

# **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.

Dari sejumlah referensi dijelaskan dapat kita maknai bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011).

Secara umum berhitung permulaan bagi anak usia dini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus, dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2000)

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) 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 (2005)

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.

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 terpatneri 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 ujicoba dalam menyelesaikan masalah matematika, sehingga pengetahuan yang dipahami anak hanya sebatas apa yang diberikan guru.

Dalam mewujudkan keterampilan yang baik pada anak PAUD 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 PAUD ini merupakan langkah nyata yang dilakukan guna meningkatkan keterampilan anak secara optimal. Banyak keterampilan anak PAUD 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, 2008) “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.

Menurut Anita Lie dalam bukunya “*CooperatVe 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).

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.

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). 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 sumber ke 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: ):

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) 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 kartu hitung bergambar dalam meningkatkan kemampuan membilang bagi anak PAUD Teratai Sidoarjo tahun pelajaran 2018/ 2019 ”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

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

- 1) Bagaimanakah aktifitas Penggunaan kartu angka 1-10 melalui kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan anak membilang bagi anak PAUD Teratai Sidoarjo tahun pelajaran 2018/ 2019?
- 2) Bagaimana Penggunaan kartu angka 1-10 melalui kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membilang bagi anak PAUD Teratai Sidoarjo tahun pelajaran 2018/ 2019?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

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

- 1) Mendiskripsikan aktivitas anak dalam penggunaan media kartu hitung bergambar dalam meningkatkan kemampuan membilang bagi anak PAUD Teratai Sidoarjo tahun pelajaran 2017/ 2018.

- 2) Mendiskripsikan keberhasilan penggunaan media kartu hitung bergambar dalam meningkatkan kemampuan membilang bagi anak PAUD Teratai Sidoarjo tahun pelajaran 2018/ 2019

#### **1.4. 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.

### 1.5. 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 kartu 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.