

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penjelasan tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia dijabarkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang ini menjelaskan bahwa PAUD merupakan bentuk pelayanan pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan cara memberikan stimulus guna membantu proses pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan agar anak memiliki kesiapan yang matang untuk memasuki pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. PAUD juga diberikan sebagai sarana bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, nilai agama dan moral serta sosial emosional.

Pengembangan seluruh aspek perkembangan agar anak siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD anak usia 4-5 tahun menyebutkan bahwa aspek perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah diantaranya kemampuan anak dalam mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan pada lingkup perkembangan berpikir logis antara lain bagaimana anak mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi dan pada lingkup perkembangan berpikir simbolik misalnya bagaimana anak mengenal lambang

bilangan. Namun dalam penelitian ini lebih fokus pada aspek perkembangan kognitif pada lingkup perkembangan berpikir simbolik yaitu kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Dari pernyataan tersebut kemudian dijelaskan lagi dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) bahwa indikator yang perlu dicapai oleh anak usia 4-5 tahun dalam berpikir simbolik adalah anak mampu membilang benda 1-10, mampu mengenal konsep bilangan, mampu mengenal lambang bilangan dan mampu mengenal lambang huruf.

Jean Piaget (dalam Bodedarsyah, 2019:355) menyatakan bahwa perkembangan atau perubahan kognitif dibagi menjadi 4 tahapan. Salah satu dari tahapan tersebut adalah tahap pra-operasional yang terjadi pada usia 2-7 tahun di mana anak sudah mampu menceritakan atau menggambarkan penampilan objek atau simbol yang tidak ada dengan kata-katanya sendiri. Tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk menggambarkan objek yang tidak ada secara fisik di hadapannya. Aspek perkembangan kognitif ini sangat berpengaruh dalam kemampuan berpikir anak terutama berhubungan dengan matematika atau pengenalan lambang bilangan.

Lambang bilangan merupakan sebuah simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan (Hasiana, 2017:132). Manfaat dari mengenal lambang bilangan pada anak usia dini adalah membantu anak belajar matematika berdasarkan konsep yang benar, membantu anak dalam menghindari ketakutan matematika sejak dini dan membantu anak belajar matematika melalui kegiatan bermain yang menyenangkan secara alami (Hayati, 2017:36). Memperkenalkan

lambang bilangan pada anak usia dini harus secara bertahap yang diawali dengan belajar membilang, meniru tulisan serta menghubungkan lambang bilangan dengan gambar. Cara yang digunakan oleh pendidik dalam memperkenalkan lambang bilangan harus tepat sesuai dengan tahap perkembangan atau usia anak. Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk memperkenalkan lambang bilangan pada anak usia dini, salah satunya adalah dengan kegiatan bermain angka karena anak-anak lebih menyukai bermain sambil belajar. Untuk dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak melalui bermain angka maka diperlukan media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Mengingat bahwa anak usia dini masih berada pada tahap berpikir konkret maka sebaiknya menggunakan media dalam pembelajaran.

Media merupakan salah satu alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga dapat membantu anak untuk lebih memahami apa yang disampaikan pendidik. Media yang digunakan harus menarik perhatian agar anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran dan dapat membantu anak untuk lebih memahami materi pembelajaran. Sebagai pendidik harus kreatif dalam membuat media yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dengan menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitarnya. Maka salah satu cara untuk menjawab permasalahan dalam membantu pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun, peneliti memilih media kotak ajaib yang dikemas dalam permainan. Kotak ajaib adalah media yang berupa kotak yang terbuat dari kardus, di mana di setiap sisi kotak

dapat ditempel gambar sesuai tema serta kegiatan untuk anak. Selain itu terdapat pula kotak kecil berisi angka yang diletakkan di dalam kotak ajaib tersebut. Dari kotak ajaib ini pendidik dapat mengajak anak bermain membilang 1-10, meniru tulisan serta menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan gambar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama pendidik TK A di TKK Don Bosco Surabaya ditemukan bahwa masalah yang dihadapi anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya belum optimal untuk menunjukkan kemampuannya dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini ditandai dengan anak yang belum mampu membilang, meniru tulisan, menghubungkan lambang bilangan 1-10 serta sebagian anak masih ragu dalam menyebutkan nama lambang bilangan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak sehingga belum mengenal lambang bilangan yaitu anak belum memahami bentuk atau garis saat meniru tulisan lambang bilangan, selain itu pada saat pembelajaran *online*, orang dewasa di sekitar anak tidak mendukung dalam memperkenalkan atau membiasakan anak untuk mengenal lambang bilangan, media yang digunakan juga kurang tepat sehingga tidak difokuskan pada kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan. Selama pembelajaran *online*, media yang digunakan oleh pendidik dalam mengenal lambang bilangan hanyalah menggunakan video animasi.

Salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya yaitu dengan melakukan kegiatan bermain angka, maka dalam penelitian ini peneliti ingin

menerapkan media kotak ajaib untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Kotak ajaib yang akan digunakan terbuat dari kardus, di mana menurut Ariska (2020:113), pemilihan terhadap media kotak ajaib yang terbuat dari kardus dapat dibawa kemanapun. Hal ini disebabkan karena ukurannya tidak terlalu besar, ringan, desain warna serta desain gambar pada media ini sangat menarik. Melalui media kotak ajaib ini diharapkan anak dapat belajar sambil bermain mengenal lambang bilangan. Kegiatan ini lebih berpusat pada anak sehingga anak akan lebih aktif dalam bermain mengenal lambang bilangan.

Lambang bilangan ini penting untuk dikenalkan kepada anak usia dini karena dengan mengenal lambang bilangan akan sangat membantu perkembangan kognitif anak sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Manfaat dari mengenal lambang bilangan adalah membantu anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di TKK Don Bosco Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media kotak ajaib terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media kotak ajaib terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun, di TKK Don Bosco Surabaya.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan wawasan terkait kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun menggunakan media pembelajaran kotak ajaib yang menarik bagi anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah tentang pengaruh penggunaan media kotak ajaib terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun, di TKK Don Bosco Surabaya, sehingga sekolah dapat merancang kegiatan yang inovasi bagi anak.

1.4.2.2 Bagi Guru

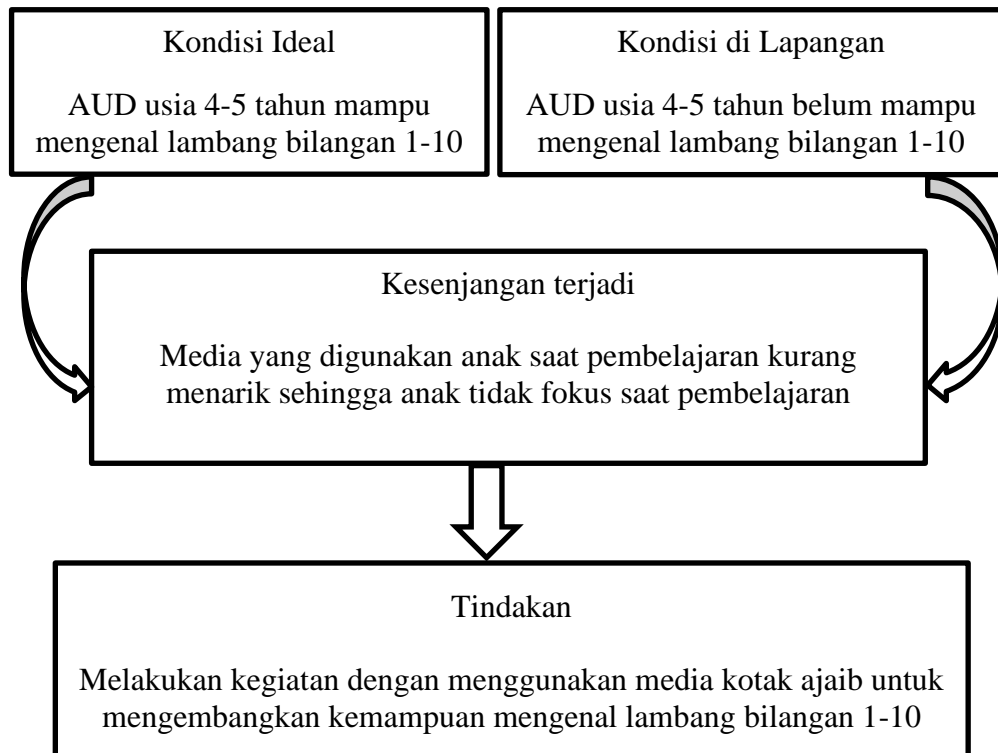
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru yang nantinya dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Dengan mengetahui hasil yang positif, guru dapat menindaklanjuti dan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

1.4.2.3 Bagi Mahasiswa PG PAUD

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi dalam membuat karya ilmiah tentang kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media kotak ajaib.

1.5 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis dalam penelitian ini dijelaskan melalui bagan sebagai berikut:



Bagan 1. 1
Kerangka Teoritis

1.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a : adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kotak ajaib terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya.

H_0 : tidak adanya pengaruh dalam penggunaan media kotak ajaib terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya.

1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1.7.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini yaitu dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya

1.7.2 Batasan Penelitian

Batasan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Media Kotak Ajaib: berbentuk kotak yang terbuat dari kardus di mana disetiap sisi kotak dapat ditempel gambar sesuai tema serta kegiatan untuk anak. Selain itu terdapat pula kotak kecil berisi angka yang diletakkan di dalam kotak ajaib tersebut.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan: kemampuan membilang 1-10, meniru tulisan lambang bilangan 1-10 serta menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan gambar.

1.8 Batasan Istilah

Batasan istilah dalam penelitian ini adalah media kotak ajaib dan kemampuan mengenal lambang bilangan:

1. Media kotak ajaib adalah media pembelajaran yang konkret yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau menstimulasi aspek perkembangan anak terutama dalam mengenal lambang bilangan.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan dalam aspek perkembangan kognitif yang bertujuan membantu anak untuk mengembangkan logika matematika.

1.9 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan dalam penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media kotak ajaib terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya memuat tentang:

BAB I Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah dan organisasi penulisan.

BAB II Kajian pustaka membahas tentang landasan teori mengenai penjelasan tentang anak usia dini, media pembelajaran, media kotak ajaib, lambang bilangan, kemampuan mengenal lambang bilangan, keterkaitan antara lambang bilangan dengan media kotak ajaib dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III Metode penelitian berisi tentang rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Analisis Data membahas tentang data yang ditemukan saat penelitian dan pengambilan data.

BAB V Kesimpulan dan saran membahas tentang kesimpulan dari penelitian dan saran dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.