

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu aset terpenting bagi kemajuan bangsa karena dapat menentukan kualitas setiap warga negaranya. Kualitas warga negara yang baik nantinya akan menentukan keberhasilan sebuah negara. Hal inilah yang menyebabkan setiap warga negara wajib untuk mengikuti jenjang pendidikan mulai dari usia dini, pendidikan dasar, menengah maupun tinggi (Hart et al., 2021; Hayah, 2017). Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan, dan mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa agar menjadi manusia yang beriman dan memiliki keterampilan yang cakap, kreatif, dan berilmu (Sujana, 2019). Pendidikan adalah salah satu sarana terbaik dalam menciptakan suatu generasi baru yang cerdas secara intelektual. Dengan mengembangkan kecerdasan intelektual dapat menumbuhkan imajinasi seorang anak. Hal ini disebabkan karena dengan berimajinasi anak akan mengasah kecerdasan intelektualnya karena membayangkan banyak hal dan mulai berpikir secara rinci mengenai apa saja yang pernah dilakukan untuk meraih sesuatu (Hardiyanti et al., 2019). Semakin anak memiliki imajinatif yang tinggi maka akan semakin tinggi anak dalam bertukar pikiran dan terampil dalam berhubungan sosial dengan temannya (Setiawati & Novitasari, 2019).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat serta benda mental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek mengalami perubahan yang pesat (Citra, 2017). Kegiatan pembelajaran harus memberikan stimulasi yang memperhatikan karakteristik anak sehingga dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak menuju arah yang lebih baik. Hal inilah yang menyebabkan anak usia dini harus diberikan pendidikan yang tepat untuk mampu membentuk anak menjadi manusia yang seutuhnya. Pendidikan anak usia dini harus menitik beratkan pada perletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Cahyaningrum et al., 2017).

Pendekatan kegiatan pembelajaran yang terbaik untuk anak usia dini yaitu dengan cara bermain. Kegiatan bermain ini akan mempercepat proses kematangan otak pada anak (Holis, 2016). Jaringan sel otak anak yang bagus adalah otak yang kaya dengan koneksi akibat dari rangsangan aktivitas pada anak yang yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tentu akan dapat meningkatkan kinerja otak anak terutama pada otak kanan dan otak kiri. Otak kiri anak berkaitan dengan daya ingat, tata bahasa, logika, angka, dan rasio, sedangkan otak kanan berkaitan dengan kreativitas, warna, imajinasi, dan music (Fitria & Refnadi, 2017). Hal inilah yang menyebabkan guru harus mampu merancang

kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Namun permasalahan yang saat ini sering ditemui yaitu kurang optimalnya kegiatan pembelajaran yang berlangsung disekolah. Hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Sinaga (2022) juga mengungkapkan bahwa masih banyak guru yang kurang mampu untuk merancang kegiatan menarik yang dapat menstimulasi anak dalam belajar. Temuan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wulandari & Suparno (2020) juga mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran yang monoton menyebabkan anak kurang termotivasi dalam belajar sehingga anak cenderung pasif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan untuk anak tentu akan berdampak pada kemampuan anak yang kurang berkembang secara optimal. Selain itu kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi anak juga akan menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam belajar dan merasa bahwa belajar itu adalah kegiatan yang membosankan (Swari & Ambarawa, 2022). Permasalahan ini tentu akan berdampak pada perkembangan anak baik secara afektif psikomotor ataupun kognitif. Temuan lainnya yang dilakukan oleh Pratiwi & Rahmah (2018) juga mengungkapkan bahwa masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional yang menyebabkan anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak meninggalkan kemampuan berpikir kritis ataupun kemampuan untuk bekerja sama antar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Gugus II PAUD Kecamatan Sukawati ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan yaitu beberapa anak mengalami permasalahan

dalam hal kemampuan matematika awal dan sikap kerjasama. Kegiatan pembelajaran lebih sering menerapkan model pembelajaran konvensional yang masih monoton mengakibatkan keterampilan bekerjasama pada anak masih sangat terbatas. Pembelajaran konvensional mengacu pada model pendidikan tradisional dimana siswa secara fisik menghadiri sekolah dan berinteraksi tatap muka dengan guru dan teman sekelas (Dewi et al., 2018). Pada pembelajaran konvensional, guru adalah sumber utama pengetahuan dan memberikan instruksi kepada siswa, sehingga anak kurang kreatif (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Hasil observasi yang dilakukan di TK Yudistira Batuan ditemukan bahwa kurangnya kemampuan anak dalam bersosialisasi disebabkan karena kegiatan pembelajaran hanya difokuskan pada hal yang menyangkut menulis, membaca, dan menghitung sehingga perkembangan sosial anak tidak berkembang dengan optimal. Padahal pada masa anak usia dini ialah keterampilan sosial harus dikembangkan sehingga anak mampu berbaur dan beradaptasi dengan lingkungan secara mudah (Octaviani et al., 2022). Kerjasama sangat penting diajarkan kepada anak usia dini karena bekerja sama merupakan salah satu keterampilan yang berguna dalam kehidupan anak. Selain itu keterampilan bekerja sama dapat meningkatkan empati pada anak sehingga membentuk kemampuan untuk saling mendukung dan menghormati satu sama lain (Nurbaiti et al., 2022). Selain itu permasalahan lainnya yaitu masih banyak anak yang kurang mengenal angka. Beberapa anak terlihat tidak tertarik untuk belajar mengenal angka, sehingga anak hanya diam pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sedang berlangsung.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dapat

meningkatkan kemampuan matematika dan keterampilan kerjasama pada anak usia dini, dalam hal ini guru memiliki peranan penting untuk mengembangkan pemahaman anak didik. Pemahaman menurut Bloom yaitu seberapa besar anak didik mampu menerima, menyerap, dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Kemampuan pemahaman konsep merupakan hal mendasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk menguasai materi ajar (Farida et al, 2019). Dalam mengerjakan soal matematika anak didik haruslah memiliki dasar pemahaman konsep tersebut. Dalam proses pembelajaran matematika, pemahaman konsep merupakan bagian yang sangat penting. Pemahaman konsep matematik merupakan landasan penting untuk berpikir dalam menyelesaikan permasalahan matematika maupun permasalahan sehari-hari (Nila, 2008). Menurut Zerpa & Barneveld (2009) tingkat tertinggi pada pemahaman konsep adalah dasar yang sangat penting untuk mengajarkan matematika kepada anak didik dengan pemahaman secara mendalam. Seperti yang dikatakan Nuraeni (2018), jika anak didik memiliki kemampuan pemahaman matematis yang baik maka anak didik tersebut dapat melanjutkan pembelajaran kejenjang yang lebih tinggi, hal tersebut merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran matematika di sekolah.

Adapun pentingnya kemampuan matematika awal pada anak yaitu pertama, akan membantu anak memahami konsep dasar matematika yang lebih kompleks dimasa depan. Kedua, anak yang terbiasa belajar matematika akan memiliki peluang yang besar dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Ketiga, kemampuan matematika membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Maharani et al., 2020). Sedangkan pentingnya keterampilan Kerjasama pada anak yaitu pertama, mengajar anak-anak untuk

bekerja sama membantu mereka memahami nilai kerja sama tim. anak belajar bagaimana bekerja sama dengan orang lain menuju tujuan Bersama (Achmadi & Aisyah, 2017). Kedua, kepercayaan. kerjasama membantu anak-anak mengembangkan kepercayaan dengan orang lain (Gjems, 2013). Anak belajar untuk bergantung pada orang lain dan untuk diandalkan. Ketiga, empati. Kerja sama meningkatkan empati. Anak-anak belajar untuk memahami dan menghargai perasaan dan perspektif orang lain (Amridha & Rahyuddin, 2020). Keempat, keterampilan sosial. Kerja sama membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial. Anak belajar bagaimana berkomunikasi dengan orang lain, menegosiasikan dinamika kelompok, dan bekerja sama sebagai sebuah tim. Keempat, resolusi konflik. Kerja sama mengajarkan anak-anak nilai mendengarkan orang lain dan menunjukkan kesabaran selama konflik. Anak belajar bagaimana berkompromi dan menemukan solusi yang cocok untuk semua orang (Magta et al., 2019).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan kemampuan matematika dan keterampilan bekerja sama pada anak yaitu model pembelajaran *index card match*. Model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) merupakan salah satu model pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bekerja sama pada anak (Wahyuningtyas & Zulherman, 2022). Temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yatini (2021) juga mengungkapkan bahwa *Index Card Match* merupakan model pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sirait & Apriyani (2020) juga

menyatakan bahwa Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif ICM (Index Card Match) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa.

Index Card Match adalah mencari pasangan kartu yang akan digunakan dalam mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Menurut Annisa & Marlina (2019) *Index Card Match* adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah belajar pada anak dengan mencocokkan ataupun mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawabannya. Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif yang dilakukan dengan cara bermain kartu sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Ma'rifah et al., (2015), beberapa langkah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* yaitu guru mempersiapkan potongan kertas, potongan kertas dibagi menjadi dua bagian sama, kertas dituliskan pertanyaan mengenai materi dan setelahnya dituliskan jawaban, kemudian kertas diaacak, guru meminta anak mengambil kertas secara giliran, guru menjelaskan anak yang mendapat pertanyaan harus mencari jawaban di teman lain, anak diminta memaparkan soal yang didapatkan secara bergantian, anak diminta untuk menampilkan kartu, dan guru melakukan klarifikasi.

Model ini pun memiliki kelebihan yaitu Saling ketergantungan positif, Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana rileks yang menyenangkan, terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru, serta memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan (Annisa & Marlina, 2019a). Penelitian sebelumnya yang

dilakukan oleh Prabowo et al., (2020) menegaskan bahwa pada model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Penelitian lainya yang dilakukan oleh Ririsl (2018) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* dapat memicu pembelajaran yang aktif. Kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Index Card Match* yaitu siswa dituntut untuk saling bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan pertanyaan dan juga menempatkan pertanyaan kepada pasangan lainnya sehingga tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan bekerja sama tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Selain itu model pembelajaran ini juga diterapkan dengan menggunakan metode bermain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan aktif.

Index Card Match pada penelitian ini menggunakan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* mengajarkan siswa untuk mandiri dalam mengerjakan soal yang mampu meningkatkan kepercayaan diri, dimana siswa dapat bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok kecil yang heterogeny (Rahayu & Suningsih, 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) memberikan kesempatan siswa untuk berpikir dalam mencari idenya serta bekerja sama dengan siswa lainnya (*pair*). Siswa diberi kesempatan menyajikan jawaban yang benar dari hasil diskusi dengan siswa lain, hal ini dapat mendorong semangat siswa dalam bekerja sama (Gok, 2018). Trianto (Fadhillah et al, 2007) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dapat melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir serta aktivitas siswa, karena siswa

membangun pengetahuan melewati eksplorasi dirinya sendiri dan pengetahuan siswa juga bisa berkembang melalui transfer pola pikir dengan siswa yang lain, sehingga siswa mampu menggabungkan dan membandingkan pola mereka sendiri dengan pola pikir siswa yang lain. Model pembelajaran kooperatif di harapkan merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi karena di sini potensi yang dimiliki oleh siswa benar-benar digali semaksimal mungkin. Selain itu kecakapan dan strategi mereka juga diuji, apa yang akan siswa lakukan terhadap masalah yang dia dapatkan tergantung pada pemikiran mereka sehingga diharapkan siswa dapat berpikir secara optimal. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) ini diharapkan hasil belajar siswa lebih baik daripada siswa yang hanya belajar sendiri

Berdasarkan persoalan yang telah diuraikan dan melihat kondisi yang terjadi di TK Yudistira Batuan, memotivasi serta mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Dengan *Setting* Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap Kemampuan Matematika Awal dan Kerjasama Anak Usia Dini**”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran hanya terfokuskan pada kegiatan calistung sehingga perkembangan sosial anak kurang berkembang dengan optimal.
2. Anak tidak tertarik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran matematika awal

3. Kegiatan pembelajaran yang monoton menyebabkan anak merasa bosan dalam pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi tidak menyenangkan.
4. Kegiatan pembelajaran kurang memperhatikan aspek keterampilan bekerjasama pada siswa sehingga siswa memiliki keterampilan kerjasama yang kurang.

1.3 Batasan Masalah

Luasnya penelitian mengenai Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* koopertaif tipe *Think Pair Share* maka penelitian ini memilih untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti diantaranya yaitu variabel pada penelitian ini meliputi dua variabel yakni satu variabel bebas yaitu Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* (*X*) dan variabel terikat yakni Kemampuan Matematika Awal dan Kerjasama (*Y*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap kemampuan matematika awal pada anak usia dini?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia dini?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan matematika dan keterampilan kerjasama yang signifikan antara anak yang dibelajarkan menggunakan model Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan anak yang dibelajarkan menggunakan model konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap kemampuan matematika awal pada anak usia dini.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap keterampilan kerjasama pada anak usia dini.
3. Mengetahui apakah perbedaan kemampuan matematika dan keterampilan kerjasama yang signifikan antara anak yang dibelajarkan menggunakan model Model Pembelajaran *Index Cardt Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan anak yang dibelajarkan menggunakan model konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat yakni sebagai berikut.

a) Bagi Anak

Manfaat penelitian ini bagi anak usia dini adalah dapat meningkatkan keterampilan Kerjasama. Dengan menerapkan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share*, kemampuan matematika awal pada anak akan meningkat. Selain itu, anak menjadi lebih mampu dalam bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman sebayanya.

b) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dapat memberi referensi dalam kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share*.

c) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat memberikan masukan yang positif mengenai penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* untuk anak usia dini.

d) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu memberi pengalaman dan menambah wawasan terkait penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* untuk anak usia dini.

1.7 Asumsi Penelitian

Model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal. Olehnya, kemampuan kemampuan matematika awal dan kerjasama pada anak dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran. Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan *setting* kooperatif tipe *Think Pair Share* diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan matematika

awal dan kerjasama pada anak karena mengajarkan anak untuk mandiri dalam mengerjakan soal dan mengajak anak untuk dapat bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok kecil yang heterogen.

