

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa kanak-kanak (*early childhood*) atau anak usia dini ialah masa perkembangan anak mulai dari usia 2 tahun hingga usia 7 tahun (Hijriati, 2017). Masa anak usia dini merupakan masa emas/keemasan atau yang sering disebut dengan *golden age*. Pada masa *golden age* ini otak anak mengalami perkembangan begitu cepat dalam sejarah kehidupannya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018; Maulana et al., 2020). Masa keemasan merupakan waktu yang tepat untuk mendapatkan rangsangan pendidikan, dengan adanya rangsangan pendidikan yang didapatkan oleh anak diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kecerdasan anak ((Nur' Aisyah, 2021; Nursyamsiah et al., 2019)).

Perkembangan pada anak usia dini meliputi beberapa aspek, yaitu : pertumbuhan fisik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial-emosional, dan perkembangan kognitif. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini ialah aspek kognitif karena pada aspek tersebut berkaitan dengan kecerdasan anak yang muncul melalui kemampuan dalam mengenal, memahami, dan mengingat beragam objek (Nursyamsiah et al., 2019). Adapun tujuan dari perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berfikir anak, dapat menemukan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan dalam logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam hal mengenal konsep bilangan, mengelompokan, dan mempersiapkan kemampuan berfikir secara cermat (Lisa, 2017). Perkembangan kecerdasan kognitif pada anak usia dini menurut Bloom bahwa usia 0 sampai 4 tahun otak manusia berfungsi 50%, ketika usia 8 tahun otak manusia berfungsi 80%, jadi saat usia 8 sampai 18 tahun kecerdasan manusia hanya bertambah menjadi 20%. Perhitungan dalam keseluruhannya akan menjadi 100% pertumbuhan otak secara optimal, dan

fase usia yang memiliki persentase ialah usia 0 sampai 8 tahun. Oleh karena itu, anak memerlukan perhatian yang sangat khusus (Ulfah et al., 2019).

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari (Rahmah, 2019). Pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini atau dengan kata lain dari lahir sampai umur 6 tahun. Pada anak-anak dibawah usia tiga tahun, konsep matematika ditemukan setiap hari melalui pengalaman bermainnya. Misalnya membagikan makanan kesukaannya kepada teman atau keluarga, menuangkan air dari satu wadah ke wadah yang lainnya, mengumpulkan kelereng dalam satu wadah atau bertepuk tangan mengikuti pola irama. Apabila kita berpikir tentang matematika maka kita kan membicarakan tentang persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan. Begitu pula dengan anak usia dini, mereka akan belajar tentang matematika dari hal mendasar sesuai yang mereka temukan dari lingkungan sekitarnya (N. A. Lubis & Umar, 2022). Berdasarkan fakta yang ada dilapangan, bahwa pembelajaran pada anak usia dini sekarang ini masih menggunakan calistung (membaca, menulis dan berhitung) yang mengandung unsur-unsur pemaksaan kepada anak (Agustin, 2018). Mayoritas orang tua ingin anak-anak mereka pandai dalam bidang matematika, membaca dan menulis, Bahkan ketika anak-anak masih sangat kecil usianya (Sari, 2013).

Melihat fakta yang ada dilapangan bahwa sekolah-sekolah dasar (SD) menerima murid baru dengan cara pemilihan usia dan tes. Oleh karena itu, wajar jika orang tua akan menuntut kepada guru PAUD untuk mengajarkan membaca, menulis dan berhitung (calistung) kepada anaknya (Rachman, 2019). Masalah ini telah dikritik oleh beberapa pemerhati anak usia dini, diantaranya adalah Seto Mulyadi (Kak Seto) sebagai ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia (KNPAI), ia mengkritisi

pelaksanaan tes Calistung untuk masuk ke SD/MI bahwa “dunia anak-anak adalah bermain. Betul-betul bermain dengan bergembira. Membaca , menulis dan berhitung itu kompetensi di SD/MI bukan di TK/RA/PAUD. TK/RA/PAUD adalah taman bermain, bergembira, bersosialisasi dan yang paling utama yaitu etika”(Asiah, 2018). Dampak pada calistung ini akan mempengaruhi hasil belajar anak. Calistung dapat berdampak positif atau negatif. Pada dampak positif anak mendapatkan lebih dini dalam menguasai dan mengikuti pembelajaran calistung di sekolah. Adapun dampak negatif dari calistung yaitu jika didalam pengajaran calistung tidak sesuai dengan perkembangan anak maka akan mempengaruhi pada kondisi psikis anak seperti anak menjadi cepat bosan, berkurangnya waktu bermain karena menghabiskan dengan terus belajar secara monoton. Dampak negatif akan berdampak pada otak anak jika anak dipaksakan belajar Calistung akan tetapi tidak bisa memberikan rasa senang dan nyaman seperti bermain (Ma’ruf & Syamsudin, 2021; Wulansuci & Kurniati, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bertempat di RA An-Nawaa II Kabupaten Cirebon pada saat kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) mulai dari tanggal 22 Agustus sampai dengan 17 Oktober 2022 diperoleh kondisi peserta didik dikelas B1 ketika dalam proses pembelajaran berlangsung, terlihat kurangnya media pembelajaran yang memadai untuk matematika awal pada anak usia 5-6 tahun. Kemudian, pada tanggal 14-15 September 2023 peneliti melakukan observasi kembali terkait kondisi di kelas B1 anak usia 5-6 tahun dalam pembelajaran matematika awal. Hal ini, diperoleh kondisi yang nampak dari sekian murid terdapat 17 orang anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam membilang angka 1-12, akan tetapi dalam hal menghubungkan dan persamaan anak-anak dikelas B1 masih perlu bantuan guru. Terlihat pada saat observasi, dua orang peserta didik (D) dalam menghubungkan dan persamaan warna masih terbalik dalam memahami warna yaitu ketika guru memberikan soal

LKA mengenai persamaan dan menghubungkan warna dengan menggunakan media buku gambar dan *crayon* saat guru memberikan soal tentang lampu merah. Pada lampu berwarna merah diberi soal dua lingkaran dan diwarnai dengan merah, kemudian lampu berwarna kuning diberi soal tiga lingkaran dan diwarnai warna kuning, soal yang terakhir lampu berwarna hijau diberi soal lima lingkaran dan diwarnai dengan hijau. Peserta didik (D) menempatkan lingkaran lampu warna merah menjadi warna hijau, lampu warna kuning menjadi warna merah, lampu warna hijau menjadi hijau pada lingkaran pertama dan lingkaran kedua dan kelima memberi warna bebas.

Selanjutnya, upaya yang dilakukan oleh guru tidak hanya memberikan Lembar Kerja Anak (LKA) saja kepada peserta didik akan tetapi guru juga mengajarkan metode dalam berhitung dengan menggunakan jari, seperti : $8 + 6 = 14$ (cara berhitungnya, delapan ditambah enam, bilangan 8 disimpan didalam hati lalu jari yang diangkat berjumlah 6, kemudian berhitung dimulai dari setelah bilangan 8 hingga jari yang terangkat (bilangan 6) itu habis dihitung). Cara tersebut sebetulnya kurang tepat untuk anak usia dini karena anak merasa bosan, cepat lelah, dan mudah mengantuk. Hasil peninjauan (Permendikbud, 2014; Sumardi et al., 2017) tentang standar pencapaian perkembangan anak pada aspek perkembangan kognitif dalam lingkup perkembangan berfikir logis dan berfikir simbolik bahwa anak usia 5-6 tahun mampu : 1. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), 2. Mengenal perbedaan berdasarkan “kurang dari”, “lebih dari”, dan “paling/ter”, 3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, 4. Menyebukan lambang bilangan dari angka 1-10, 5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilang, 6. Menggunakan lambang bilang untuk menghitung. Hal tersebut, anak-anak masih membutuhkan batuan guru dalam belajar berhitung, karena media yang digunakan guru hanya berupa buku LKA dan jari tangan untuk belajar berhitung. Tidak ada media pembelajaran yang lebih menarik,

seperti media pembelajaran dadu/ular tangga/dan lain-lain. Kurangnya kreatifitas guru dalam menarik perhatian anak untuk memudahkan dalam mengenal lambang bilangan dan huruf. Permasalahn tersebut akan mempengaruhi perkembangan anak dalam berfikir simbolik, yaitu anak belum mengenal dan memahami simbol angka dan huruf. Rendahnya kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini menjadi salah satu penyebab pendidikan yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, sehingga tidak membangkitkan minat anak untuk beraktifitas, tetapi anak-anak hanya diberikan tugas oleh guru berbentuk LKA (Lembar Kerja Anak) saat belajar. Permasalahan tersebut membutuhkan solusi yang tepat, agar pembelajaran matematika pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan tumbuh kembangnya (Nursyamsiah et al., 2019).

Matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan sehingga anak merasa kurang nyaman, karena terlalu sulit yang berhubungan dengan angka (bilangan), namun dengan adanya bantuan media pembelajaran maka matematika dapat lebih mudah digunakan didalam pelajaran, khususnya untuk anak usia dini. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dapat mengenalkan anak pada pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk diterima dalam pemahaman anak yang masih sederhana. Hal ini berkaitan erta dengan perkembangan kognitif anak yang dapat dilakukan belajar melalui bermain dengan benda-benda yang sudah dikenalnya dalam kehidupan sehari-hari anak. sehingga dapat lebih mudah untuk memahami dan mengerti konsep matematika melalui penggunaan dari media yang menyenangkan. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah media fisik seperti puzzle, gambar, dan lain sebagainya (Setiawan, 2018).

Pada saat pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik melalui media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif. Sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan prestasi belajar pada siswa. Didalam Al-Qur'an terdapat penjelasan

tentang dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Firman Allah dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya : “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”. (QS. An-Nahl, 16:44).

Demikian pula ketika menghadapi masalah penggunaan media pembelajaran, guru harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan siswa, karena faktor inilah yang menjadi tujuan dari media pembelajaran. Tanpa mempertimbangkan dan memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat kemampuan berfikir siswa, sulit bagi guru untuk mengharapkan keberhasilan.

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ
وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ١٢٥

Artinya : “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik”. (QS. An-Nahl, 16:125).

Penggunaan media dalam pembelajaran harus diperhatikan yaitu aspek pesan yang ingin disampaikan kepada murid meliputi penggunaan bahasa yang santun dan positif. Dan guru harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis sehingga siswa dapat menerima pesan tersebut dengan baik. Demikian, media disini memiliki arti bahwa bahasa lisan sebagai penyampaian pesan (Haris, 2018).

Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah pendidik dalam mengembangkan aspek kognitif yang dibutuhkan oleh anak melalui media

Dadu And The Box yang dapat dilakukan pada setiap pembelajaran yang ada. Media *Dadu And The Box* ini dibuat sedemikian rupa untuk mempermudah anak dalam memahami konsep bilangan angka dalam berhitung.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merasa tertarik untuk mengembangkan produk hasil kreativitasnya sendiri dari hasil belajar selama perkuliahan. Peneliti ingin mengkaji lebih jauh dalam aspek *Dadu And The Box* kognitif dalam persoalan mengenai pengenalan matematika permulaan dalam menggunakan lambang bilangan angka untuk berhitung. Penelitian ini dilakukan dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media *Dadu And The Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini di RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon.

B. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti terlebih dahulu memusatkan permasalahan yang nantinya permasalahan tersebut tidak meluas supaya sesuai dengan tujuan pada penelitian ini. Pemokusannya pada penelitian ini yaitu mengenai pengembangan media untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini di RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon. Sementara itu, pembatasan masalah ini terletak pada objek penelitian ialah bagaimana pengembangan media *Dadu And The Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini di kelompok B1 dan subjek pada penelitian ini yaitu mengembangkan media *Dadu And The Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini di RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon. Untuk Meningkatkan matematika permulaan pada anak usia dini di kelompok B1, dan juga hasil belajar pemahaman anak ketika setelah menggunakan media *Dadu And The Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut di atas maka dapat di tentukan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah dalam pengembangan media *Dadu And The Box* untuk meningkatkan kemampuan matematika awal anak usia dini?
2. Bagaimana penerapan media *Dadu And The Box* dikelompok B1 RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana kelayakan penggunaan dari media *Dadu And The Box* untuk meningkatkan kemampuan matematika awal anak usia dini di kelompok B1 RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon?

D. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan langkah-langkah dalam pengembangan media *Dadu And The Box* untuk meningkatkan kemampuan matematika awal anak usia dini
2. Menjelaskan penerapan media *Dadu And The Box* dikelompok B1 RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon.
3. Menjelaskan kelayakan penggunaan dari media *Dadu And The Box* untuk meningkatkan kemampuan matematika awal anak usia dini di kelompok B1 RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon.

E. Manfaat Pengembangan

Sesuai dengan keperluan pada penelitian tersebut, maka manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Salah satu landasan dalam wilayah kajian yang akan menjadi hasil pada penelitian ini mengenai pengembangan media dalam pembelajaran atau penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan kemudahan pada anak usia dini dala meningkatkan kemampuan matematika awal. Selain

itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah nilai pengetahuan dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

2. Manfaat Penelitian Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini bagi:

a. Anak

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan matematika permulaan, sehingga anak mudah dalam memahaminya, penelitian ini dikhususkan pada anak usia dini dikelompok B1, RA An-Nawaa 2 Kabupaten Cirebon.

b. Guru/Pendidik

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memudahkan pendidik untuk memfasilitasi anak dalam proses pembelajaran, dan mempelajari kemampuan kognitif pada anak dengan mudah.

c. Sekolah

Hasil dari penelitian yang dilakukan melalui media *Dadu And The Box* ini diharapkan dapat memberikan rujukan untuk meningkatkan kualitas pada pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan disekolah tersebut. Sekolah pun bisa mendukung guru/pendidik agar menciptakan media pembelajaran untuk mempermudah dalam menstimulasi kemampuan matematika permulaan pada anak usia dini.

d. Peneliti

Hasil penelitian diharapkan mampu dalam media pembelajaran yang sesuai dalam materi pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan matematika permulaan. Peneliti diharapkan untuk wilayah penelitian ini mampu memahami dan mendalami tentang media pembelajaran dan memberikan

pengetahuan maupun wawasan dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam matematika permulaan.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu produk media pembelajaran untuk anak usia dini di kelompok B1 yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan dalam karakteristik dan prinsip pembelajaran pada anak usia dini. Produk media yang akan dikembangkan ini guna membantu pendidik untuk meningkatkan kemampuan pada anak dalam memahami pembelajaran matematika permulaan. Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan ialah sebuah media pembelajaran *Dadu And The Box*, yaitu media pembelajaran yang akan mempermudah guru untuk meningkatkan kemampuan matematika awal pada anak usia dini.

