

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Setiap makhluk hidup khususnya manusia selalu berkembang dan bertumbuh. Perkembangan terjadi mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Perkembangan selalu berkesinambungan. Pertumbuhan yang sangat pesat dan peka akan terjadi pada anak usia dini. Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (Habe & Ahiruddin, 2017). Setiap individu pasti mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya satu kali seumur hidup. Maka dari itu, anak usia dini harus optimal dalam stimulasi tumbuh kembangnya. Perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek. Sejalan menurut Deva (2016), aspek perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, dan seni. Semua aspek tersebut seharusnya dimiliki oleh anak usia dini dengan maksimal.

Salah satu aspek yang harus dikuasai oleh anak usia dini secara maksimal yaitu aspek perkembangan kognitif yang merupakan kemampuan berpikir. Sistem pendidikan di Indonesia telah menempatkan kognitif sebagai hal yang harus anak kuasai. Orang tua berharap dan akan melakukan apapun supaya anaknya menjadi cerdas dan berprestasi. Sejalan menurut Retnaningrum (2016), aspek perkembangan kognitif dapat menumbuhkan persepsinya dari apa yang telah ia lihat, dengar, dan rasakan supaya menerima dan memahami dengan baik, selain itu anak juga akan mengingat peristiwa yang telah dialaminya. Dalam aspek perkembangan kognitif terdapat kemampuan berhitung atau numerasi. Numerasi menurut Mahmud & Pratiwi (2019) yakni kepercayaan diri untuk terlibat dengan informasi kuantitatif atau spasial untuk membuat keputusan berdasarkan informasi

dalam semua aspek kehidupan sehari-hari juga dapat memecahkan permasalahan.

Sejalan dengan capaian pembelajaran PAUD menurut Kurikulum Merdeka yakni idealisnya anak harus mampu menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari seperti membilang dan menyebutkan bilangan 1 sampai 10, menghitung benda-benda 1 sampai dengan 10, menghubungkan benda dan bilangan 1 sampai 10, dan lainnya. Berdasarkan observasi di RA Al Muhajirin ditemukan sebanyak 8 orang anak dari total keseluruhan 13 orang anak belum mampu mengaplikasikan kemampuan bilangan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran seperti halnya belum bisa menghitung penjumlahan dan pengurangan sederhana. Padahal idealnya anak usia 5 – 6 tahun sudah mengenal bilangan dan operasi bilangan sederhana.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dengan angka, oleh karena itu kemampuan bilangan harus dipersiapkan sejak dini guna menyiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Peserta didik di PAUD harus dibiasakan runtut suatu objek, seperti benda yang ada di sekitar, hewan, dan lainnya. Kemudian mereka mencocokkan antara benda yang ada dengan angka (Wahyuni, 2022). Contoh kemampuan bilangan anak pada kegiatan sehari-hari yaitu menghitung uang jajan, menghitung jarak tempuh ke sekolah, menghitung jam, menghitung jumlah teman, dan lainnya. Menurut pandangan anak usia dini, bilangan itu sangat menyeramkan sehingga mereka tidak ada keinginan untuk mempelajarinya. Faktor tersebut disebabkan karena mereka mendapatkan pengalaman buruk ketika belajar dengan angka. Seperti yang kita ketahui, pada umumnya pembelajaran yang berkaitan dengan bilangan selalu membosankan karena media yang digunakan oleh guru yaitu Lembar Kerja Siswa (LJK) atau *teacher learning*.

Senada dengan hal tersebut menurut Gita (2021), ada beberapa faktor penyebab anak tidak menyukai pelajaran yang berkaitan dengan bilangan,

diantaranya karena faktor budaya, faktor sistem pendidikan, faktor sistem penilaian, faktor keluarga, faktor sifat bidang studi, dan faktor guru. Pertama yaitu faktor budaya, yang dimana seiring berjalannya zaman maka teknologi semakin canggih dan menggantikan peran manusia, jadi pada zaman sekarang terlalu mengandalkan mesin sehingga tidak memperhatikan proses. Kedua faktor sistem pendidikan, dimana sistem pendidikan di Indonesia cenderung menentukan sesuatunya dari “atas”, jadi guru merupakan sumber informasi pertama dan siswa dianggap sebagai bejana kosong yang akan diisi berbagai pengetahuan oleh guru.

Ketiga faktor penilaian, dimana sistem penilaian di sekolah cenderung lebih mengutamakan nilai akhir daripada menilai proses. Keempat faktor keluarga, dimana keluarga kurang memahami beratnya beban belajar anak di sekolah sehingga mereka kurang memperhatikan hasil belajar anaknya di sekolah. Kelima faktor sifat bidang studi, dimana ciri khas matematika bersifat abstrak dan memiliki lambang-lambang yang tidak sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari yang menjadikan anak malas bertemu dengan hal seperti itu. Keenam faktor guru, dimana guru menjadi pusat pertama pada kegiatan pembelajaran dan metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar tidak sesuai dengan cara berpikir anak.

Masalah tersebut harus cepat ditangani dengan solusi yang tepat. Perlu adanya upaya untuk menangani masalah tersebut, khususnya dari pendidik. Salah satunya dengan menciptakan inovasi dan mengoptimalkan pembelajaran dengan media. Jika guru tepat dalam memilih media dalam pembelajaran maka pembelajaran akan menjadi lebih interaktif karena akan terjadinya komunikasi dua arah, sedangkan jika tanpa media, guru akan berkomunikasi lebih ke satu arah (Zaini & Dewi, 2017). Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan mengemas pembelajaran menggunakan metode bermain karena dunia anak adalah bermain. Menurut Wahyuni & Azizah (2020), bermain akan bermanfaat bagi anak supaya bisa berekspresi, mengembangkan panca

indera dengan baik, dan menjadi motivasi untuk mencoba hal baru. Namun tidak semua permainan mengandung hal yang positif.

Salah satu permainan yang sangat disarankan untuk menstimulasi anak yakni permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman atau pembelajaran terhadap pemainnya (Astini, 2017). Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan untuk anak usia dini dalam mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan dengan penggunaan sesuai usia anak. Maka dari itu, peneliti menemukan solusi untuk permasalahan tersebut dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dinamakan Ular Tangga Numerasi (ULTANUM). Dalam permainan ULTANUM tersebut anak akan dihadapkan dengan berbagai tantangan yang harus mereka selesaikan. Tantangan dalam permainan tersebut yakni tantangan tentang bilangan, dimulai dari menghitung jumlah benda, penjumlahan sederhana, dan pengurangan sederhana. Maka dari itu media ULTANUM dapat mengasah kemampuan bilangan pada anak.

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti paparkan diatas, peneliti akan menerapkan permainan edukatif ULTANUM sebagai media dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Wati (2021) bahwa pembelajaran dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat dan menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini melakukan metode pengembangan yang dimana media yang dipakai telah dimodifikasi menjadi ULTANUM yang dikhususkan untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak usia dini karena didalamnya terdapat berbagai tantangan seputar bilangan sederhana. ULTANUM yang diperuntukkan untuk anak usia dini 5 sampai 6 tahun. Peneliti mengharapkan ULTANUM bisa membantu

pihak-pihak yang terkait dan memberikan manfaat khususnya dalam menstimulasi kemampuan bilangan untuk anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media ULTANUM untuk menstimulasi kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media ULTANUM untuk menstimulasi kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana hasil uji coba penggunaan media ULTANUM untuk menstimulasi kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media ULTANUM dalam menstimulasi kemampuan bilangan pada anak usia 5-6 tahun
2. Untuk melihat kelayakan media ULTANUM dalam menstimulasi kemampuan bilangan pada anak usia 5-6 tahun
3. Untuk memperoleh hasil uji coba penggunaan media ULTANUM dalam menstimulasi kemampuan bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk mengenalkan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan numerasi kepada anak usia dini. Secara lebih rinci dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan media pembelajaran ULTANUM dapat dijadikan bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam menstimulasi kemampuan bilangan di lembaga PAUD.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi :

a. Bagi Anak

Media ULTANUM ini diharapkan bisa menstimulasi anak usia dini dalam mengasah kemampuan bilangan dan memberikan motivasi dalam belajar bilangan

b. Bagi Guru

Media ULTANUM ini bisa dijadikan sebagai media yang tepat dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

c. Bagi Orang Tua

Media ULTANUM diharapkan menjadi sumbangsi bagi perkembangan kemampuan bilangan pada anak usia dini

1.5 Struktur Penelitian

Sistematika penulisan skripsi penelitian yang akan digunakan oleh peneliti terdiri atas struktur penelitian yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Bab I berisi masalah kemampuan bilangan yang membuat anak usia dini bingung, anak belum bisa penjumlahan dan pengurangan sederhana. Permasalahan tersebut terjadi karena beberapa faktor salah satunya diantaranya adalah kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru maka dari itu penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi bilangan pada anak usia 5-6 tahun.
2. BAB II berisi mengenai kajian pustaka yang membahas penjelasan mengenai pengertian kognitif, bilangan, dan media pembelajaran.
3. Bab III berisi mengenai penjelasan metode penelitian. Pada bab ini terdapat desain penelitian yang akan digunakan, partisipan penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV berisi temuan dan pembahasan hasil penelitian yang dijelaskan secara rinci dan terstruktur. Pada bab ini menguraikan tentang hasil pengembangan Media ULTANUM sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bilangan untuk anak usia dini yang telah divalidasi oleh *expert judgment* dan telah di uji coba di RA Al Muhajirin dan juga uraian pembahasan dikaitkan dengan teori yang sesuai sebagai jawaban yang tercantum pada rumusan masalah.
5. BAB V berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Kesimpulan yakni jawaban dari permasalahan penelitian, dan rekomendasi untuk anak, guru, dan orang tua.