

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa yang sangat tepat untuk diberikan pendidikan yang dapat menstimulasi berbagai perkembangannya. Karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Terdapat enam potensi yang harus dikembangkan dalam diri anak berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu kognitif, sosial-emosional, agama dan moral, fisik motorik dan bahasa. Aspek perkembangan yang menjadi perhatian pada penelitian ini ialah pada aspek kognitif. Perkembangan kognitif memiliki peranan penting bagi keberhasilan anak, hal ini dikarenakan sebagian aktivitas dalam kehidupan anak akan selalu berhubungan dengan masalah berfikir. Sehubungan dengan perkembangan kognitif, Kurniasih, Rachmini dan Agustina (2016) berpendapat bahwa pentingnya mengembangkan perkembangan kognitif adalah anak mampu mengembangkan daya persepsi, melatih daya ingat, serta mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya.

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 perkembangan kognitif terbagi ke dalam tiga lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Pengembangan aspek kognitif anak usia dini yang harus dikembangkan salah satunya adalah berfikir simbolik. Menurut Piaget (dalam Bodedarsyah, 2019) menjelaskan bahwa kemampuan berfikir simbolik ialah kemampuan untuk berfikir tentang peristiwa dan objek, meskipun peristiwa dan objek tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak. Berfikir simbolik terjadi pada anak ketika usia 2-7 tahun masa ini disebut tahapan pra-operasional (Santrock, 2008). Adapun menurut Istanti (2021) indikator perkembangan kognitif terutama pada aspek berfikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun ialah dapat membilang benda 1-10, dapat mengetahui lambang atau simbol bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan, mengetahui simbol atau lambang huruf.

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

Menurut Malapata (2019) kemampuan berhitung ialah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang sekolah dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A. Sedangkan Menurut Putri (2017) berhitung adalah suatu kegiatan mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Sejalan dengan pendapat Oktariani (2019) bahwa berhitung ialah dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia yang kegiatannya tidak terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian dan perkalian yang tidak terlepas dari kehidupan manusia dan sangat berguna dalam kegiatan sehari-hari.

Sejalan dengan Principles and Standards for school Mathematics (National Council of Teachers of Mathematics (NCTM), 2000) menyatakan bahwa dasar perkembangan matematika anak-anak dibangun pada tahun-tahun dini, matematika dibangun oleh keingintahuan dan semangat serta tumbuh secara alami dari pengalaman anak-anak. Rasa ingin tahu pada anak usia dini yang begitu besar akan menimbulkan banyak pertanyaan tentang dunia di benak anak. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terjawab dengan pengalaman langsung, sehingga akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan anak lebih bersemangat untuk belajar, termasuk belajar konsep dasar matematika.

Sehingga kemampuan berhitung perlu diajarkan pada anak usia dini sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan berhitung.

Berdasarkan hasil wawancara pada salah satu guru TK di kabupaten Bandung menjelaskan bahwa sebagian anak pada kelompok A kemampuan berhitungnya kurang berkembang secara optimal ditunjukkan dengan anak merasa kesulitan ketika diminta untuk menunjuk lambang bilangan. Salah satu faktor yang menyebabkannya ialah kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam mengajar. Sebagaimana menurut Miarso (2018) fungsi media pembelajaran ialah sebagai alat bantu kegiatan belajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik

antara lain untuk memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, mendorong motivasi belajar.

Sehubungan dengan media pembelajaran Aslindah dan Suryani (2021) berpendapat bahwa peran media pembelajaran di PAUD sangat penting, mengingat anak pada masa ini berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu, prinsip pendidikan untuk anak usia dini salah satunya harus berdasarkan realita artinya anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip tersebut mengisyaratkan bahwa perlunya media untuk digunakan sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.

Penggunaan media yang seadanya akan membuat peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Febriandi, Susanta, dan Wasidi (2019) memaparkan bahwa kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran masih rendah akan membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, maka sudah seharusnya guru mampu menginovasikan media pembelajaran yang efektif, efisien serta menyenangkan yaitu menggabungkan metode permainan dan pembelajaran matematika. Dengan adanya unsur permainan yang terkandung dalam media pembelajaran maka akan meningkatkan motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Hal tersebut sejalan dengan Ningrum (2016) bahwa media berbasis permainan yang menantang akan membuat anak menjadi ketahigan dan ingin melakukannya lagi dan lagi, serta berdampak positif apabila permainan yang dimainkan bersifat mendidik.

Salah satu pembelajaran berbasis permainan yang mudah disisipkan materi pembelajaran yaitu menggunakan Monopoli. Monopoli ialah suatu permainan papan (*board game*) dengan pemainnya berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan permainan. keunggulan permainan monopoli ialah memiliki banyak komponen permainan yang dapat digunakan sebagai tempat untuk memasukkan konsep-konsep pengetahuan mengenai bilangan yang akan dikenalkan kepada anak sehingga dapat di jadikan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. Menurut Syahsiyah (2008), monopoli adalah permainan papan yang menarik dan paling terkenal di dunia

karena disukai anak-anak bahkan orang dewasa sehingga sering digunakan sebagai media pembelajaran.

Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M. Fadlillah (2016) mengenai “Pengembangan Permainan Monraked (Monopoli Raksasa Edukatif) Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini” menjelaskan bahwa permainan Monraked bisa menjadi alternatif kegiatan dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika. Ini terlihat dari hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa produk Monraked masuk ke kategori sangat baik dan sangat layak dijadikan sebagai media dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika. Di samping kelebihan, media ini memiliki kelemahan diantaranya materi-materi yang terdapat dalam produk Monraked bersifat permanen sehingga tidak dapat diganti atau dirubah sesuai dengan keinginan, produk permainan Monraked berukuran besar sehingga memerlukan tempat yang luas, untuk anak usia dini (3-4 tahun) belum mengenal konsep aturan dengan baik sehingga aturan permainan Monraked sedikit terabaikan.

Berdasarkan kelemahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media. Adapun kelebihan pada media ini serta yang menjadi pembedanya ialah petak pada permainan bisa dilepas pasang serta aturan permainan yang lebih disederhanakan. Penelitian ini menggunakan metode Educational Design Research (EDR) yang bertujuan untuk membuat pengembangan media pembelajaran. Menurut Plomp & Nieveen (2013) EDR merupakan suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan suatu intervensi (seperti program, strategi, bahan ajar, produk serta sistem) sehingga judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Permainan Monopoli Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perancangan desain media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini ?

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

2. Bagaimana hasil validasi desain media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini ?
3. Bagaimana hasil uji coba desain dan revisi media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses perancangan desain media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini
2. Untuk mendeskripsikan hasil validasi desain media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini
3. Untuk mendeskripsikan hasil uji coba desain dan revisi media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi :

1. Bagi anak, diharapkan mampu menstimulus kemampuan berhitungnya dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan monopoli angka, memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan mampu menjadi alternatif kegiatan dalam menstimulus kemampuan berhitung pada anak usia dini, dan dapat menjadi referensi dalam penerapan pembelajaran konsep bilangan menggunakan monopoli angka.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadikan referensi sekolah untuk dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran meningkat dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti, diharapkan mampu menambah wawasan, pengetahuan, khususnya tentang kemampuan mengenalkan konsep bilangan melalui permainan monopoli angka.

5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dan kajian untuk penelitian selanjutnya yang lebih luas dan mendalam mengenai kemampuan pemahaman konsep bilangan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika dalam penelitian berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah. Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut.

BAB I terdiri dari pembahasan tentang latar belakang penelitian terkait kondisi perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif pada kemampuan berhitung dan kondisi di lapangan. Adapun permasalahan yang terjadi dari kondisi tersebut menjadi kesempatan bagi peneliti untuk berusaha memberikan solusi dengan melakukan pengembangan sebuah media Permainan Monopoli Angka berisi kegiatan yang menstimulus kemampuan berhitung yang lebih menarik dan menyenangkan.

BAB II berisi tentang kajian teori yang melandasi permasalahan terkait penelitian, diantaranya teori mengenai kemampuan berhitung anak usia dini dan teori mengenai permainan monopoli yang dijadikan sebagai upaya untuk mengatasi masalah penelitian.

BAB III berisi tentang metode dan desain penelitian yang akan digunakan, lalu partisipan dan lokasi penelitian, serta pengumpulan data, instrumen, dan juga analisis data yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB IV berisi tentang pemaparan temuan dan hasil data yang didapatkan di lapangan, serta jawaban dari rumusan masalah mengenai kemampuan berhitung anak melalui media permainan monopoli, dan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V berisi tentang kesimpulan, saran dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan untuk penelitian selanjutnya