

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (14) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pemberian rangsangan atau 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, (UU Sisdiknas).

*Martin Jamaris* mengungkapkan bahwa pendidikan mengarahkan dan membimbing peserta didiknya secara sadar kearah pendewasaan diri. Makna dewasa disini yaitu belajar bertanggung jawab bukan hanya pada dirinya, tetapi juga keluarga, masyarakat dan bangsa bahkan negara dalam cakupan ruang lingkup yang lebih luas, Khadijah (2020:3).

Seperti penelitian yang dilakukan Bloom dan kawan-kawan yang mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, peningkatan 30% berikut terjadi pada usia delapan tahun (Wiwik Pratiwi, 2017)

*Sood & Mackey* (2015) 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* (2015) juga menambahkan bahwa pemahaman konsep bilangan berfungsi sebagai dasar untuk mempelajari konsep dan ketrampilan matematika (Roliana, 2018)

Menurut (Sumirat et al., 2017) pembelajaran matematika untuk anak usia dini sangat berguna bagi perkembangan kecerdasan logika matematika pada anak, pembelajaran matematika dimulai dengan sesuatu yang dapat dibayangkan siswa sebagai sesuatu yang real dan bersifat interaktif. Pelajaran matematika disampaikan

di semua sekolah, termasuk pada usia dini. Tujuannya untuk melatih cara berpikir, bernalar, dan menarik kesimpulan, mengembangkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah dan menyampaikan informasi dan gagasan (Febrizalti, 2020)

*The principles and standards for school mathematics*, yang dikembangkan oleh pendidik dari Nasional council of teacher of mathematics (Nctm, 2000) menyatakan konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia dini yaitu:

1) Bilangan

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari adalah pengembangan kepekaan bilangan

2) Aljabar

Menurut NCTM (2000) pengenalan aljabar dimulai dengan menyortir, membandingkan, menyusun benda menurut bentuk

3) Penggolongan

Penggolongan adalah proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan supaya anak mampu menyortir benda-benda (Wardhani, 2017)

Namun realita di lapangan, pengamatan yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Tunas Bhakti 2 pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru belum melakukan inovasi media pembelajaran yang sesuai kebutuhan untuk anak usia dini. Guru hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah, guru lebih suka menggunakan bahan ajar berupa buku teks dan alat permainan siap saji, sehingga anak-anak tidak menemukan pemecahan masalah yang realistis dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut guru kelas kelompok A bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenal bilangan dan konsep bilangan. Keluhan juga datang dari guru kelompok B yang menyatakan bahwa anak-anak tidak dapat melanjutkan capaian pembelajaran yang lebih tinggi karena belum memahami konsep bilangan dengan benar.

Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh (Alawiyah, 2023) menyatakan bahwa penggunaan papan flannel sebagai media pembelajaran matematika merupakan salah satu pilihan yang tepat dikarenakan menggunakan permainan papan flannel yang membutuhkan gambar, lambang bilangan, yang disesuaikan

dengan tema untuk menstimulus anak memahami konsep bilangan sehingga membantu anak dalam proses mengingat hal-hal yang telah dilakukan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Malapata & Wijayaningsih, 2019) bahwa dengan media lumbung hitung anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam berhitung terdapat suasana yang menyenangkan dan tidak bosan karena benda yang digunakan bias diganti dengan benda yang diminati anak. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan (Lilis, 2019) bahwa pengenalan matematika pada anak usia dini dengan memanfaatkan kearifan lokal dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam penelitian lain dipaparkan bahwa penggunaan kegiatan loose parts play terhadap pengenalan konsep angka anak usia 5-6 tahun sangat efektif digunakan (Utami & Eliza, 2022)

Peneliti melakukan wawancara ke beberapa lembaga TK di Gugus Srikandi banyak ditemukan permasalahan yang hampir sama yaitu guru belum melakukan inovasi media pembelajaran yang sesuai kebutuhan untuk anak usia dini. Guru hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah, guru lebih suka menggunakan bahan ajar berupa buku teks dan alat permainan siap saji, sehingga anak-anak tidak menemukan pemecahan masalah yang realistis dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan kemampuan kognitif di Gugus Srikandi sudah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran namun hasil belajar peserta didik dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun.

Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-Kanak dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan pengertian, kesenangan serta imajinasi anak (Remaini, 2019).

Salah satu tindakan yang relevan dengan rekomendasi – rekomendasi diatas adalah melalui penggunaan roda cerdas (rodas) berbasis loose part. Keunikan dari roda cerdas ini diharapkan dapat membantu anak usia dini mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan yang menyenangkan. Karena melalui permainan rodas ini bermain memutar roda dan mengambil bahan loose

parts yang ada di dalamnya kemudian menghitung benda dan mencocokkan dengan kartu angka. Media ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini yaitu belajar melalui permainan yang menyenangkan.

Sehingga peneliti berharap produk tersebut layak dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Roda Cerdas (Rodas) Berbasis Loose Part dalam Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka identifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan belum menggunakan media yang tepat untuk anak usia dini
2. Hasil belajar anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan belum maksimal
3. Kurangnya minat belajar anak
4. Kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan
5. Minimnya pemanfaatan lingkungan sekitar dalam pembelajaran

## **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya inovasi yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran
2. Pengembangan media rodas untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini
3. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui bermain
4. Pemanfaatan lingkungan sekitar untuk mengembangkan aspek kognitif anak

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang muncul, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini ?
2. Bagaimana desain model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini?
3. Bagaimana kelayakan model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini?
4. Bagaimana keefektifan model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk

1. Menganalisis kebutuhan model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini
2. Merumuskan desain model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini
3. Menganalisis kelayakan model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini
4. Menganalisis keefektifan model pengembangan media roda cerdas (Rodas) berbasis loose part dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat untuk semua pihak. Adapun manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan melalui media roda cerdas, sehingga menambah khazanah keilmuan dalam pembelajaran anak usia dini.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada:

1. **Untuk Anak Didik**, membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan permainan yang menyenangkan
2. **Untuk Pendidik**, mengetahui kesulitan yang dialami anak dan meningkatkan profesionalitas pendidik sebagai fasilitator dan motivator melalui media yang inovatif dan kreatif
3. **Untuk Masyarakat**, diharapkan penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai informasi ilmiah bagi lingkungan pendidikan.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah alat permainan roda cerdas untuk mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini. Dengan adanya produk ini diharapkan dapat berguna bagi anak, guru dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

### 1.7.1 Bahan-bahan:

1. Ember bekas cat ukuran 15 kg
2. Kayu berbentuk bundar dipotong menyesuaikan ukuran ember

3. Skrup
4. Potongan ember cat berbentuk segitiga ukuran 5 x 10 cm, berjumlah 6 buah
5. Scotlite warna

#### **1.7.2 Cara pembuatan:**

Ember cat dipotong, sisihkan bagian bawahnya dengan ukuran 15 cm, potongan ember berjumlah 6 buah dan lapisan kayu ditempel dengan scotlite warna, kemudian potongan ember diletakkan berjajar memutar, bagian tengah diberi skrup agar bisa memutar lalu ditutup dengan lapisan kayu berbentuk lingkaran.

#### **1.7.3 Langkah Pemakaian**

Cara pemakaiannya adalah sebagai berikut:

1. Anak memutar lingkaran yang ada diatas
2. Anak menunggu sampai berhenti
3. Anak mengambil benda yang ada di lobang
4. Anak menghitung jumlah benda
5. Anak mengambil kartu angka
6. Anak bergantian bermain sampai selesai.