

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas perlu adanya pendidikan sedini mungkin. Pada anak usia dini sering disebut dengan *Golden age*, masa ini yaitu masa dengan periode keemasan bagi anak. Hal tersebut terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal I ayat 14 bahwa “pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pemanfaatan perkembangan pada masa *Golden Age* anak juga terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini (PAUD) pasal 5 ayat 1 yang berisi struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup : nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Salah satu diantara program-program tersebut yang harus dikembangkan adalah pengembangan kognitif anak.

Begitupun sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu salah satunya berpikir simbolik yang mencakup: (1) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dari uraian diatas salah satu perkembangan kognitif yang harus dioptimalkan dan dilakukan pada anak usia dini yakni kemampuan membilang. Kemampuan membilang sangat penting bagi anak usia dini. Salah satu cara mengoptimalkan kemampuan membilang pada anak usia dini yaitu dengan memfasilitasi atau menyediakan media pembelajaran yang menarik. Karena dengan adanya media pembelajaran anak akan tertarik dan semangat untuk belajar. Safira (2020, hal 2-3)

bahwasannya untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada peserta didiknya media sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena media memiliki hubungan yang sangat erat didunia pendidikan.

Sejalan dengan uraian tersebut Safira A. R. (2020) dalam proses pembelajaran menggunakan media merupakan dukungan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk memudahkan pendidik dan peserta didik membutuhkan media. Dengan adanya media pendidik berusaha untuk memberikan stimulus pada peserta didik memahami pengetahuan yang diberikan.

Dari uraian diatas peneliti mengangkat salah satu komponen yang harus disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan pembelajaran anak yaitu media, karena dirasa sangat penting untuk memfasilitasi kemampuan membilang pada anak usia dini yang lebih efektif agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dimana membilang sangat penting dikenalkan sejak dini kepada anak, karena membilang memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan pembelajaran matematika.

Berdasarkan studi literatur penelitian relevan yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka.” Yang diteliti oleh Komang Ayu Febiola (2020), hasil penelitian ini yaitu melalui media pembelajaran pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia ini dengan presentase 82, 50%. Melalui pengembangan media pembelajaran APE pohon angka juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal dan mengenal lambang bilangan kepada anak usia dini kelompok B.

Penelitian relevan yang berjudul “Pengembangan APE Papan Alur terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.” Yang diteliti oleh Eri Ardika pada tahun 2021. Hasil penelitian ini bahwa APE papan alur yang dikembangkan mendapatkan presentase 86%. Alat permainan edukatif papan alur sangat praktis untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

Penelitian relevan yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Congkak Modifikasi” pada tahun 2018. Yang diteliti oleh Fatmawati, Erhamwilda & Hakim tahun 2018. Hasil penelitian ini yaitu setelah menggunakan permainan congkak modifikasi

kemampuan membilang anak meningkat dengan presentase 86,6%. Setelah menggunakan media congkak modifikasi ini anak mampu menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Atas dasar studi pendahuluan sederhana melalui wawancara dengan guru TK Plus Manar Al-Ummat Cikoneng dan TK Al-Ma'mun Garut serta observasi langsung ke TK, bahwa belum tersedia media papan alur sebagai pendukung pembelajaran khususnya media yang mendukung untuk pembelajaran membilang anak usia dini. Media yang digunakan di TK Plus Manar Al-Ummat untuk memfasilitasi membilang menggunakan kartu angka, fuzzle angka, benda-benda di sekitar, balok dan menggunakan kerikil. Sedangkan media yang digunakan di TK Al-Ma'mun Garut menggunakan lembar kerja anak (LKA).

Maka dari itu peneliti mempunyai inovasi untuk mengembangkan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini dengan memberi kemudahan pada anak untuk membilang 1-10, anak juga dapat mengenal lambang bilangan secara efektif dan menyenangkan. Inovasi ini juga dapat membantu peran guru dalam memberikan pengetahuan kepada anak usia dini di sekolah dengan cara yang tidak membosankan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada anak. Media yang dikembangkan tentunya perlu memperhatikan kebutuhan yang ada dilapangan, sesuai dengan kurikulum, memperhatikan keamanan, kenyamanan, keselamatan dan senantiasa memperhatikan enam aspek perkembangan anak, serta sesuai dengan tema yang digunakan ketika proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah uraikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana pengembangan media papan alur untuk memfailitasi kemampuan membilang anak usia dini?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

- 1) Bagaimana dasar kebutuhan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini?

- 2) Bagaimana rancangan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini?
- 3) Bagaimana evaluasi dan refleksi rancangan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini?
- 4) Bagaimana kelayakan rancangan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui dasar kebutuhan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini.
- 2) Untuk mengetahui rancangan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini.
- 3) Untuk mengevaluasi dan merefleksikan rancangan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini.
- 4) Untuk mengetahui kelayakan rancangan pengembangan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk guru, peneliti dan pembaca untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media papan alur untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat bagi peneliti

Manfaat dari penelitian bagi peneliti ini diharapkan sebagai pengalaman yang bermanfaat dan dapat mengembangkan kemampuan keterampilan dalam menyelesaikan masalah.

1.4.2.2 Manfaat bagi siswa

Manfaat dari penelitian pengembangan media papan alur ini bagi siswa diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini.

1.4.2.3 Manfaat bagi guru

Manfaat dari penelitian ini bagi guru diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif dan media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan membilang anak usia dini.

1.4.2.4 Manfaat bagi sekolah

Manfaat dari penelitian ini bagi sekolah diharapkan menjadi salah satu aset untuk sekolah dan menjadikan media papan alur ini untuk memotivasi dalam memfasilitasi siswa dalam kemampuan membilang dan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam kemampuan membilang anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi memuat sistematika penulisan skripsi, bertujuan untuk memberikan gambaran umum pada setiap bab tentang pembahasan yang dipaparkan dalam penulisan skripsi.

1) BAB I Pendahuluan

Bab I merupakan pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang penelitian yaitu mengenai pentingnya penggunaan media, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis serta struktur organisasi skripsi.

2) BAB II Kajian Pustaka

Bab II membahas mengenai kajian teori-teori yang dikaji oleh peneliti yang digunakan sebagai rujukan penelitian dan kerangka berpikir serta penelitian yang relevan.

3) BAB III Metode Penelitian

Bab III membahas mengenai metode penelitian dan komponen lainnya meliputi, desain penelitian, lokasi penelitian, partisipan penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

4) BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV membahas mengenai hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan memuat jawaban dari pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

5) BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab V membahas mengenai simpulan dari hasil penelitian dan jawaban dari rumusan masalah sesuai dengan tahapan-tahapan metode penelitian.

6) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi tentang sumber rujukan yang digunakan untuk acuan dalam melaksanakan penelitian.

7) Lampiran

Lampiran berisi tentang dokumen tambahan sebagai pendukung penelitian memuat surat-surat, instrumen, hasil instrumen dan dokumentasi lainnya.