

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaturan pembelajaran mempunyai tujuan yang cocok yakni menciptakan SDM (basis energi khalayak) yang bermutu, berkelas, serta bergengsi. perihal ini jadi tanggung jawab bersama, mulai dari negara pusat capai pada bagian yang terkecil ialah guru. Guru perlu mempunyai kepandaian dalam menentukan serta menata strategi pengajian pengkajian masing-masing tingkatan pembelajaran mempunyai jenjang kepandaian yang bersambungan. Mulai dari tingkatan pembelajaran terendah (PAUD) capai akademi besar. tingkatan pembelajaran terendah di Indonesia ialah PAUD (pembelajaran Anak umur Dini).

PAUD di Indonesia kekurangan-kekurangan antara lain terdapat p tampak cara pengajian pengkajiannya yang terkesan konstan serta menjenuhkan. akibatnya, style dalam cara pengajian pengkajiannya dilakoni lebih berwatak Trial and Error (Salah satu teknik buat menemukan ilmu wawasan). sebagai persentase, 80% cara pengajian pengkajian anak umur dini di PAUD lebih tampak mendirikan kepiawaian perilaku (Putra, T.Y & Sumadi, S. 2018, hal.39).

Dalam cara mendirikan kepiawaian perilaku, anak umur dini semestinya dilatih serta dengan pola kepiawaian dasar serupa berbincang serta berhitung ringkas dalam tatanan perkakas games edukatif. kemahiran berbincang serta berhitung ada faedah yang amat berguna untuk perkembangan serta pertumbuhan kecakapan intelegensinya ketika merambah bumi TK (halaman Kanak-kanak) serta SD (Sekolah Dasar). Analisa situasi yang berlangsung tampak nyaris rata-rata tahapan pembelajaran PAUD di Indonesia yakni berbaliknya pemikiran dari mendirikan kepiawaian berbincang serta pengenalan konsep bilangan (Iswara, dkk, 2013).

Penerimaan matematika pada anak umur dini sedang banyak yang menentang serta beranggapan kalausannya pengajian pengkajian matematika itu tidak ada di sekolah PAUD melainkan terdapatnya di sekolah dasar (SD). tapi, disisi lain ada yang beranggapan kalausannya dalam pengajian pengkajian matematika pada PAUD itu cuma memahamkan dari dasar serupa memahamkan

lingkaran serta ikonnya melewati alat yang aktual, sebaliknya sedang ada separuh sekolah PAUD/TK yang sedang mempraktikkan pemberlatihan matematikanya dengan teknik berhitung pencacahan atau penyusutan dengan sebab petisi ataupun gugatan masuk ke tahapan sekolah dasar. butuh kita tahu bahwasannya pembelajaran matematika berlaku amat berguna dalam membenahi cara berpendapat individu serta memacu kepiawaian ilmu teknologi, akibat matematika selaku perabot berpendapat serta ditilik selaku cara berpendapat. sistem berpendapat yakni cara yang terdiri karena resepsi data, penggarapan, penyimpulan serta pemanggilan pulang data itu dari ingatan murid (Adjie, ananda, bidadari, 2020).

Anak umur dini 0-8 Tahun selalu dituturkan “umur Emas” (The Golden Age), mampu dipandang selaku periode kemasyhuran untuk seseorang anak ada kemahiran buat meresap data dengan positif. Oleh akibat itu, amat positif diajarkan buat memahami pembelajaran matematika dengan cara aktual pada anak umur dini. lantaran energi ingat anak kala memandang alat yang amat menarik serta gampang dipahami, sehingga anak juga bakal bisa segera meresap modul yang di informasikan oleh gurunya. akibatnya membuat anak bisa gampang memahami modul yang di informasikan oleh gurunya.

Maka dari itu pendidikan anak usia dini amatlah berguna, karena anak usia dini yaitu perseorangan yang selagi melewati cara pertumbuhan serta perkembangan yang amat segera. Tentang terutama dalam pertumbuhan yakni tuntunan dari orang lanjut usia atau guru dari institusi pembelajaran. Dimana institusi pembelajaran itu sendiri bisa merangsang 6 aspek perkembangan seperti aspek perkembangan agama & moral, kognitif, sosio-emosional, fisik-motorik, bahasa, seni. Salah satu aspek yang bakal dibesarkan dalam riset ini yakni penilaian kognitif yakni kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Kemajuan kognitif bisa dicirikan melewati 3 aspek penting, yaitu: (1) Melatih diri serta penyelesaian perkara, mulai dari menampakkan kegiatan yang berwatak eksploratif serta menyelidik, membongkar perkara mulai dari yang simpel dalam kehidupan sehari-hari dengan teknik yang fleksibel serta didapat sosial, mempraktikkan wawasan ataupun pengalaman dalam latar belakang yang hangat, menampakkan perilaku produktif dalam menuntaskan perkara. (2)

Berpendapat rasional, meliputi sebab-akibat, berinisiatif, berencana, penggolongan, diskrepansi opini, pola. (3) Berpendapat simbolik, meliputi kemahiran memahami teori lingkaran, menuturkan lingkaran, mengenal huruf suara serta konsonan, dan dapat merepresentasikan bermacam ragam entitas dalam tatanan ataupun karya (Permendikbud no. 137 ketahuin 2014).

Dalam separuh riset memberitahukan bahwa buat melaksanakan seluruh penilaian pengembangan anak dibutuhkan bentuk pemberlatihan yang sesuai dengan periode anak-anak yaitu periode bermain buat itu pengajian pengkajian kognitif bisa dilakoni dengan berlatih sembari bermain, dengan bermain anak bakal merasa gembira belajar, tidak ada faktor tuntutan dari orang lain maka gampang menerima sesuatu pengajian pengkajian yang di informasikan oleh guru. Guru yang handal ada kedudukan berguna dalam mengerjakan pengajian pengkajian yakni kedudukan guru selaku pembimbing, selaku instruktur, selaku pembimbing, selaku pembimbing serta selaku pengevaluasi (Suradi dkk, 2021). Guru berlaku amat berguna dalam perkembangan serta pertumbuhan buat mendirikan rasa berharap tahu anak dengan cara natural, serupa mengenalkan tatanan, dimensi, jumlah, lingkaran serta ikonnya. Bukan cuma itu guru wajib lebih hirau serta terpicat apa yang selagi dipandang oleh anak. Juga tindakan matematika anak yang bisa mendesak keyakinan diri buat senantiasa berpendapat, berkisah, bersoal mengenai pengalaman serta penemuan yang diperoleh.

Angka yaitu bagian dari kehidupan sehari-hari kita, misalnya kita sering mendeteksi poin ataupun lingkaran dimanapun serta kapanpun. Salah satu faktor matematika yakni lingkaran ataupun poin. sampelnya sehabis satu yakni 2, sehabis 2 yakni 3, serta berikutnya. pikiran inilah yang dituturkan selaku lingkaran. aktivitas rutinitas kita buat mereken sesuatu entitas dituturkan membilang. sementara itu poin yakni tatanan tercantum dari sesuatu lingkaran. memahami teori sesuatu lingkaran yaitu bagian dari kemahiran kognitif anak, kognitif selalu diartikan selaku berpendapat ataupun kecendekiaan. kemahiran berpendapat yakni kecakapan ataupun kemahiran memanfaatkan ide budi buat menyudahi, menilik, mengomentari, memperhitungkan serta melaksanakan objek dengan baik serta teliti berasas pendapat ataupun rekomendasi (Yulianti, 2010, hlm. 15).

Kemahiran mengenal lambang lingkaran pada anak amat berguna dibesarkan buat kesiapan dalam menjejaki pembelajaran khususnya dalam kepiawaian teori lingkaran matematika. Salah satu usaha yang bisa dilakoni buat memajukan kemahiran anak khususnya lambang lingkaran yakni dengan teknik mengarahkan anak belajar melewati bermain. Froebel (dalam Morrison, 2012) memercayai bahwa pertumbuhan berlangsung beberapa besar melalui tindakan perseorangan serta games. Bermain menolong pertumbuhan kognitif anak.

Tentang hal klarifikasi dari pengamat hal sarana box of number ini yakni: riset ini berusaha meningkatkan lagi sesuatu produk yang sebelumnya yakni sarana penerimaan berbentuk sarana Box of Number dimana sarana ini telah sempat diawasi di RA asy-syakur Cirebon, sarana sebelumnya benar menarik serta mampu meningkatkan kognitif anak. hendak tapi disini mempunyai antagonisme antara sarana yang sebelumnya. alat sebelumnya memakai materi yang berselisih guna sarana box of number dengan memakai bahan-bahan serupa flanel, tailor, dakron serta lain-lain guna membikin gambar-gambar di tiap bagian kotak, serta tiap kotak 1-10 berdosis 15cm x 15cm.

Menurut hasil studi Ulfah, Nurhayati, serta biologi (2019) memberitahukan apabila yang digeluti di RA Asy-Syakur Kabupaten Cirebon pada keaktifan penerimaan guna kemajuan pandangan kognitif terdapat kalangan A yang memperlihatkan apabila pandangan kognitif tengah kecil paling utama dalam memahami matematika permulaan, serupa memahami simbol cacah nomor. Pengembangan sarana box of number, produk ini berharga guna mengarahkan matematika permulaan pada anak umur dini dengan cara mengasyikkan serta tidak dipaksakan dalam implementasinya. setelah itu hasil studi langgeng (2022) memberitahukan apabila sarana Box Of Number di halaman Kanak-Kanak Sekolah RA Al-hidayah Gunung Sulah pemilik uang Lampulag serta TK Al-Azhar Hajimena Lampung Selatan. alat box of number guna meningkatkan kognitif pada anak umur dini dalam penggunaannya pun berselisih. yang berselisih dari sarana ini yakni teknik pembuatan yang berselisih serta dimensi box yang berselisih pula mulai dari 12cm x 12cm capai 35cm x 35cm serta dimensi kartu nomor 8cm x 11cm. namun disini pengamat bakal membikin sarana box of number guna lebih menarik, beragam, dan dengan

dimensi yang berselisih dari yang terkecil sampai yang terbanyak biar kelihatan berselisih dari sarana sebelumnya.

Serupa keadaanya via prosedur pemahaman nomor dalam sarana box of number guna menaikkan kemajuan kognitif serta yang yang lain. Disini pengamat bakal mengaplikasikan serupa studi hal sarana box of number guna menaikkan keterampilan memahami cacah serta lambangnya pada anak umur 4-5 tahun dalam berasumsi simbolik. hingga dari itu sarana box of number ini akan dibesarkan di PAUD/TK/RA yang ada di Kabupaten Cirebon.

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana perkembangan dalam mengenalkan bilangan dan lambangnya melalui media BOX Of Number Adapun rumusan masalah secara khusus, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan dan lambangnya sebelum menggunakan *Media Box Of Number* ?
2. Bagaimanakah kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan dan lambangnya sesudah menggunakan *Media Box Of Number* ?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan *Media Box Of Number* terhadap kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan dan lambangnya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis perkembangan anak usia dini dalam mengenal bilangan dan lambangnya melalui media *Box Of Number*. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan dan lambangnya sebelum menggunakan *Media Box Of Number*.
2. Untuk mengetahui kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan dan lambangnya sesudah menggunakan *Media Box Of Number*.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Media Box Of Number* terhadap kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan dan lambangnya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Bagi peneliti, membuat inovasi terbaru untuk menciptakan media pembelajaran alternatif seperti media *box of number* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran matematika di PAUD.
2. Bagi guru, dengan adanya penelitian media *box of number* ini memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran sehingga guru tidak mengalami kesulitan dalam mengenalkan bilangan dan lambangnya melalui media *box of number*.
3. Bagi siswa, diharapkan melalui media *box of number* ini dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan lambangnya.
4. Bagi Lembaga PAUD, menambah ketersediaan media pembelajaran dalam bentuk alat permainan edukatif (APE) yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di PAUD.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini memuat tentang sistematika penulisan skripsi yang menggambarkan kandungan setiap bab. Adapun rincian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut :

- a. BAB I membahas mengenai pendahuluan yang berisi latar belakang, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.
- b. BAB II membahas mengenai kajian teori yang meliputi konsep bilangan, lambing bilangan dan media pembelajaran.
- c. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari Metode dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik pengumpulan data.
- d. BAB IV Hasil dan pembahasan, terdiri dari hasil penelitian berdasarkan pengolahan data dan analisis data, pembahasan hasil penelitian.

- e. BAB V membahas mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi.
- f. Daftar Pustaka
- g. Lampiran

