

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa lepas dari matematika. Oleh karena itu, matematika perlu diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) agar mereka lebih terampil dalam memecahkan masalah persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah suatu yang berkaitan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif, sedangkan matematika di pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah (Lisa, 2017).

Peranan matematika sangatlah penting bagi kehidupan manusia. Peranan tersebut menjadikan matematika sebagai salah satu disiplin ilmu yang harus dikenalkan dan diajarkan pada setiap individu, mulai dari prasekolah hingga ke perguruan tinggi. Pembelajaran matematika pada dasarnya bersifat hirarkis, sifat ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika hendaknya dilakukan secara bertahap dan perlu diperkenalkan sejak dini.

Pembelajaran matematika di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) sudah sering dilakukan dan pembelajaran matematika ini termasuk dalam pengembangan kognitif, daya pikir atau pengembangan kecerdasan logika matematika. Pada dasarnya pembelajaran matematika yang diajarkan pada anak usia dini ditunjukkan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak supaya anak sudah memiliki kesiapan dalam pembelajaran matematika pada tahap selanjutnya. Pembelajaran matematika pada anak usia dini seharusnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak, termasuk gaya belajar yang ditunjukkan

guru dalam prosesnya. Pendekatan serta metode dalam mengajarkan matematika kepada anak usia dini hendaklah dilaksanakan dengan menyenangkan dan penuh makna bagi anak, seperti proses bermain.

Pembelajaran matematika untuk anak usia dini merupakan sarana yang dapat mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak dan dapat menumbuhkan sikap positif dalam rangka menanamkan dasar kepribadian yang baik, seperti sikap kritis, ulet, mandiri dan lain sebagainya.

Pada kenyataannya, pembelajaran matematika di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) terkadang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Masih banyak pendekatan dan metode yang keliru digunakan guru dalam mengajarkan matematika pada anak usia dini. Pembelajaran matematika banyak dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) lebih dikenal dengan kegiatan latihan dan *paper pensil test*. Dalam hal ini anak seringkali mengalami paksaan dalam pembelajaran matematika (Mirawati, 2017).

Menurut Semiawan, mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki makna bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal (Semiawan, 2007). Peranan guru sangatlah penting dalam hal ini, karena pemahaman guru terhadap tahap perkembangan anak, akan menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak. Penggunaan bahan ajar sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang akan menentukan tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pelajaran yang disampaikan, sebagai alat

untuk mengangkat atau menimbulkan pertanyaan untuk dikaji lebih lanjut, sebagai sumber belajar bagi anak. Penggunaan bahan atau media ajar bertujuan untuk mempertinggi proses pembelajaran dan pada gilirannya akan mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat yang didapat ketika dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar adalah 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya, 3) metode mengajar lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan, 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak saja mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan (Sudjana & Rivai, 2010).

Menurut *National Center for Competency Based Learning* menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa merupakan bahan tertulis maupun tak tertulis (Andi, 2015). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka bahan ajar yang dibutuhkan guru bukan hanya bahan tertulis, seperti modul, buku pelajaran dan lainnya, tetapi juga bahan yang tidak tertulis, seperti foto atau video pembelajaran.

Salah satu bahan ajar tertulis adalah modul. Modul merupakan bahan ajar yang berbasis cetakan dan memuat satu topik pembahasan dengan waktu belajar satu minggu yang berfungsi sebagai media belajar mandiri tanpa terpusat pada bimbingan guru. Modul menjadi bahan ajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Modul dirancang untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran individual mencapai tujuan dari pembelajaran. Modul biasanya disajikan dalam bentuk *self-instruksional*, masing-masing peserta didik dapat menentukan intensitas dan kecepatan belajarnya sendiri.

Modul dapat diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Modul merupakan salah satu program pengajaran mengenai suatu satuan bahasan yang sengaja disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik.

Menurut penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) modul yang baik seperti kesesuaian materi dengan isi modul, saran sesuai dan memperjelas materi, warna dan ukuran sesuai, ilustrasi dan keterangan gambar, dan penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka, halaman dan lainnya (Purnama, 2018). Sedangkan menurut Abdul Majid modul ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Maka dari itu bahan ajar merupakan sarana penting bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran dan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di RA Mansyaul Abror yang berlokasi di Desa Tegalgubung Kab. Cirebon. Di tinjau dari berbagai unsur pendidikan, sarana dan prasarana, tenaga pendidik, media pembelajaran sudah cukup memadai dan mampu menunjang jalannya pembelajaran yang baik. Namun untuk metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang dilakukan khususnya pembelajaran matematika masih terlalu berpusat kepada guru dan anak hanya mendengarkan dan sesekali mengerjakan tugas. Hal ini sangat bertentangan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menyatakan bahwa anak sebagai pembelajar aktif. Anak melakukan sendiri kegiatan pembelajarannya dan guru hanya sebagai fasilitator atau mengawasi dari jauh. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar sambil bermain, hendaknya guru tidak banyak campur tangan karena itu justru akan mengganggu

kegiatan anak. Inti dari bermain adalah memperoleh kesenangan dan jika kegiatan itu dipenuhi dengan aturan, rasa senang akan hilang dari diri anak (Suyadi & Ulfah, 2012). Salah satu karakter anak usia dini adalah suka berfantasi atau berimajinasi dan suka bermain. Jika dihubungkan dengan pembelajaran matematika, maka pendekatan dan metode yang sesuai dengan karakteristik anak bisa membantu anak untuk lebih memahami dan mengerti mengenai matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas menunjukkan diperlukan ada pengembangan bahan ajar modul matematika berbasis permainan. Maka, untuk memudahkan pembelajaran yang diharapkan membantu peserta didik dan menambah variasi bahan ajar modul berbasis model pembelajaran matematika agar lebih aktif dan senang dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, maka peneliti berinisiatif membuat pengembangan bahan ajar modul matematika berbasis permainan untuk pembelajaran anak usia dini. Diharapkan dengan dikembangkannya modul matematika berbasis permainan untuk pembelajaran anak usia dini dapat membantu peserta didik untuk lebih tertarik dan berperan aktif melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, dan juga sebagai tambahan variasi dalam mengajarkan matematika, sehingga guru maupun peserta didik mendapat pengetahuan baru dengan menggunakan cara atau contoh dalam modul matematika berbasis permainan untuk pembelajaran anak usia dini.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti memfokuskan masalah terlebih dahulu agar tidak terjadi peluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Pemokusannya mengenai : Pengembangan Modul Matematika Berbasis Permainan Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar modul matematika berbasis permainan untuk pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan minat belajar anak.
2. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan modul matematika berbasis permainan untuk pembelajaran anak usia dini terhadap minat belajar anak di RA Mansyaul Abror.
3. Apakah bahan ajar berupa Modul Matematika Berbasis Permainan Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini dapat meningkatkan minat belajar anak di RA Mansyaul Abror

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan kegunaan dari penelitian ini adalah, berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui cara mengembangkan modul matematika berbasis permainan untuk pembelajaran anak usia dini
2. Mengetahui tingkat minat belajar anak sebelum dan sesudah menggunakan modul matematik berbasis permainan untuk pembelajaran anak usia dini di RA Mansyaul Abror
3. Mengetahui peningkatan minat belajar dalam menggunakan modul matematika berbasis permaian untuk pembelajaran anak usia dini di RA Mansyaul Abror.

E. Manfaat Pengembangan

Sesuai dengan kepentingan penelitian tersebut, manfaat pengembangan ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar berupa modul untuk anak usia dini bagi mahasiswa khususnya dan masyarakat pada umumnya terutama bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi :

a. Anak

Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak dalam kemampuan matematika, sehingga anak dapat memahaminya dengan mudah.

b. Pendidik/ Guru

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat mempermudah guru untuk memfasilitasi anak dalam proses belajar, dan memperlajari kemampuan kognitif anak dengan mudah.

c. Sekolah

Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan memberikan referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan disekolah tersebut. Sekolah juga bisa mendukung pendidik/guru untuk menciptakan media yang mempermudah dalam menstimulasi kemampuan matematika bagi anak usia dini.

d. Peneliti

Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan peneliti mampu dalam menerapkan bahan ajar sesuai dengan materi pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan matematika. Peneliti mampu memahami

mengenai bahan ajar dan memberikan pengetahuan maupun wawasan dalam mengembangkan kemampuan matematika bagi anak usia dini.

F. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini, yaitu :

1. Cover modul Matematika Berbasis Permainan Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini.
2. Modul berisi materi mengenai matematika permulaan dan macam-macam permainan matematika bagi anak usia dini.
3. Berbentuk media cetak dengan ukuran kertas A4

Bagian bagian modul antara lain : a) cover, b) kata pengantar, c) daftar isi, d) pendahuluan (latar belakang masalah, tujuan pembelajaran, prinsip belajar PAUD, hal yang harus diperhatikan guru dalam mengimplementasikan modul, peta kompetensi, ruang lingkup materi, dan saran penggunaan modul), e) materi pembelajaran, f) penutup (kesimpulan), g) daftar pustaka, h) biodata penulis

