

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Berbagai alasan orang tua mendaftarkan anaknya di program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diantaranya adalah agar anak dapat mengenal sekolah sejak dini, bermain dengan teman sebaya, mengenal permainan baru, melatih aspek perkembangan anak, serta mengenal lambang bilangan sebelum anak memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar (SD). Matematika di PAUD sangat penting karena mampu mengembangkan kognitif anak pada jenjang selanjutnya. Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun anak akan menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1-10, mengajarkan materi berhitung ke anak usia dini dengan melakukan kegiatan yang bervariasi, melalui kegiatan bermain.

Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, ilmu pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satunya yaitu Pendidikan Anak Usia Dini yang mengalami perkembangan yang sangat pesat. PAUD sekarang ini mendapatkan perhatian besar dari pemerintah dan masyarakat. Pendidikan pada anak usia dini untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Melalui pendidikan ini, diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki.

Pendidikan merupakan proses komunikasi yang mengandung pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi. Dwi Siswoyo (2008) mengatakan bahwa Pendidikan merupakan suatu proses yang membutuhkan waktu yang lama, proses pendidikan ini diantaranya upaya pembinaan, pengembangan, peningkatan potensi, dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini masih memerlukan bimbingan dan stimulus yang tepat

untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam mengali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak usia dini. Sehingga memungkinkan anak untuk dapat berkembang dan tumbuh secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Proses belajar anak selain dimulai dari lingkungan keluarga dan masyarakat juga bisa dimulai dari PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan SD (Sekolah Dasar).

Pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal apabila pemberian rangsangan dilakukan secara tepat dan berkesinambungan. Pemberian rangsangan yang tepat yaitu pemberian rangsangan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan tingkat kematangan otak anak. Pemberian rangsangan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih kompleks. Rangsangan juga diberikan secara berkesinambungan atau terus menerus sampai anak benar-benar telah memahami konsep yang diajarkan.

Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses tumbuh kembangnya. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang disebut golden age. Perkembangan kecerdasan anak khususnya usia 4-6 tahun menurut Yuliana (2018, hlm. 8) mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Kemampuan belajar manusia 50% ditentukan dalam 4 tahun pertama, 30% kemampuan yang lain dicapai sebelum usia delapan tahun. Pada masa ini, otak anak memiliki daya serap yang tinggi melalui pengalaman-pengalaman sensorinya. Anak mudah belajar banyak hal dari lingkungan sekitar. Masa ini perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Adapun perkembangan anak usia dini menurut Soelmiarti (2003, hlm. 27) meliputi lima aspek perkembangan, aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosional. Kelima aspek tersebut perlu distimulus dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang

Putri Kinanti, 2023

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN TUNGGANG UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sering diartikan sebagai perkembangan berpikir. Kognitif memiliki arti yang luas mengenai berpikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak dini, memudahkan anak dalam memahami operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, tetapi anak sudah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut. Adapun anak yang sudah mengenal lambang bilangan namun tidak mampu untuk melanjutkan angka berikutnya, anak harus menghitung dari awal untuk melacak angka berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenal lambang bilangan pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan berpikir anak. Tahap pengenalan lambang bilangan dimulai dari mengenal konsep bilangan terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangannya. Mengenalkan lambang bilangan juga dilakukan melalui proses pengamatan yang melibatkan sensori motor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan tahap pemecahan masalah.

Namun, yang terjadi di lapangan berbeda dengan yang diinginkan, menurut Bujuri, (2018). Menjelaskan rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan sering beranggapan bahwa pembelajaran yang berkaitan dengan angka atau lambang bilangan adalah mata pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami karena bersifat abstrak. Menggunakan media pembelajaran menjadi solusi agar penyampaian materi matematika mudah untuk anak pahami, tetapi di luar sana masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi matematika sehingga anak merasa sulit memahami materi matematika, ini yang

Putri Kinanti, 2023

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN TUNGGANG UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

menjadikan anak tidak menyukai pelajaran matematika karena dianggap sulit. Kurangnya penggunaan media pada penyampaian matematika mengakibatkan anak tidak aktif di dalam kelas.

Anak cenderung memiliki prestasi yang buruk di sekolah dan anak sering dinilai gagal oleh guru maupun keluarganya. Tidak heran jika anak yang memiliki prestasi yang buruk akan mengembangkan ekspresi yang rendah dan bermasalah dengan self-esteem. Oleh karena itu, perencanaan konsep berhitung, menulis, maupun membaca harus diajarkan sejak dini seperti yang dikemukakan oleh Glenn Domeln (dalam Prihastuti, 2009) bahwa persiapan belajar berhitung harus dimulai sejak anak masih berusia dini.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui media pembelajaran yang digunakan. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari jika belajar yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkat pencapaian perkembangannya yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, apabila pengenalan lambang bilangan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah dengan kegiatan bermain.

Penggunaan media yang menarik sangat mendukung proses belajar anak. Anak yang masih berpikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak seperti mengenal lambang bilangan. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari materi yang akan disampaikan kepada anak.

Media pembelajaran menghitung menyenangkan adalah permainan yang berisi lambang bilangan disertai dengan wadah yang jumlahnya mengurut sesuai dengan gambar yang dituju. Permainan ini merupakan suatu media yang dapat membantu anak dalam mengenal lambang bilangan secara berurutan atau

Putri Kinanti, 2023

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN TUNGGANG UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

mellanjutkan angka yang sudah ada. Pelrmainan ini dibuat selndiri oleh pelnelliti. Pelmbuatan meldia peljumlahan melnghitung urut ini dibuat belrdasarkan telma yang seldang dikelmbangan, Pelrmainan ini dimainkan delngan bellajar sambil belrmain agar anak tidak melrasa telrbelbani dan bellajar selmakin melnyelnangkan karelna banyak hal hal melnarik di dalamnya.

Dari belrbagai hal diatas, pelnelliti telrtarik untuk mellakukan pelnellitian pelngelmbangan delngan judul ” Implementasi Media Pembelajaran Tunggang untuk Mengenalkan Lambang Bilangan bagi Anak Usia 4-5 Tahun” untuk menambah pemahan terhadap berhitung dalam pelajaran matematika. Bermain dengan menggunakan media pembelajaran tungngang memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan serta urutan dari bilangan tersebut. Selain itu, bermain dengan menggunakan media pembelajaran tungngang yang dibuat semenarik mungkin akan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebeum penerapan media pembelajaran menghitung menyenangkan bagi anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran menghitung menyenangkan dalam mengenal lambang bilangan bagi anak usia 4-5 tahun?
3. Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan setelah penerapan media pembelajaran menghitung menyenangkan bagi anak usia 4-5 tahun?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebelum penerapan media pembelajaran menghitung menyenangkan.
2. Untuk memahami proses penerapan media pembelajaran menghitung menyenangkan dalam mengenal lambang bilangan bagi anak usia 4-5 tahun?
3. Mengetahui kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan setelah penerapan media pembelajaran menghiung menyenangkan.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis, secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan teori ilmu pendidikan, Adapun secara praktis manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya mengenal lambang bilangan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk menghubungkan antara teori dan praktik pembelajaran menggunakan media pembelajaran tungnang untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, penelitian ini bermanfaat menambah pengetahuan dalam meningkatkan mengenal lambang bilangan.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, anak dan sekolah :

- a. Untuk guru kelas, diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran dalam pelajaran matematika dan memberikan materi yang lebih bervariasi dan menarik serta meningkatkan kreativitas mengajar.
- b. Untuk anak, diharapkan pengembangan media pembelajaran tungnang ini anak dapat menambah pengetahuan dan paham dalam pelajaran matematika khususnya mengenal lambang bilangan 1-10.
- c. Untuk sekolah, melalui pengembangan media pembelajaran tungnang ini bisa menjadi rujukan baik yang dapat diterapkan dalam pelajaran matematika sehingga pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan untuk mengembangkan alat permainan edukatif lainnya dan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini memuat tentang sistematika penulisan skripsi yang menggambarkan kandungan disetiap bab. Adapun ringkasan dari masing-masing bab yaitu :

- a. BAB I membahas mengenai pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi
- b. BAB II membahas mengenai kajian teori yang berisi kemampuan mengenal lambang bilangan, lambang bilangan, pembelajaran kognitif matematika di PAUD, pentingnya alat permainan edukatif dalam pembelajaran di PAUD, media pembelajaran menghitung menyenangkan.
- c. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang berisi jenis penelitian, desain jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, instrument jenis penelitian, analisis data dan isu etik.
- d. BAB IV membahas hasil dan pembahasan, yang berisi deskripsi lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, pembahasan penelitian
- e. BAB V membahas mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi
- f. Daftar Pustaka
- g. Lampiran
- h. Riwayat Hidup Peneliti