

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Bab 1 pasal 1 butir 14 tercantum bahwa:

“pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan pengertian diatas dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini di Indonesia adalah bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan landasan bagi anak untuk melanjutkan ke jenjang selanjutnya. Maka dengan itu, disini terlihat jelas bahwasanya seorang anak memerlukan pemberian stimulus melalui pendidikan guna menunjang tahapan tumbuh kembang anak Terdapat banyak aspek perkembangan yang harus diberikan rangsangan sejak dini, salah satunya aspek kognitif matematika .

Matematika bagi anak merupakan alat yang dapat memiliki fungsi untuk merangsang pengembangan,kecerdasan berfikir, serta memiliki peran sebagai sarana untuk pengembangan nilai-nilai pendidikan dan karakter positif yang berbeda untuk mendorong anak-anak mengembangkan kemampuan intelektual yang berbeda dan untuk meletakkan dasar kepribadian mereka sejak dini seperti sikap mandiri, kritis, ulet, ilmiah, dan rasional. Selain itu dapat kita lihat dan kita amati ketika anak bermain yang secara tidak langsung memperlihatkan ketertarikan atau kegiatan berhitung yang dilakukan oleh anak. Matematika pada hakikatnya dapat memberikan anak-anak cara memahami duni sekitar dan memperkaya pengalaman mereka yang sempit. Terdapat dua tujuan pembelajaran matematika yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah supaya anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran pada pendidikan selanjutnya. Namun saat ini pelaksanaan pembelajaran matematika pada jenjang PAUD masih menjadi pro dan kontra di masyarakat, karena diadakannya tes berhitung ketika anak akan memasuki jenjang sekolah dasar, dimana sebenarnya

istilah pembelajaran matematika pada anak usia dini itu hanya pengenalan terlebih dahulu dan dilaksanakan dengan cara bermain serta media yang mendukung pembelajaran tersebut.

Bermain bukanlah sesuatu hal semata, tetapi bermain disini memiliki sebuah arti kebermaknaan yang besar. Kegiatan bermain bagi anak tentulah erat kaitannya dengan tumbuh kembang anak. Dimana perkembangan anak tidak dapat kita paksakan untuk melawan tahapan tumbuh-kembangnya, namun kita hanya perlu membimbing, merangsang, memfasilitasi kebutuhan mereka terhadap perkembangannya, baik kebutuhan akademis maupun non akademik. Salah satu kebutuhan perkembangan anak dalam hal akademik yaitu bermain matematika atau mengenal konsep berhitung. Bermain matematika bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengenalkan konsep-konsep matematika permulaan dengan cara bermain yang menyenangkan anak-anak sebenarnya mulai belajar matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dicontohkan, misalnya: ketika anak memiliki 2 kue coklat dan satu kue diberikan kepada ibunya, anak akan tahu bahwa kue yang tersisa yaitu satu buah. Dengan begitu, keseharian anak sangat dekat dengan matematika, tetapi banyak yang memahami bahwa matematika hanya tentang angka, penjumlahan dan pengurangan. Padahal masih terdapat banyak konsep matematika permulaan lainnya yang perlu dikenalkan kepada anak. misalnya kegiatan mencocokkan yang juga merupakan konsep matematika yang perlu dikenalkan kepada anak sejak dini. Kegiatan mencocokkan merupakan konsep matematika yang digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang memiliki kesamaan (misalnya kesamaan desain, ukuran, jumlah atau warna). Mencocokkan merupakan kemampuan anak untuk mencari dan menghubungkan sebuah benda dengan pasangannya. Kemampuan ini merupakan konsep matematika paling awal yang harus dikembangkan dan merupakan bentuk dasar perkembangan dari kemampuan berfikirlogis.

Mentassori (dalam Rahman, 2018) mengemukakan bahwa kita jangan menganggap pikiran seorang anak itu seperti kertas putih atau bejana kosong yang secara sedikit demi sedikit diisi, menyerap, tanpa membedakan. Sehingga dapat dikatakan bahwa anak tidak akan menyerap semua yang ia terima, tetapi anak akan memilih yang ia suka dan menolak apa yang ia tidak suka dan semua anak

akan melewati masa peka, dalam arti anak belajar melalui lingkungan. Dimanapun lingkungan berada disekitar anak, baik itu lingkungan rumah, sekolah, teman bermain dan sebagainya. Salah satunya yaitu lingkungan sekolah , dimana disana anak mendapatkan, menyerap ilmu serta berbagai informasi dalam kegiatan pembelajaran. anak akan belajar berhitung. Salah satu cara untuk membantu peningkatan aspek perkembangan kognitif matematis anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, tentunya kegiatan tersebut membutuhkan media yang mendukung untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif matematika anak. Arti media di sini merupakan fasilitas yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk merangsang kemampuan tumbuh kembang anak, termasuk perkembangan kognitif matematis, yaitu terkait konsep lambang bilangan yang termasuk pada konsep matematis yang harus dikenalkan sejak anak usia dini. Tidak hanya itu, guru dan orang tua sebagai agen pendidikan bagi anak harapannya dapat membantu meningkatkan perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk secara kognitif agar anak memiliki kemampuan yang optimal, serta dapat memberikan penyediaan media dalam kegiatan belajar anak. Sedangkan untuk melaksanakan tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran tentunya membutuhkan perencanaan terlebih dahulu.

Rahman (2018) mengemukakan bahwa perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada saat tertentu untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan. Dengan begitu, harapannya melalui perencanaan yang efektif pelaksanaan pembelajaran pun dapat berjalan dengan efektif, termasuk pada perencanaan terhadap model dan media pembelajaran. Media pembelajaran untuk anak usia dini diharapkan dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, dan karakteristik anak, dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif. Sesuai dengan teori Danies (bermain) (dalam Jannah, 2013) mengungkapkan bahwa anak akan tertarik untuk belajar, dengan suatu permainan. Semakin menariknya media yang digunakan dalam belajar maka akan semakin meningkatkan antusias siswa dalam belajar, semakin konsentrasi dan memahami isi pelajaran.

Namun, berdasarkan fakta dilapangan peneliti menemukan fakta bahwa masih terbatasnya media pembelajaran matematika anak usia 5-6 Tahun, media pembelajaran yang digunakan masih media tulis saja seperti majalah, white board yang nantinya berfokus pada guru saja dan membutuhkan media yang lebih menarik. Dengan kendala tersebut peneliti juga menemukan masih kurangnya pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran matematika dikarenakan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut menjadi salah satu temuan peneliti saat melakukan studi pendahuluan di 2 kelas TK Asy-Syuhada, yaitu B1 dan B2. Dengan menemukan fenomena tersebut peneliti memahami bahwa semakin menariknya media yang digunakan maka semakin meningkat pula motivasi anak dalam pembelajaran. Contohnya media papan flanel yang memang bersifat manual, namun dapat dilakukan pengembangan modifikasi sesuai perkembangan masa kini, karena meskipun saat ini sudah berada di era teknologi yang serba canggih, tidak menutup kemungkinan pelaksanaan pembelajaran tidak akan selalu menggunakan teknologi, tetapi harus didukung pula dengan media yang meski bersifat manual namun tetap dikembangkan dengan baik sehingga dayaguna yang dimiliki tak kalah saing dengan media teknologi.

Adapun beberapa penelitian relevan mengenai pengembangan media papan flanel, diantaranya pertama penelitian yang dilakukan oleh Dhea Nahdyawaty (2020) dengan judul “Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok B” dengan metode DBR, namun karena saat itu masih dalam keadaan Covid-19, sehingga produk tidak dapat di uji coba ke lapangan dan hanya sampai pada uji validasi ahli saja. Penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh Denny Rahmalia (2021) dengan judul “Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak”. Penelitian tersebut dilakukan menggunakan metode model ADDIE. Dari beberapa penelitian terdahulu peneliti akan mengembangkan media papan flanel dari segi desain untuk lebih menarik dari sebelumnya, dalam penggunaan pada saat pembelajaran nantinya akan dilakukan dalam sebuah permainan baik individu ataupun kelompok, selain itu beberapa penelitian terdahulu dilakukan sebelum dan saat keadaan COVID-19, maka melihat keadaan yang mulai kembali normal saat ini harapannya peneliti

dapat melakukan penelitian dengan keadaan normal (sesudah COVID-19) agar dapat melakukan uji lapangan ke sekolah sehingga pelaksanaan penelitian lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa papan flanel yang diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan kemampuan siswa terkhusus dalam materi konsep bilangan menghubungkan. Maka dengan itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian pengembangan media yang diangkat dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menghubungkan Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun”**.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Adapun masalah yang menjadi perhatian peneliti berdasarkan pada hasil studi pendahuluan yaitu :

- 1) Masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran matematika pada anak usia 5-6 Tahun
- 2) Kurang menariknya media dalam pembelajaran matematika, sehingga anak sulit fokus saat guru menyampaikan
- 3) Pemahaman konsep pembelajaran matematika di rasa masih kurang.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasar pada hasil identifikasi masalah . Maka di dapatkan beberapa rumusan masalah penelitian diantaranya sebagai berikut :

- 1) Bagaimana hasil analisis/ identifikasi permasalahan sebagai kebutuhan dasar bagi siswa dan guru terhadap pengembangan media papan flanel untuk memfasilitasi kemampuan mengenal bilangan dengan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun ?
- 2) Bagaimana rancangan pengembangan produk media papan flanel untuk memfasilitasi kemampuan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun?

- 3) Bagaimana kelayakan media papan flanel untuk memfasilitasi kemampuan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media papan flanel untuk memfasilitasi kemampuan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan pada usia 5-6 tahun

Adapun tujuan khusus dari penelitian yaitu :

1. Mengetahui dan mendeskripsikan hasil analisis/ identifikasi permasalahan dan kebutuhan dasar bagi siswa dan guru terhadap pengembangan media papan flanel untuk memfasilitasi kemampuan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan pada usia 5-6 tahun
2. Mengetahui dan mendeskripsikan rancangan pengembangan produk media papan flanel untuk memfasilitasi kemampuan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun
3. Mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media papan flanel untuk memfasilitasi kemampuan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini, bermanfaat untuk memberikan berbagai masukan atau informasi dan sebagai salah satu acuan teoritis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian. Pengembangan media papan flanel juga bermanfaat sebagai media untuk memfasilitasi kemampuan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan, serta sebagai inovasi dalam memperkaya media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif solusi dari permasalahan yang ada mengenai pembelajaran matematika untuk anak usia dini,terkhusus dalam hal menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan, baik bagi pendidik maupun bagi siswa dalam pembelajaran di sekolah.

Bagi anak: manfaat penelitian ini bagi anak yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan dengan menggunakan media papan flanel

Bagi guru: membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak, secara lebih efektif dan menyenangkan.

Bagi sekolah: memberikan motivasi bagi sekolah untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam setiap proses pembelajaran berlangsung guna meningkatkan kualitas sekolah.

Bagi siswa: menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran matematika sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan memberikan motivasi siswa agar lebih memahami pembelajaran matematika melalui pengembangan media yang dibuat.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai sistematik penulisan skripsi yang merupakan gambaran isi dari setiap bab, urutan penulisannya, serta menuangkan keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya sehingga tersusun menjadi kerangka skripsi yang utuh. Diantara struktur organisasi skripsi adalah sebagai berikut :

#### **1. Bab I Pendahuluan**

Bab pendahuluan menyajikan tentang latar belakang penelitian, fenomena di lapangan, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, serta. manfaat penelitian menuangkan tentang sumbangsih ilmu dari penelitian.

#### **2. Bab II Kajian Teori**

Kajian teori berisi tentang berbagai kajian terhadap teori-yang mendasari penelitian, serta kerangka berfikir guna menggambarkan alasan ilmiah terhadap variabel yang akan diteliti

#### **3. Bab III Metode Penelitian**

Bab ini menuangkan alur penelitian dan tehnik yang digunakan saat penelitian.hal tersebut mencakup desain penelitian, subjek penelitian, definisi operasional variabel penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, tehnik pengumpulan data, tehnik analisis data serta prosedur penelitian.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisikan temuan dan pembahasan data-data /informasi yang didapat oleh peneliti.

5. Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab kesimpulan menuangkan kesimpulan akhir dari keseluruhan temuan dan pembahasan yang disajikan secara singkat, serta peneliti memberi rekomendasi untuk para pembaca berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan

6. Daftar Pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai bahan rujukan serta kutipan yang digunakan oleh peneliti dalam penulisan skripsi.

7. Lampiran-lampiran

Bagian lampiran memuat semua hasil dokumentasi selama penelitian , serta produk yang dihasilkan.