

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Usia dini merupakan masa dalam pertumbuhan dan perkembangan sosial, emosional maupun intelektual. Pada masa ini anak perlu di stimulasi dengan tepat agar perkembangannya dapat berkembang dengan baik. Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD pemberian rangsangan pada anak sangat penting sejak dini melalui stimulasi seluruh aspek perkembangan yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Pemberian rangsangan tersebut harus sesuai dengan tahapan usia anak sesuai dengan kebutuhannya sehingga potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dan bertumbuh dengan baik. Sejalan dengan Gunarsa (dalam Syafari, 2018) masa anak merupakan masa yang tepat untuk diberikan berbagai stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak agar berkembang secara optimal, sesuatu yang dipelajari seseorang di awal kehidupannya akan berdampak pada kehidupan di masa depan. Menurut Hurlock (dalam Wardhani, 2017) dalam kehidupan lima tahun pertama anak merupakan peletak dasar untuk perkembangan berikutnya, jika anak merasakan bahagia pada dirinya berarti segala kebutuhan fisik maupun psikis pada awal perkembangannya terpenuhi, maka anak bisa melaksanakan perkembangan selanjutnya dengan baik. Mengoptimalkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan cara meningkatkan pengalaman anak, terutama dalam pengalaman-pengalaman secara konkret.

Aspek kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, menstimulasi aspek tersebut dapat melalui pengalaman-pengalaman langsung. Menurut Piaget (dalam Rahman & Fuadatun, 2017) pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu: (a) agar anak mampu mengembangkan pemahamannya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya, (b) agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua kejadian dan peristiwa yang pernah dialaminya, (c) agar anak mampu mengembangkan

pemikirannya untuk menghubungkan satu peristiwa dengan lainnya, (d) agar anak memahami berbagai simbol yang ada di sekitarnya, (e) agar anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi secara alami atau tidak, (f) agar anak mampu memecahkan masalah hidup yang dihadapinya, sehingga menjadi anak yang mampu menolong dirinya sendiri. Menurut Montessori (dalam Hayati &Putro, 2021) Anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengetahuan secara alami tanpa paksaan melalui bermain, karena bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi menemukan sesuatu, bersosialisasi, berimajinasi dan berkreasi.

Kognitif erat kaitannya dengan matematika, matematika perlu dikenalkan dan dipelajari sejak dini dengan cara yang menarik dan menggunakan contoh yang konkret sehingga anak dapat memahami dengan mudah. Menurut Dienes (dalam Novikasari, 2016) matematika untuk anak yaitu bentuk yang nyata dan menyenangkan. Pembelajaran disampaikan secara menarik melalui media benda manipulatif, permainan, cerita dan tarian. Konsep matematika yang diajarkan kepada anak meliputi pengenalan bilangan, pengenalan aljabar, pengenalan pola, pengenalan geometri, dan pengukuran. (NCTM 2000 dalam Wardhani, 2017).

Konsep aljabar untuk anak usia dini seperti yang diharapkan oleh NCTM 2000 (dalam Ariyana, 2022) yaitu (a) Mengurutkan objek sesuai dengan warna dan ukuran, (b) Memahami, menggambarkan, serta memperluas pola seperti urutan bunyi atau bentuk, dan pola numerik sederhana, (c) Menganalisis pola yang berulang dan berkembang yang dihasilkan, (d) Menggunakan benda konkret, bergambar dan verbal untuk memahami tentang notasi simbolik. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir aljabar anak yaitu memasang dan menyortir, hal tersebut merupakan bagian alami dari kehidupan keseharian anak. Untuk memasang dan menyortir anak perlu mengidentifikasi karakteristik umum seperti warna, ukuran, dan bentuk. Salah satu konsep dasar aljabar dan dianggap sebagai awal yang penting untuk pemahaman aljabar adalah pola, anak mengalami pola berulang dan pola yang diperluas dalam keseharian melalui rutinitas sehari-hari, lagu, cerita, trotoar, ubin, dan sebagainya (Misyana 2016). Kemampuan berpikir aljabar sangat penting untuk distimulasi dengan baik

sejak dini, dengan cara memberikan pengalaman belajar dengan benda konkret kepada anak sebagai dasar penanaman konsep matematika sejak dini.

Mengingat pentingnya kemampuan matematika harus distimulasi sejak dini untuk kehidupannya di masa yang akan datang maka memerlukan cara yang tepat agar anak berkembang dengan baik. Sementara pada kondisi saat ini sekolah sekolah TK yang berada di Bandung dalam kemampuan matematika pada anak masih rendah, salah satu penyebab kemampuan matematika pada anak masih rendah karena sekolah menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Paripurna 1 oleh peneliti, kondisi di lapangan pada proses pembelajaran, pendidik menerangkan melalui (LKA) serta majalah, sehingga pada kemampuan berpikir aljabar khususnya (pola) anak masih rendah karena proses pembelajaran menggunakan media tersebut membuat anak kurang memahami materi yang disampaikan dan cepat bosan ketika pembelajaran dilaksanakan.

Pada umumnya, anak memiliki keinginan untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Setiap anak memiliki kesempatan yang tidak terbatas untuk bermain dan terlibat dalam berbagai bentuk bermain, dan mendapatkan kebebasan untuk mengeksplor. Sebagaimana semestinya kegiatan pembelajaran pada anak seharusnya memacu pada pengalaman secara langsung oleh anak dengan benda benda yang konkret sehingga anak akan lebih memahami materi yang akan disampaikan.

Pada hakikatnya PAUD merupakan pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Halimah, 2016). Prinsip pembelajaran di PAUD adalah belajar sambil bermain, dengan bermain anak akan lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak perlu dipersiapkan, agar anak mengikuti proses pembelajaran dengan aktif. Media merupakan salah satu pendukung pembelajaran, menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan anak untuk memahami pembelajaran yang disampaikan.

Menurut Suryani, Setiawan dan Putria (2018) media merupakan berbagai bentuk saluran penyampaian pesan/informasi ke penerima agar dapat merangsang

pikiran, semangat, perhatian, dan keinginan anak sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan yang akan disampaikan. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang penting dalam proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media Pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi kepada anak dengan sederhana dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan anak yang aktif dan interaktif. Menggunakan media dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik. Menurut Badru (dalam Latif, 2013) Manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu : (1) Informasi/pesan pada pembelajaran pada anak akan lebih jelas, menarik dan kongkret, sehingga tidak hanya dalam bentuk kata atau tulisan saja, (2) Mengatasi keterbatasan ruangan, waktu dan daya indra, (3) dapat memotivasi semangat sikap aktif anak dalam belajar, (5) Menimbulkan interaksi anak secara langsung dengan lingkungan dan kehidupannya, (6) Anak belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (7) Memberikan stimulasi atau rangsangan dengan pengalaman dan presepsi yang sama untuk anak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti mencoba mencari solusi untuk pemecahan masalah pembelajaran tersebut dengan menciptakan sebuah media yang dapat menstimulasi kemampuan beripikir aljabar pada anak usia dini. Peneliti mengembangkan media yang suda ada sebelumnya, pada penelitian Sarinah menciptakan media *apron* sebagai media stimulasi kemampuan matematika pada anak usia dini dan dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kebutuhan permasalahan yang ditemukan, media yang selanjutnya diberi nama celemek berpola.

Celemek Berpola merupakan media interaktif yang berisikan tentang materi berpikir aljabar untuk anak usia 5-6 tahun. Dengan tema buah dan sayur yang memiliki banyak kegiatan dan aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak khususnya pada tema berpikir aljabar untuk anak usia dini. Media ini termasuk kedalam jenis media Visual berdasarkan berbagai Aktivitas yang disajikan pada setiap kartu perintah. Aktivitas tersebut diantaranya seperti mengurutkan pola sesuai ukuran (pola ukuran dari yang

terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya), mengurutkan pola (ab,ab,ab) dengan kategori warna, mengurutkan pola (abc-abc) dengan kategori bentuk geometri, serta anak akan

membuat pola sendiri dengan kartu buah. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang bertujuan menciptakan produk, dengan menggunakan metode *Educational Design Research (EDR)*. Proses pengembangan dalam tahapan penelitian EDR dimulakan dengan identifikasi masalah yang ada hingga tahap menghasilkan prototipe media yang siap untuk diuji cobakan. Media celemek berpola didesain menarik dengan berbagai kegiatan untuk memenuhi indikator kemampuan berpikir aljabar anak usia dini. sehingga judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Celemek Berpola Sebagai Stimulasi Kemampuan Berpikir Aljabar Anak Usia 5-6 Tahun”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan Celemek Berpola yang dapat meningkatkan kemampuan Berpikir Aljabar AUD?
- 1.2.2 Bagaimana Uji materi/media Celemek Berpola dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Aljabar AUD?
- 1.2.3 Bagaimana Hasil Uji Coba media Celemek Berpola dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Aljabar AUD?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan tentang penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun dan menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk memperoleh gambaran pengembangan Celemek Berpola yang dapat meningkatkan kemampuan Berpikir Aljabar AUD.
- 1.3.2 Untuk memperoleh hasil data Uji materi/media Celemek Berpola dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Aljabar AUD.

1.3.3 Untuk memperoleh Hasil Uji Coba media Celemek Berpola dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Aljabar AUD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media Celemek Berpola adalah untuk menstimulasi Kemampuan Berpikir Aljabar anak usia dini melalui media pembelajaran, adapun manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan kepada mahasiswa maupun guru terkait konsep media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun.

1.4.1.2 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi membuat media pembelajaran menggunakan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan berpikir aljabar.

1.4.1.3 Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan berpikir aljabar pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil pada penelitian ini di harapkan memberikan manfaat untuk seluruh pihak diantaranya :

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan berpikir aljabar anak melalui media pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Anak

Diharapkan anak dapat memperoleh pengalaman secara langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan konsep berpikir aljabar, khususnya dengan menggunakan media dalam pembelajarannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penyusunan skripsi ini berpacu pada pedoman penulisan ilmiah kampus setempat agar penulisan skripsi menjadi lebih terstruktur dan terarah yang terbagi menjadi beberapa bagian/bab. Adapun rincian dari setiap bab pada penulisan skripsi ini dijabarkan sebagai berikut :

BAB I terdiri dari pembahasan tentang latar belakang penelitian terkait kondisi permasalahan kemampuan berpikir aljabar anak usia dini, kondisi tersebut menjadi kesempatan bagi peneliti untuk berusaha memberikan solusi dengan melakukan pengembangan sebuah media *Celemek Berpola*. Bab ini juga berisikan tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, beserta struktur organisasi.

BAB II merupakan kajian pustaka, pada bab ini terdiri dari pembahasan terkait teori pendukung dari setiap variabel penelitian. Teori tersebut berkaitan dengan teori kemampuan berpikir aljabar anak usia dini dan teori yang berkaitan dengan media serta penelitian terdahulu yang relevan untuk menjadi penunjang dan landasan dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB III metode penelitian, pada bab ini terdiri dari pembahasan terkait desain penelitian yang digunakan, prosedur pengumpulan data yang digunakan. Kemudian dipaparkan juga partisipan dan lokasi penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik penyajian data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini terdiri dari pembahasan terkait temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data, pembahasan mengenai temuan penelitian untuk menjawab rumusan penelitian yang telah dirumuskan. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan seluruh hasil data yang diperoleh dari penelitian.

BAB V Kesimpulan, berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian. Kesimpulan di sini merupakan jawaban atas permasalahan yang ada pada penelitian.