

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan anugerah dari Allah SWT yang dititipkan kepada hambanya untuk di didik, disayangi, dan harus diberikan stimulus. Selain itu anak juga mempunyai karakteristik dan potensi yang berbeda dengan orang dewasa pada umumnya, perbedaannya yaitu anak selalu aktif, senang, dinamis, lebih suka bereksplor dan bermain sambil belajar (Amini 2014). Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki sikap unik dan memiliki perbedaan dengan usia selanjutnya.

Para ahli menyatakan anak usia dini mempunyai perkembangan otak yang pesat, biasa disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Pada masa *golden age* ini diperlukan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dan kemampuan akademiknya untuk masa yang akan datang (Novitasari 2016). Sehingga diperlukan upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Sementara itu, didalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1:14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah 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 lebih lanjut (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Pendidikan Anak Usia Dini memegang peran dan pengaruh yang sangat besar dalam membangun dan mengembangkan karakter pada anak. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini itu sendiri antara lain membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya (Kahar 2019). Tingkat perkembangan pada anak usia dini mencakup aspek perkembangan nilai moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan seni.

Salah satu perkembangan yang akan dibahas oleh peneliti yaitu perkembangan kognitif kemampuan matematika pada anak usia dini. Permasalahan yang muncul saat ini yaitu matematika yang dianggap sulit bagi anak-anak. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Rahajeng (Yakub dan Herman 2011) bahwa matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan bagi sebagian besar anak sekolah.

Kemampuan matematika juga dijelaskan dalam Al-Qur'an yaitu Surah Al-Kahfi ayat 25 berbunyi:

وَأَلْبِئُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادَ تِسْعًا ﴿٢٥﴾

Artinya: “Dan mereka tinggal dalam gua selama tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun” (Qs.Al-Kahfi:25)

Ayat tersebut menjelaskan tentang berapa lama Ashhabul Kahf tinggal dalam gua sesudah ditutup pendengaran mereka. Mereka tidur dalam gua itu selama 300 tahun menurut perhitungan ahli kitab berdasarkan tahun matahari (syamsiah) atau 309 tahun menurut perhitungan orang Arab berdasar bilangan tahun bulan (qamariah). Beliau tidak belajar ilmu falak tapi mengetahui selisih hitungan sembilan tahun antara perhitungan dengan sistem matahari selama 300 tahun dengan sistem perhitungan tahun bulan.

Pengetahuan tentang bilangan atau matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini atau dengan kata lain dari lahir sampai umur 6 tahun (Lubis dan Umar 2022). Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang kebanyakan tidak disukai oleh siswa (Mu'min 2013). Berbeda halnya dengan anak usia dini ketika pemberian materi matematika justru anak sangat antusias, karena matematika untuk anak usia dini berbeda matematika pada anak usia dini hanya matematika dasar saja. Jadi menurut peneliti tentang kemampuan matematika untuk anak-anak maupun orang dewasa itu sangat penting karena akan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika untuk anak usia dini diawali dengan pengenalan bilangan. Pengenalan konsep bilangan dari sejak dini, akan memudahkan seseorang dalam meningkatkan kemampuan matematika. (Putri dan Dewi 2020). Mengenalkan konsep bilangan Matematika pada anak usia dini bisa menggunakan dengan berbagai metode, ada yang menggunakan metode bernyanyi, metode bermain, dan metode tebak tebakan (Hartini 2012).

Menurut Sood & Mackey menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting karena akan memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses pendidikan yang lebih lanjut, terutama pada mata pelajaran matematika. Sood & Mackey juga menambahkan bahwa pemahaman konsep bilangan berfungsi sebagai dasar untuk mempelajari konsep dan keterampilan matematika. Oleh karena itu mengapa matematika itu sangat penting dipelajari pada usia dini karena, mencegah kegagalan matematika di masa depan (Roliana 2018).

Berdasarkan hasil observasi di RA Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka pembelajaran matematika khususnya pengenalan konsep dasar masih belum sepenuhnya berhasil, ketika pembelajaran matematika anak-anak hanya mampu mengucapkan angka yang tersusun tidak sepenuhnya mengetahui bentuk angkanya, dari 13 anak dikelas A2 yang mampu mengenal konsep angka matematika ada 8 anak, 5 anak dalam mengenal konsep angka Matematika belum sepenuhnya mengetahui. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, menuturkan bahwa salah satu penyebab kurang optimalnya pembelajaran matematika yakni karena minimnya penggunaan media pembelajaran, padahal dengan menggunakan media pembelajaran anak-anak akan merasa antusias untuk belajar matematika.

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam penyampaian materi kepada anak. Pada hakikatnya media pembelajaran ini dapat dibuat dan digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Media pembelajaranpun tidak perlu yang rumit-rumit, cukup yang mudah juga penuh warna-warna menarik sehingga tertarik oleh anak untuk dimainkannya (Samura 2015). Terdapat manfaat dari penggunaan media pembelajaran dan

memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap fungsi panca indra anak. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa murid ke dalam suasana senang dan gembira, ada keterlibatan emosional dan mental (Asmariansi 2016). Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika sangat banyak, salah satunya yakni media *House Counting*. Beberapa penelitian terdahulu sudah mengkaji tentang peningkatan kemampuan matematika, salah satunya melalui media papan pintar, di mana hasil penelitian menunjukkan bahwa media efektif dalam proses pembelajaran, media papan pintar ini digunakan untuk perorangan dalam artian secara bergantian (Ninu, Meka, dan Maku 2022). Penelitian lainnya juga mengkaji mengenai peningkatan kemampuan matematika untuk anak usia dini melalui media puzzle, pada penelitian ini membahas tentang pengenalan konsep angka 1-20. Kegiatan puzzle ini sama dengan kegiatan yang akan dikembangkan pada media *House Counting* yaitu menyusun angka 1-20 (Nabighoh, Mustaji, dan Hendratno 2022).

Dari beberapa penelitian terdahulu terkait media dan kemampuan matematika dikatakan berhasil, namun belum menemukan penelitian tentang media *House Counting*. Adapun, fokus pada penelitian ini lebih spesifik pada kemampuan matematika pada materi konsep angka, geometri, pola, dan pengukuran. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media yang akan dibuat untuk meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini melalui media *House Counting*.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa di RA Miftahul Falaah kabupaten Majalengka (rumah berhitung) untuk mengenalkan konsep bilangan juga mengembangkan Matematika pada anak usia dini di RA Miftahul Falaah Majalengka. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui di RA Miftahul Falaah Majalengka maka dari itu peneliti akan mengangkat judul **“Media *House Counting* Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Di Ra Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pengembangan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini difokuskan pada *Media House Counting* (rumah berhitung) Untuk Meningkatkan Dalam Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini di RA Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti diatas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan *Media House Counting* Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Di Ra Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka?
2. Bagaimana kelayakan *Media House Counting* Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Di Ra Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka?
3. Bagaimana peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini dengan menggunakan media *House Counting* Di Ra Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui desain pengembangan *Media House Counting* Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Di Ra Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka
2. Menguji kelayakan media *House Counting* dalam meningkatkan kemampuan Matematika anak usia dini di RA Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan matematika anak usia dini dengan menggunakan media *House Counting* di RA Miftahul Falaah Kabupaten Majalengka

E. Manfaat Penelitian

Penulisan ini bukan semata-mata untuk memenuhi persyaratan skripsi, namun adapula manfaat dari proposal skripsi ini. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi pembaca khususnya dalam aspek kognitif meningkatkan matematika anak usia dini dengan menggunakan media *House Counting* (rumah berhitung), juga dapat membantu meningkatkan kemampuan matematika anak sesuai dengan perkembangan zaman yang serba modern.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pihak yang terkait, diantaranya:

a. Bagi Anak

Anak mudah mengenal matematika mulai dari mengenal angka hingga penjumlahan dan pengurangan, selain itu anak juga mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat meningkatkan aspek nilai moral dan agama, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan seni.

b. Bagi Guru

Guru mempunyai pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan sistem pembelajaran dikelas. Selanjutnya guru menjadi tertarik untuk membuat media *House Counting* (rumah berhitung) untuk pembelajaran yang akan datang, dan guru juga akan mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada anak usia dini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah koleksi media pembelajaran disekolah khususnya dalam meningkatkan kemampuan matematika pada anak serta dapat memberi kebijakan kepada guru selalu menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat wawasan lebih luas berkaitan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia dini, serta pengalaman yang tidak dapat digantikan oleh apapun.

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan berdasarkan latar belakang diatas yaitu:

1. *Media House Counting* (rumah berhitung) merupakan alat permainan edukatif yang dirancang agar anak mampu memahami prinsip angka dan cara menghitung dengan susunan benda yang lebih aman dan bervariasi. *Media House Counting* (rumah berhitung) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini melalui kartu angka, kartu geometri, dan kartu pola yang terpasang pada bagian bagian samping rumah sebelah kiri rumah tersebut.
2. *Media House Counting* (rumah berhitung) ini terbuat dari triplek kayu, pada bagian depan dan belakang berukuran 60 cm x 50 cm, samping kanan dan kiri rumah berukuran 50 cm x 45 cm. Untuk atap berukuran 35 cm x 77 cm. Bagian halaman depan dan belakang rumah yaitu berukuran 59,5 cm x 28 cm, untuk halaman samping kanan dan kiri berukuran 35 cm x 20 cm. Untuk bagian depan ditambahkan pintu yang bisa dibuka untuk tempat penyimpanan kartu angka, ditambahkan jendela tetapi jendelanya tidak bisa dibuka hanya tempelan saja. Bagia samping sebelah kanan diambahkan 4 bentuk geometri dengan 3 bangunan berbeda. Bagian 1 untuk pengenalan geometri masing masing geometri berukuran 8 cm, bagian 2 terdapat 4 geometri dengan 4 bangunan dari mulai terkecil hingga terbesar, untuk bagian ke 3 yaitu geometri yang kecil berukuran masing masing 5 cm. Pada bangunan *Media House Counting* ini terdapat 4 kegiatan yaitu, konsep angka, geometri, pola dan pengukuran. Masing masing kegiatan tersebut diberikan kode A,B,C, dan D. Pada bagian A yaitu konsep angka, bagian B geometri, bagian C menyusun pola, dan pada bagian D pengukuran. Masing

masing kegiatan mempunyai variasi pengembangan medianya masing-masing.

3. Cara mainnya yaitu pada kegiatan A konsep angka dimana anak akan menyusun angka dengan menggunakan kartu angka , pada kegiatan konsep angka ini terdapat variasi kegiatannya yaitu perintahlah anak untuk mencocokkan warna dengan menggunakan kartu angka dengan hasil nanti akan cocok dengan warna tetapi angkanya berbeda. Kemudian untuk kegiatan B yaitu mengenalkan geometri dengan menggunakan geometri bagian pertama yaitu yang paling besar , untuk variasi kegiatan ini yaitu guru mampu mengeluarkan idenya untuk kegiatan pengenalan geometri ini. Untuk kegiatan C yaitu menyusun pola, pada kegiatan ini terdapat 3 level, perintahlah anak untuk mengambil level 1 terlebih dahulu pada amplop kartu pola, setelah itu susunlah sesuai dengan yang ada pada kartu pola tersebut dengan menggunakan geometri yang paling kecil yaitu bagian ketiga, pada kegiatan menyusun pola ini guru bisa menambahkan lebih banyak level lagi untuk menyusun pola. Kemudian yang terakhir yaitu D kegiatan pengukuran, pada kegiatan ini sudah diberikan kartu geometri yang sesuai dengan kegiatan pengukuran yaitu dibagian ke 2 dimana anak menyusun bentuk geometri dimulai dari yang terkecil hingga terbesar atau bisa sebaliknya yaitu diurutkan dari mulai yang terbesar hingga terkecil, pada kegiatan ini juga terdapat variasi kegiatan yaitu konsep bilangan. Untuk cara bermain konsep bilangan ini terdapat kartu bilangan yang sudah menempel dibagian samping kanan kode D perintahlah anak untuk mengambil salah satu angka saja, kemudian ambilah geometri sesuai dengan angka dan bentuk geometri tersebut dengan warna yang berbeda.