

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan masa yang paling penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak dimulai sejak anak berusia 0 sampai dengan 6 tahun, dalam usia ini dapat disebut masa *golden age* (usia emas) bagi anak. Anak usia dini menurut Bacharudin dalam Ahmad Susanto (2017:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia satu sampai dengan lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada psikologis perkembangan yang meliputi bayi usia 0-1 tahun, usia dini 1-5 tahun, usia anak – anak akhir 6-12 tahun. Masa ini anak membutuhkan rangsangan – rangsangan untuk membantu mencapai kematangan pada usianya. Pada usia inilah sangat penting diberikan pendidikan dasar sebagai bekal anak untuk kedepannya.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting untuk pendidikan selanjutnya. Selain itu, satuan pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penentu tingkah laku seseorang dimasa depan. Menurut Suyadi dan Maulidiya (2013:17) pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dimana dalam pendidikan anak usia dini tersebut bertujuan untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada

peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, (*multiple intelligences*) maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini. Tujuan diadakannya pendidikan sejak dini karena pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan fondasi awal untuk menuju pendidikan selanjutnya. Selain itu pendidikan anak usia dini juga berguna untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tahap perkembangan yang terjadi pada anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan, antara lain aspek perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan seni kreativitas, dan perkembangan kognitif anak. Salah satu aspek yang harus dikembangkan guru dalam mendidik anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menurut Desmita (2015:103) adalah salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Piaget menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan yang sama antara satu dengan yang lainnya, yaitu melalui empat tahapan. Pertama tahap sensorimotor usia 0-2 tahun, kedua tahap pra-operasional usia 2-7 tahun, ketiga tahap operasional konkrit usia 7-11 tahun, dan yang keempat tahap operasional formal untuk usia 11-15 tahun. Tahap perkembangan kognitif pada anak kelompok A berada pada tahap pra-operasional. Mengembangkan aspek perkembangan kognitif dalam pembelajaran pada kelompok A dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Pengenalan lambang bilangan termasuk dalam ruang lingkup berpikir simbolik pada perkembangan kognitif. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak (Depdiknas:2009) pada kelompok usia 18 sampai 24 bulan anak dikenalkan pada bilangan membilang satu sampai lima. Menginjak usia 3 sampai 4 tahun pencapaian perkembangan kognitif anak pada tahap mengenal konsep banyak dan sedikit. Memasuki kelompok usia 4 sampai 5 tahun tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak pada konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, karena mengenal lambang bilangan merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenalkan lambang bilangan sejak usia dini pada anak akan memudahkan anak dalam memahami konsep – konsep matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Anak dapat dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak hanya menghafal bilangannya saja, akan tetapi anak telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut. Memperkenalkan konsep bilangan pada anak usia 4 – 5 tahun ini haruslah bertahap dan berkesinambungan.

Salah satu cara mengenalkan lambang bilangan pada anak usia 4 – 5 tahun yaitu dengan adanya bantuan media. Menurut Oemar Hambalik dalam Mufiqon (2012:27) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dengan murid dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya suatu media, guru akan lebih terbantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media yang baik adalah media yang memiliki nilai – nilai edukasi, sehingga dapat

merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tahap usianya.

Alat permainan edukatif adalah semua alat yang dapat digunakan dan dimainkan oleh anak dengan tujuan dapat memberikan naluri bermain pada saat anak memainkannya. Menurut Mayke dalam bukunya Badru Zaman (2016:5.3) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dalam hal ini alat permainan edukatif bertujuan untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran pada anak. Ada beberapa alat permainan edukatif yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, salah satunya ialah *box* monopoli angka (*bomona*).

Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelompok A di Taman Posyandu Mandeman Laok, Banyuwates, Sampang pada bulan Agustus 2021. Dalam kegiatan belajar mengajar sistem pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berpusat dengan penggunaan lembar kerja anak (LKA). Proses pembelajaran setiap harinya hanya menggunakan media LKA pada sub tema apapun dan menggunakan media papan tulis untuk mengenalkan lambang bilangan dan lambang huruf. Hal ini berdasarkan dari hasil wawancara terhadap guru kelompok A disebabkan karena kurangnya media yang ada di sekolah.

Permasalahan dalam mengenal lambang bilangan ini sering terjadi, dimana anak hanya dapat menyebutkan tanpa mengetahui lambang bilangannya. Dari keseluruhan anak dikelompok A terdapat terdapat beberapa

anak diantaranya masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terjadi pada saat guru mengajak anak – anak untuk menyebutkan angka 1 sampai 10 secara berurutan hampir semua anak dapat menyebutkan dengan benar. Selanjutnya, guru menuliskan angka secara acak di papan tulis dan meminta anak untuk menyebutkan angka tersebut, anak masih mengalami kesulitan dan kebingungan pada saat membedakan angka 6 dengan angka 9. Hal ini disebabkan karena anak – anak kelompok A hanya sebatas menghafal tanpa mengetahui lambang bilangan tersebut.

Berdasarkan pengamatan pada saat kegiatan jam istirahat berlangsung, ada beberapa anak yang memainkan permainan monopoli dan ular tangga. Pada saat melempar dadu anak memainkannya secara acak tanpa mengetahui lambang bilangan yang dimaksud, sehingga anak mengalami kesulitan dalam membaca angka yang tertera pada dadu. Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai media perantara untuk anak mengenal lambang bilangan. Namun, permainan monopoli yang banyak beredar di pasaran diperuntukan untuk anak usia 7 tahun keatas. Dengan demikian, peneliti menggunakan media pembelajaran monopoli yang disederhanakan dan berinovasi sehingga dapat dimainkan oleh anak usia 4 – 5 tahun..

Inovasi dari permainan *box* monopoli angka (*bomona*) dari permainan monopoli pada umumnya yaitudengan adanya media *bomona* anak dapat belajar sambil bermain mengenal lambang bilangan 1 – 10, mengenal konsep banyak dan sedikit, serta menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata. Selain dapat menstimulus pengenalan lambang bilangan pada anak, media *bomona* juga memiliki beberapa manfaat, salah satunya yaitu dapat

melatih perkembangan motorik halus anak dan juga melatih perkembangan sosial anak saat bermain dengan teman sebayanya.

Pengembangan media *box* monopoli angka ini termasuk kedalam jenis alat permainan edukatif, dimana pada media bomona ini memiliki nilai – nilai edukasi. Media bomona ini memberikan permainan atau kegiatan yang lebih inovatif, sehingga anak merasa tidak bosan dan lebih tertarik dalam memainkan permainan tersebut. Permainan monopoli yang biasanya menggunakan media dua dimensi kini akan dikembangkan menjadi permainan tiga dimensi. Dimana dalam setiap kotak permainan bomona terdapat sebuah permainan yang dapat dimainkan anak sesuai dengan lambang bilangannya seperti menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata, menyusun *puzzle*, dan mengelompokkan benda sesuai dengan jumlahnya.

Pada pengembangan media bomona ini, peneliti akan membuat kegiatan – kegiatan yang sesuai dengan lambang bilangan 1 sampai 10, yang nantinya akan menunjang anak untuk mengenal lambang – lambang bilangan sehingga anak tidak hanya menghafal angkanya saja tetapi juga mampu mengenal lambang bilangan tersebut. Media bomona ini menggunakan bahan dasar kayu triplek, stiker, magnet, dan flannel dengan warna – warna yang cerah. Berdasarkan hasil uraian permasalahan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pegembangan *Box* Monopoli Angka (Bomona) dalam Menstimulasi Pengenalan Lambang Bilangan pada Anak”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan *box* monopoli angka dalam menstimulasi pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media *box* monopoli angka dalam menstimulasi pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran bomona (*Box* Monopoli Angka) dalam menstimulasi kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini adalah:

1. Untuk memperoleh hasil pengembangan *box* monopoli angka (bomona) dalam menstimulasi pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *box* monopoli angka(bomona) dalam menstimulasi pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah media *box* monopoli angka (bomona).

2. Bahan yang digunakan pada papan permainan media *box* monopoli angka(bomona) adalah kayu triplek dan stiker.
3. Media bomona terdiri dari 14 *box* dengan ukuran 15cm x 15cm per-*box*.
4. Bagian dalam *box* diberikan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh anak untuk menstimulus penegnan lambang bilangan 1-10.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pembatasan penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Penelitian dilakukan dengan mengembangkan media *box* monopoli angka (bomona)
2. Penelitian dilakukan pada anak usia 4 -5 tahun atau kelompok A.
3. Tema yang digunakan dalam pengembangan media *box* monopoli angka (bomona) adalah stimulasi pengenalan lambang bilangan 1-10.
4. Penelitian dilakukan di Taman Posyandu Mandeman Laok, Banyuates, Sampang.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk membantu meningkatkan motivasi serta ketertarikan anak dalam belajar mengenal lambang bilangan, selain itu juga mampu menumbuhkan imajinasi pada diri anak melalui kegiatan belajar sambil bermain serta memberikan inovasi terhadap guru dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan

media pembelajaran *box* monopoli angka (*bomona*) diterapkan pada anak usia 4-5 tahun atau kelompok A. Anak diharapkan dapat terstimulasi perkembangan kognitifnya dalam mengenal lambang bilangan melalui media *box* monopoli angka.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan persepsi, berikut beberapa istilah penting dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini didefinisikan antara lain:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai bahan ajar dalam sebuah pembelajaran. Dimana media memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar anak. Melalui media anak akan merasa lebih bersemangat untuk mengeksplorasi sesuatu yang baru

2. Box Monopoli Angka (Bomona)

Bomona merupakan media pembelajaran 3 dimensi yang dapat dimainkan oleh anak usia dini. *Box* sendiri memiliki arti kotak atau kubus yang memiliki ruang. Secara sederhana monopoli merupakan permainan papan yang sangat terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak yang ada di atas papan. Angka adalah sebuah simbol yang digunakan pada bilangan. Dapat disimpulkan bahwa Bomona merupakan sebuah permainan monopoli yang dimodifikasi secara lebih sederhana. Permainan ini terdiri dari 14 *box* yang masing – masing *box* memiliki satu permainan.

3. Lambang Bilangan

Lambang bilangan merupakan suatu simbol yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan dan disebut sebagai angka.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0–6 tahun, pada anak usia dini merupakan individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek.