**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan,baik pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar sampai keperguruan tinggi. Anak usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan.

Menurut undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), keberadaan pendidikan usia dini diakui secara sah. Hal itu terkandung dalam bagian tujuh, pasal 21 ayat 1-6, dimana pendidikan anak usia dini diarahkan pada pendidikan pra-sekolah yaitu anak usia 0-6 tahun. Dalam penjabaran pengertian, UU No. 20 Tahun 2003 tentang sisidiknas menyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Anak usia dini atau biasa disebut anak pra sekolah merupakan anak usia nol hingga enam tahun. Anak pada usia tersebut mengalami proses perkembangan otak yang lebih pesat dibandingkan dengan usia lain, anak mampu menyerap informasi dengan kapasitas yang tinggi dan oleh sebab itu anak usia dini seringkali disebut mengalami masa-masa *golden age*.

Masa usia dini adalah masa emas atas perkembangan anak, dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Salah satu komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum yang terdapat pada jalur pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan dasar yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Anak usia dini yakni anak dengan usia pra-sekolah (0-6 tahun). Usia 0-6 tahun merupakan masa peka/sensitif bagi anak yang dikenal sebagai usia emas (*golden age*). Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual, yang dimana kecerdasan manusia ditentukan pada masa-masa ini.

Mutiah (2010), anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, yang dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik yang menyangkut tentang koordinasi motorik kasar dan halus, kecerdasan menyangkut tentang daya pikir, daya cipta, serta sosio emosional, bahasa, dan komunikasi.

Agar segala aspek tersebut dapat berkembang secara optimal, maka diberikan stimulasi berupa permaianan. Melaui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman. Permainan merupakan suatu selingan pemberian media atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari.

Permainan dapat membantu membuat suasana belajar anak menjadi menyenangkan, santai dan tidak membosankan. Dengan kegiatan bermain, anak dilatih untuk bekerja secara mandiri, sabar,percaya diri, tidak mudah putus asa, dan pantang menyerah. Segala kegiatan yang dilakuakan mempunyai tujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu salah satunya kemampuan berhitung permulaan anak.

Kemampuan berhitung pada anak usia TK adalah merupakan kemampuan dalam memahami konsep dasar- dasar matematika atau berhitung permulaan mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak dan kemampuan berhitung anak akan terus berkembang sesuai dengan tahapannya.

Menurut susanto (2011), kemampuan berhitung permulaan pada anak adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya, karasteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan paling dekat dengan dirinya, yang sejalan dengan perkembangan kemampuan anak yang dimilikinya dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung permulaan anak merupakan kemampuan untuk mengenal konsep lambang bilangan sederhana misalnya bilangan 1-10. Untuk mengenalkan konsep lambang bilangan pada anak usia dini lebih tepatnaya adalah pada usia TK yaitu kelompok A pada usia 4-5 tahun dan kelompok B pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini adalah usia yang sangat tepat untuk mnengenalkan konsep bilangan pada anak. Rasa ingin tahu anak sangat tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Apabila kegiatan ini diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak dan anak akan lebih semangat mempelajarinya jika yang dipelajarinya sesuai dengan minat,kebutuhan dan kemampuannya.

TK Pelangi Sawere merupakan salah satu sekolah taman kanak-kanak yang terletak di desa Bontoraja, kecamatan Gantarang, kabupapaten Bulukumba. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan maret 2016, kemampuan berhitung pada anak masih tergolong rendah, hal tersebut ditandai dengan anak belum mampu dalam membedakan yang mana lambang bilangan 1,2,3,4, 5 sampai 20, anak belum bisa menyebut urutan bilangan 1-20, anak belum mampu menghubungkan konsep dengan lambang bilangan. Agar kemampuan berhitung permulaan pada anak di TK pelangi desa Bontoraja kecamatan Gantarang kabupaten Bulukumba dapat meningkat, Maka sebagai alternatif yang bisa digunakan adalah dengan memperkenalkan lambang bilangan melalui permainan *flash card* (kartu bergambar).

Permaianan *flash card* adalah salah satu permainan yang menggunakan media kartu, yang dimana kartu bertuliskan lambang bilangan dan gambar sesuai bilangan yang ada pada kartu tersebut. Permainan *flash card* bisa berdampak positif bagi peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Karena permainan kartu ini dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat anak semakin mengenal konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan pada anak.

Susanto (2011), berpendapat “ dengan permainan *flash card* membuat anak dapat belajar belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bawha permainan *flash card* dapat membuat anak memahami konsep bilangan serta pemahaman tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung maupun tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

*Flash card* digunakan untuk membantu anak untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dari orientasi tanggung jawab berdsarkan kemampuan anak. Aktivitas pengajaran dengan menggunakan permainan *flash card* bertujuan untuk membantu anak mencari jalan keluar pemecahan masalah yang dihadapinya. Dalam kenyataan sehari-hari anak belum mampu membilang/menyebutkan angka 1 sampai 20, mengurutkan /memasangkan lambang bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjukkan benda (mengenal konsep bilangan benda sampai 10), menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit, mengurutkan kartu angka.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti mengambil alternatif permainan *flash card* untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan kelompok B di TK Pelangi desa bontoraja, Kecamatan gantarang, Kabupaten Bulukumba.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhituang permulan anak kelompok B di TK Pelangi Sawere desa Bontoraja, kecamatan Gantarang, kabupaten Bulukumba”?

1. **Tujuan**

Mengetahui pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Pelangi Sawere desa Bontoraja, kecamatan Gantarang, kabupaten Bulukumba.

1. **Manfaat**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, sebagai bahan masukan dan informasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan *flash card* di TK pelangi Sawere desa Bontoraja, kecamatan Gantarang, Kabupaten Bulukumba.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dibidang pendidikan dan dapat dijadikan masukan sebagai bahan perbandingan sekaligus bahan referensi bagi penelitian yang relevan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi tenaga pendidik, sebagai pertimbangan dalam memilih stimulasi yang tepat untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.
6. Bagi anak didik, sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan sberhitung permulaan anak agar lebih meningkat.