

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini yaitu yang berusia 0 - 6 tahun. Masa usia dini ini merupakan yang paling mudah dalam menerima stimulasi dan ransangan, pengaruh dan dorongan dari luar. Rasa ingin tahu anak tinggi karena pertumbuhan dan perkembangannya begitu pesat. Anak usia dini merupakan masa penting dalam kehidupan manusia. Tahap ini disebut tahap sensitif karena mulai menerima berbagai upaya perkembangan dari seluruh potensi anak (Yulianti, dkk., 2019).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”. Dalam hal ini, pendidikan anak usia dini menitik beratkan pada pengembangan karakteristik anak untuk beradaptasi dan bersosialisasi di lingkungannya.

Sejalan dengan hal tersebut, Putri (2016) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat membantu meletakkan dasar bagi anak untuk membentuk sikap, perilaku dan keterampilan dasar yang diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan pada masa mendatang. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini harus menyediakan kegiatan berdasarkan prinsip-prinsip tumbuh kembang anak, di mana kegiatan dan media yang diberikan berupa stimulasi bagi perkembangan yaitu fisik motorik baik kasar maupun halus, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral dan agama.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak adalah aspek perkembangan kognitif. Mengingat pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Kognitif merupakan tindakan berpikir atau memproses informasi dari rangsangan eksternal yang diperoleh manusia melalui panca indera untuk memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah (Alkhaulaniah & Khotimah, 2016). Sejalan dengan itu proses kognitif juga berkaitan dengan tingkat

kecerdasan yang mencirikan orang dengan minat yang berbeda-beda, terutama untuk gagasan dan pembelajaran (Hernawati, 2019).

Menurut Piaget (Mu'min, 2013) menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Rahayu, dkk., (2016) mengatakan dalam aspek perkembangan kognitif cakupan dari setiap kelompok usia mempunyai karakteristik yang berbeda seperti pada kelompok usia 5-6 tahun yaitu memiliki 2 bagian, kemampuan pengetahuan umum & sains dan kemampuan matematika dasar. Kemampuan matematika dasar adalah kemampuan yang dapat dikembangkan seorang anak untuk memecahkan berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut NCTM (2000) mengemukakan standar kemampuan matematika mencakup 5 ruang lingkup yaitu bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, serta analisis data dan probabilitas. Mengingat pentingnya konsep aljabar bagi anak usia dini menurut Ariyana (2022) menyatakan kemampuan berpikir aljabar bagi anak usia dini yaitu di mulai dengan menyortir, menggolongkan, membandingkan, mengurutkan, menggabungkan, menghitung total, membangun dengan balok, menyusun benda-benda menurut bentuk, dan memperluas pola. Berpikir aljabar berarti berpikir yang fleksibel dalam persepsi pola dan memilih pola yang berguna secara matematis. Sejalan dengan hal tersebut anak-anak perlu memperoleh kemampuan berpikir aljabar ini di usia dini untuk belajar dan berpikir secara rasional dan matematis (Kartini & Mulyanto, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di TK Fatarasya tentang kemampuan matematika yaitu berpikir aljabar pada anak, dimana peneliti menemukan anak usia 5 – 6 tahun yaitu kelompok B masih terbatasnya upaya stimulasi dalam kemampuan berpikir aljabar, ini terlihat anak masih kurang mampu dalam konsep menganalisis urutan pola karenanya anak-anak masih memerlukan pembimbingan dari guru atau orang dewasa lainnya. Peneliti juga menemukan anak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, anak lebih memilih bermain sendiri atau bersama temannya. Tidak lain juga anak memiliki berbagai alasan ketika tidak ingin mengikuti pembelajaran.

Nadia Fatridha, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERPOLA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR ALJABAR AUD

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

Senada dengan hal tersebut peneliti juga melakukan wawancara dengan guru bahwasanya guru memiliki kendala pada proses pembelajaran dalam menstimulus kemampuan berpikir aljabar anak, yaitu kurangnya media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran terutama pembelajaran yang berkaitan pada materi aljabar, media pembelajaran yang ada kurang layak untuk digunakan lagi karena sudah rusak dan telah banyak yang hilang. Sehingga guru dalam proses pembelajaran matematika yaitu aljabar lebih menggunakan papan tulis, LKA, pemutaran video, foto atau gambar visual yang dicetak dalam kertas A4 atau F4, dan ada media permainan contohnya seperti *puzzle* dan balok.

Pada umumnya, anak usia dini masih dalam tahap berpikir konkret sehingga kegiatan pembelajaran pada anak harus dapat memuaskan keingintahuan anak dengan memberi pengalaman secara langsung melalui benda-benda yang bersifat konkret. Pendidik, sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir aljabar anak usia dini perlu mempertimbangkan banyak hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dipertimbangkan adalah media dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting, karena tanpa media pembelajaran pendidikan anak usia dini tidak akan efektif. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan kognitif pra-operasional, maka media pembelajaran sangat diperlukan (Rohita, 2020).

Menurut *National Association for the Education of Young Children* atau NAEYC (Arifani, dkk., 2020) bahwa salah satu kunci pendidik dalam mengembangkan kemampuan matematika seperti berpikir aljabar pada anak usia 3-6 tahun adalah menyediakan cukup waktu, bahan dan dukungan bagi anak-anak untuk terlibat dalam bermain dan konteks di mana mereka mengeksplorasi dan memanipulasi ide-ide matematika dengan minat. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media yang dapat menarik minat anak, membantu keaktifan anak dan membantu pendidik menunjang efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 45 (Depdiknas, 2003) menyatakan setiap satuan pendidikan formal dan non-formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan.

Nadia Fatridha, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERPOLA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR ALJABAR AUD

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

Seperti kita ketahui guru diminta agar dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menarik dan tepat agar peserta didik dapat termotivasi. Dalam pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan kondisi anak didik, sehingga anak didik diharapkan ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peran media dalam pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai sumber pengalaman belajar yang lebih nyata dan langsung. Karena anak usia dini masih dalam tahap berpikir konkret dan langsung. Ini berarti bahwa pada masa kanak-kanak mereka belum mampu berpikir di luar batas kemampuan indera mereka dan hanya mempelajari sesuatu bersifat nyata (Rahayu dkk., 2016).

Kenyataan tersebut, memunculkan ide peneliti bahwa dengan membuat suatu permainan berupa permainan ular tangga, dapat memuaskan keingintahuan anak didik, membayangkan dan menterjemahkan pengalaman bermain menjadi sesuatu yang berarti bagi anak. Selain itu, teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk mendukung penguasaan aspek-aspek perkembangan anak (Kurniawati, 2013). Sejalan dengan hal tersebut, media permainan ular tangga dipergunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan kembali media permainan ular tangga. Ular tangga yang biasanya hanya menjadi sebuah permainan biasa, selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yang lebih memfokuskan kepada kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun. Ular tangga berpola di sini yaitu ular tangga yang memiliki desain pola. Di salah satu kotak ular tangga anak terdapat pertanyaan dan tantangan yang berhubungan dengan indikator kemampuan berpikir aljabar seperti anak dapat menempel dan menyusun urutan pola berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Dengan hal tersebut anak akan belajar pola melalui warna, bentuk, dan ukuran dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya, dan pola ABCD-ABCD melalui bentuk geometris di dalam kotak yang sesuai tahapan dengan perkembangan anak 5-6 tahun. Permainan ular tangga berpola ini bisa melatih anak untuk berani maju dan bermain bersama teman, berani berinteraksi, mengeluarkan pendapat dan mampu menjawab tantangan yang ada. Ular tangga berpola memiliki ukuran 35x35 cm dan terdapat gambar ular yang di dalamnya terdapat 20 kotak.

Nadia Fatridha, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERPOLA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR ALJABAR AUD

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

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti mencoba mengembangkan salah satu media pembelajaran sebagai salah satu media kreatif dan inovatif untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar pada anak usia dini. Dengan mengembangkan permainan ular tangga berpola sebagai media pembelajaran, diharapkan kemampuan berpikir aljabar anak dapat terstimulasi dengan baik dan memiliki proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan yang telah disampaikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun?
- 2) Bagaimana hasil uji validasi ahli terhadap media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun?
- 3) Bagaimana hasil dari uji coba penggunaan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar permasalahan yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk memperoleh gambaran proses pengembangan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun.
- 2) Untuk memperoleh hasil uji validasi ahli setelah pengembangan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun.
- 3) Untuk memperoleh hasil uji coba penggunaan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Secara Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan berpikir ilmiah kepada berbagai pihak yang berkompeten pada bidang pendidikan anak usia dini serta diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam mengenal penggunaan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar anak usia 5-6 tahun.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru, yaitu dapat memberikan inspirasi dalam pengembangan ular tangga berpola dan penerapannya dalam pembelajaran di PAUD.
 - b. Bagi anak, yaitu membantu anak untuk menstimulasi kemampuan berpikir Aljabar untuk menyiapkan diri memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
 - c. Bagi peneliti, dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dan profesionalitas dalam penelitian berikutnya.
 - d. Bagi penelitian selanjutnya, adalah menjadikan penelitian ini sebagai tolak ukur untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.5. Struktur Penelitian

Pada penelitian ini yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berpola Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Aljabar AUD, untuk penyusunan struktur penelitian ini yang didasarkan pada kaidah penulisan ilmiah yang dipecah menjadi beberapa bagian dan bab agar penulisan penelitian lebih tertata dan terarah. Uraian dari masing-masing bab dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I terdiri dari pendahuluan, yang memuat pembahasan tentang latar belakang penelitian terkait kondisi lapangan dimana peneliti mencoba memberikan solusi dengan melakukan pengembangan sebuah media permainan ular tangga berpola yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir aljabar AUD. Selanjutnya

ada rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penelitian.

BAB II Kajian Pustaka, yang terdiri dari pembahasan terkait teori pendukung dari setiap variabel penelitian. Selain itu, membahas teori – teori pendukung penelitian. Teori yang dimaksud yaitu yang berkaitan dengan media permainan ular tangga yang meliputi hakikat, prinsip-prinsip, jenis-jenis, manfaat, komponen pengembangan, kelebihan dan kelemahan, dan penggunaan media permainan. Selanjutnya mengenai teori kemampuan berpikir Aljabar dengan indikator seperti hakikat, strategi pembelajaran, manfaat, karakteristik, serta faktor yang mempengaruhi. Selain teori-teori tersebut, pada bab ini juga terdapat penelitian yang relevan yang melandasi penelitian.

BAB III Metode penelitian, yang terdiri dari pembahasan mengenai desain penelitian yang digunakan, prosedur pengumpulan data yang digunakan, partisipan dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, penyajian data dan isu etik

BAB IV Temuan dan Pembahasan, ini merupakan isi dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti. Dalam bab ini menguraikan hasil dari pengembangan media permainan ular tangga berpola untuk menstimulasi kemampuan berpikir aljabar AUD yang melalui berbagai proses seperti, melakukan uji ahli media dan materi, uji coba di salah satu TK di kecamatan Cibeunying dan juga menguraikan pembahasan yang dikaitkan dengan teori yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah.

BAB V Simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa pihak terkait.