahkan masalah adalah sangat penting bagi anak untuk masa depannya nanti. Anak akan terlatih dan memiliki keterampilan untuk mengatasi masalah dan menghubungkan teori yang diperoleh dengan kenyataan hidup sehari-hari. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat bagi anak untuk mereka pelajari di dalam kelas dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta anak secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh anak-anak tertentu saja. Selain itu, melalui pemilihan metode pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima anak tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan anak .

Berdasarkan pada kondisi di atas , sudah seharusnya kegiatan belajar mengajar juga lebih mempertimbangkan anak . Selain itu alur belajar tidak harus berasal dari guru menuju anak . Anak juga bisa saling mengajar dengan sesama anak yang lainnya. Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama anak dan tugas-tugas yang berstruktur

disebut sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperatVe learning*. Dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Menurut Slavin (dalam Rahayu, 1998:156) “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang terpusat pada kegiatan anak untuk belajar kelompok, saling menyumbangkan pikiran dan tanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar individu maupun kelompok”. Hal ini bertujuan agar anak menjadi maksimal dan efektif, baik secara interaksi antar anak maupun dengan guru. kooperatif terutama teknik TGT dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.

Teknik pembelajaran kooperatif merupakan salah satu teknik pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah “*homo homini socius*” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi

belajar dengan sejumlah anak sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anak anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Anita Lie dalam bukunya "*Cooperative Learning*", bahwa teknik pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif, untuk itu harus diterapkan lima unsur teknik pembelajaran gotong royong.

PAUD merupakan lembaga pendidikan pra-skolastik atau akademik. Itu artinya, PAUD tidak mengemban tanggungjawab utama dalam membelajarkan keterampilan membaca dan menulis. Subtansi pembinaan kemampuan skolastik atau akademik ini haruslah menjadi tanggungjawab utama lembaga pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1).

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek yaitu berkembang fisiknya, baik

motorik kasar maupun halus, berkembang aspek kognitif, aspek sosial dan emosional.

Anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk mengisi pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Dalam hal ini membaca merupakan cara untuk mendapatkan informasi karena pada saat membaca maka seluruh aspek kejiwaan manusia terlibat dan ikut serta bergerak. Hasilnya, otak yang merupakan pusat koordinasi pun bekerja keras menemukan hal-hal baru yang akan menjadi pengisi memori otak sekaligus menjadi bekal pertumbuhan (Adi Susilo, 2011:13).

PAUD sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain adalah bagian integral dalam kehidupan setiap anak dan merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Penggunaan metode bermain disesuaikan dengan perkembangan anak (keperluan usia anak). Permainan yang digunakan pada PAUD adalah permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan (tidak ada unsur pemaksaan) dan sederhana. Pembinaan pengembangan motorik di sini merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek motorik secara optimal dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Pengembangan aspek motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan melakukan koordinasi gerak tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil.

Agar dapat membaca secara efektif dan efisien, seorang pembaca harus dapat menggunakan dasar pengetahuan yang telah tersusun dengan baik dan dasar kemahiran yang telah dimiliki dengan benar dan tepat. Pembaca dapat menggunakan keduanya dengan tepat dan benar jika pembaca mempunyai kiat dalam membaca. Kiat yang dimaksud adalah bagaimana pembaca memilih dan menggunakan model membaca, metode membaca, dan teknik membaca sesuai kebutuhan.

Model-model membaca tidaklah muncul secara tiba-tiba, akan tetapi merupakan kerja keras dari para ahli yang mengkajinya dalam waktu yang relatif lama. Dalam menghasilkan suatu model membaca ada suatu tata kerja tersendiri yang harus ditempuh melalui penelitian. Cara menghasilkan model membaca dilakukannya secara profesional yang bersifat teknik. Berikut merupakan pendekatan membaca menurut Haryadi (2007:12-16):

Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa (Pamadhi, 2008:2.8). Dalam proses belajar mengajar gambar yang digunakan mampu membantu apa yang akan dijelaskas oleh guru, memiliki kualitas yang baik, dalam arti, dalam arti memiliki tujuan yang relevan, jelas, mengandung kebenaran, autentik, aktual, lengkap, sederhana, menarik, dan memberikan sugesti terhadap kebenaran itu sendiri

Media gambar termasuk salah satu jenis media grafis. Sebagaimana media lainnya, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumberke penerima

pesan. Saluran yang di pakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar ini termasuk media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan anak lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media maka akan membantu berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut terdapat beberapa pengertian media. Menurut Heinich, Molenda dan Russel (Zaman,dkk. 2009: 4.4):

Menurut Sadiman (Sanjaya: 2011) gambar adalah pada dasarnya membantu mendorong para anak dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Sedangkan menurut Hamalik (Ian: 2010) berpendapat bahwa “gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”.

Secara umum fungsi media gambar menurut Basuki dan Farida (2001: 42) yaitu: Mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, meningkatkan kreativitas anak .

Salah satu kegiatan pengembangan profesi guru adalah berupa karya tulis ilmiah (PTK). Guru perlu meningkatkan profesionalismenya melalui kegiatan PTK. Karya Tulis Ilmiah yang perlu dikembangkan untuk langsung memperbaiki mutu pembelajaran adalah penelitian yang menyangkut perbaikan pembelajaran, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Permasalahan yang sangat dirasakan saat ini adalah banyaknya guru yang kesulitan dalam mengumpulkan angka kredit dari kegiatan pengembangan profesi. Banyak guru yang telah mengajukan usulan berupa penelitian yang berkaitan pembelajaran, tetapi hasilnya kurang memuaskan. Untuk itulah diupayakan adanya program pembimbingan untuk jenis penelitian yang langsung berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

Melalui jenis PTK, masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dapat diaktualisasikan secara sistematis dan efektif. Upaya penelitian tersebut diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar atau di kalangan guru. Penelitian yang berkait dengan upaya perbaikan pembelajaran menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, sebagai agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kreatif dan inovatif.

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan bagi anak usia dini kami melakukan penelitian dengan judul “ Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan bagi anak usian dini RA Budi Luhur Sidoarjo ”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat memberikan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah aktifitas Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan bagi anak usian dini RA Budi Luhur Sidoarjo?
- 2) Apakah Penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan bagi anak usian dini RA Budi Luhur Sidoarjo?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mendiskripsikan aktivitas anak penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan bagi anak usian dini RA Budi Luhur Sidoarjo.
- 2) Mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan bagi anak usian dini RA Budi Luhur Sidoarjo

1.4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini setelah melihat tujuan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Anak anak aktif dalam pembelajaran penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan bagi anak usian dini RA Budi Luhur Sidoarjo.
- 2) Pembelajaran Penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan bilangan bagi anak usian dini RA Budi Luhur Sidoarjo.

1.5. Kegunaan Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

1) Bagi anak

Untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar meningkatkan ketrampilan penjumlahan bilangan dengan menggunakan media gambar..

2) Bagi guru

Sebagai alternatif pemilihan dan pengembangan teknik pembelajaran, untuk perencanaan pengembangan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama menggunakan media gambar.

4) Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi untuk digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian berikutnya.

1.7. Definisi Operasional

Untuk menghindari pemaknaan yang kurang sesuai terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini maka perlu ditegaskan definisi operasional sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama anak sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.
- 2) Pembelajaran dengan media gambar
 - a. Anak belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota)
 - b. Anak didorong untuk saling membantu dalam melihat gambar dan menghitung jumlahnya.
 - c. Anak melakukan penjumlahan bilangan menggunakan gambar
 - d. Anak mencertakan isi gambar dengan dipandu pertanyaan guru
 - e. Anak yang lancar dan berprestasi dalam penjumlahan bilangan diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok
 - f. Guru memperkenalkan kepada setiap anak cara penjumlahan bilangan dengan media gambar.
 - g. Guru menanyakan jumlah benda terdapat pada gambar yang dijawab bersama dalam kelompok.
 - h. Guru menyediakan media gambar beragam beraneka bentuk dan warna, dan memerintahkan pada anak untuk penjumlahan bilangan .

- 3) Prestasi belajar adalah skor atau nilai yang diperoleh anak melalui tes lisan dari guru kepada anak untuk penjumlahan bilangan dengan melihat gambar.