

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam pendidikan anak usia dini, syarat media atau alat peraga, yaitu: tahan lama, menarik, sederhana dan mudah digunakan, dapat memberikan konsep matematika dalam bentuk nyata, sesuai dengan konsep matematika, menumbuhkan konsep berpikir peserta didik, menumbuhkan peserta didik yang mandiri dan belajar aktif. Dalam hal ini media sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi anak dengan begitu adanya media bisa menambah stimulus perkembangan anak (Tri et al., 2020).

Eliyawati (2021) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu bentuk saluran/alat komunikasi guru terhadap peserta didik. Jean Piaget menyatakan bahwa anak terlahir memiliki keunikan dan potensi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Abraham Maslow mengemukakan bahwa petonsi yang dimiliki anak akan timbul jika diberi rangsangan dengan penyajian wawasan, contoh keteladanan, serta pengalaman langsung secara tepat Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memberikan solusi media pembelajaran matematika pada anak usia dini menggunakan media pembelajaran *the magic of activity book* sebagai alat penyampaian informasi pembelajaran.

(Nur et al., 2020) mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan, baik dalam sosial, ekonomi maupun alam. Tujuan yang lebih khusus untuk mengenalkan matematika pada anak usia dini yaitu: a) anak diharapkan bisa berpikir secara logis dan sistematis sejak sedini mungkin melalui pengamatan terhadap benda-benda yang konkret. b) anak diharapkan dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam

kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung. c) anak diharapkan bisa memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi. d) anak diharapkan mampu memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya. e) anak diharapkan memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Oleh karena itu, pemberian layanan pendidikan kepada anak usia dini oleh orang tua maupun guru perlu memahami bagaimana cara belajar yang dapat meningkatkan kognitif anak sesuai dengan kebutuhannya. Guru sebagai pendidik yang mengajarkan matematika permulaan sejak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang efektif, beragam dan menyenangkan untuk anak. Media pembelajaran merupakan salah satu cara belajar yang efektif bagi anak, cukup banyak ragam atau jenis dan bentuk dari media, dari yang paling sederhana sampai dengan yang berteknologi canggih (Maharani et al., 2021). Media juga sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Aktivitas pembelajaran di dalam sekolah biasanya media dapat berupa alat yang dimana sebagai pembawa informasi berisi pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan anak. Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media, manfaat yang dapat diperoleh adalah tujuan pembelajaran menjadi lebih terarah karena anak didik dihadapkan memahami apa yang disampaikan oleh guru (Nur et al., 2020).

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media dapat menarik perhatian siswa ketika belajar (Zaini & Dewi, 2017). Untuk itu, pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran akan sangat menyenangkan. Sebagai pendidik harus menyampaikan pesan berdasarkan ajaran agama, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang Telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (Q.S An Nahl:44)

Dari ayat di atas dapat diterangkan bahwa Allah SWT telah memberikan Al-Qur'an untuk disampaikan kepada umat manusia. Dalam hal ini Pendidik wajib menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan pendidik harus memikirkan materi yang sesuai dengan perkembangan anak serta media untuk penyampaian materi tersebut yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga berkembang secara optimal.

Penggunaan media merupakan salah satu untuk menjembatani hal tersebut, maka diperlukan media yang tepat untuk proses pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan secara optimal. Media pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam belajar yang disusun untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media juga sebagai solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik anak (Sutresna et al., 2020).

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah media atau salah satu cara untuk membantu anak dalam belajar serta dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan mengembangkan aspek perkembangan serta kemampuan yang dimilikinya (Arsyad 2020, 2019).

Dengan begitu Pencapaian suatu kemampuan belajar pada setiap anak bisa berbeda-beda, namun demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seseorang pada umur tertentu. Adanya patokan ini dimaksudkan agar anak yang belum mencapai tahap kemampuan tertentu ini perlu dilatih berbagai kemampuan untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal. Pada permasalahan yang di analisis bahwasanya anak rentan umur 5-6 tahun belum bisa menyesuaikan pembelajaran dengan kondusif dengan begitu penulis merancang pembuatan media *the magic of activity book* untuk pembelajaran matematika pada tahap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi di RA Yapik bahwa Problematika pada anak rentan usia jenjang 5-6 tahun dikelas B pada tahapan pembelajaran matematika anak usia dini dengan menggunakan bahan ajar LKA (lembar kerja anak) atau siswa menyalin

apa yang guru tulis di papan tulis yang dimana anak-anak jenuh pada saat pembelajaran berlangsung, dan kurangnya media yang disediakan di RA Yapik Desa Sindang Jawa Kabupaten Cirebon dengan begitu saya rievew media pembelajaran *the magic of activity book* yang dimana media pembelajaran ini bisa memberikan inovasi belajar baru agar tidak membuat anak-anak jenuh pada saat pembelajaran berlangsung dengan begitu pada media pembelajaran ini juga memberikan stimulus aspek perkembangan diantaranya aspek kognitif juga menarik minat anak dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka selanjutnya penulis akan membuat sebuah penelitian dengan judul Pengembangan Media *The Magic Of Activity Book* untuk Menstimulus Matematika Anak Usia Dini di RA Yapik pada 18 maret 2024 Desa Sindang Jawa Kabupaten Cirebon .

B. Identifikasi Masalah

Setelah dilihat dari paparan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak Usia 4-5 tahun di RA Yapik desa Sindang Jawa kabupaten cirebon adalah:

1. Kemampuan matematika anak yang masih kurang.
2. Kurangnya keterlibatan anak secara langsung dalam pelajaran Kognitif menggunakan media atau gambar.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran kognitif pada anak.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan tersebut, peneliti ingin melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu media *The Magic Activity Book* yang di dalamnya memuat pembelajaran matematika diantaranya yaitu penjumlahan dasar anak, pembelajaran geometri tahap dasar dan maze anak usia dini. Di dalam buku media *The Magic Activity Book* memuat ilustrasi lucu dan menarik yang berhubungan dengan pembelajaran matematika anak usia dini karena anak-anak menyukai sebuah buku yang didalamnya memuat banyak gambar di banding tulisan, maka dari itu penulis rasa bahwa media *The Magic Activity Book* dapat menarik minat pembelajaran juga

mengasah kreativitas anak usia dini. Warna-warna dalam media *The Magic of Activity Book* menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak-anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut,

1. Bagaimana Kemampuan matematika anak usia dini di RA Yapik?
2. Bagaimana Pengembangan Media *The Magic Of Activity Book* di RA Yapik?
3. Bagaimana kelayakan media belajar *the magic of activity book* untuk anak usia 5- 6 tahun di RA Yapik?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk meningkatkan kemampuan Matematika Anak Usia dini di RA Yapik
2. Untuk mengetahui pengembangan media belajar di RA Yapik
3. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *the magic of activity book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Yapik

F. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media *the magic of activity book* ini diharapkan dapat membantu anak kelompok B dalam proses belajar dan menjadi alternatif pembelajaran stimulus matematika anak usia dini sesuai tahapan perkembangan kognitif melalui penjumlahan dasar anak, pembelajaran geometri tahap dasar dan maze anak usia dini, adapun manfaat yang diharapkan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran *the magic of activity book* ini, guru dapat membantu siswa untuk memahami dan mengerti tentang stimulus matematika anak usia dini sesuai tahapan perkembangan kognitif melalui penjumlahan dasar anak, pembelajaran geometri tahap dasar dan *maze* anak usia dini.

2. Bagi siswa, peneliti ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *the magic of activity book* yang dapat membantu siswa untuk memahami dan mengerti tentang stimulus matematika anak usia dini sesuai tahapan perkembangan kognitif melalui penjumlahan dasar anak, pembelajaran geometri tahap dasar dan maze anak usia dini.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran *the magic of activity book* terhadap stimulus matematika anak usia dini sesuai tahapan perkembangan kognitif melalui penjumlahan dasar anak, pembelajaran geometri tahap dasar dan *maze* anak usia dini, yang nantinya bisa menjadi bekal untuk dikemudian hari ketika menjadi seorang guru.

G. Spesifik Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa buku pembelajaran yang di desain mengikuti perkembangan dan usia anak kelompok B yaitu rentan usia 5-6 tahun juga di dasari oleh prinsip pembelajaran anak usia dini. Buku *The Magic Of Activity Book* ini di buat dengan ukuran 16 x 30 cm A5 dengan bahan yang aman dan kokoh sehingga tidak mudah rusak. Kelebihan buku ini terdapat pulpen *Magic* yang disesuaikan dengan bahan kertas buku ivory yang memberikan efek *magic* ketika anak mencoba belajar menulis menggunakan buku ini. Sehingga buku bisa di pakai berulang kali. Disertai ilustrasi lucu dan menarik bagi anak usia dini juga beragam pembelajaran yang mengasah kreatifitas anak usia dini. Dan materi yang disesuaikan dengan rentan umur dan tahapan perkembangan anak usia dini.