

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesadaran masyarakat Indonesia mengenai urgensi memberikan pendidikan kepada anak sejak usia dini semakin meningkat. Pendidikan jenjang terendah yang dapat ditempuh dan diberikan kepada anak adalah PAUD yang merupakan singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Jenjang pendidikan untuk anak berusia nol sampai enam tahun yang mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan diri pada anak merupakan pengertian dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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 Dasar Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting bagi anak karena dalam jenjang pendidikan ini pertumbuhan, perkembangan, dan potensi yang ada pada diri anak akan distimulus dengan seoptimal mungkin. Tidak hanya akan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak, pendidik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) juga dapat mengidentifikasi apabila anak memiliki kelainan ataupun gangguan. Sehingga apabila hal tersebut terjadi pada anak dapat diidentifikasi lebih cepat dan dapat diberikan tindakan lebih lanjut oleh orang yang ahli dibidangnya. Hal ini dapat menyokong dan memudahkan anak di kehidupan mendatang dalam menemukan kelebihan yang anak miliki.

Berkaitan dengan pendapat Madyawati (2016) yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat mempersiapkan anak menghadapi tahapan yang akan dihadapinya ke depan yang terdekat yaitu untuk memasuki masa sekolah yang akan datang.

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 (Permendikbud, 2014) perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik yang dibagi menjadi motorik kasar dan motorik halus, bahasa, sosial dan emosional, serta seni adalah aspek-aspek perkembangan anak yang distimulus oleh pendidikan sebagai fasilitator. Dalam jenjang pendidikan ini anak akan diberikan stimulus untuk memaksimalkan segala aspek perkembangan anak dengan melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Sehingga ketika bersekolah anak akan merasa senang karena dalam pikirannya anak akan bermain bersama teman-teman, akan terhindar dari rasa terbebani, dan rasa bosan.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dari keenam aspek yang sudah disebutkan sebelumnya, yaitu aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif ini distimulus dan diasah karena menurut Zega dan Suprihati (2021) sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang mencakup pemerolehan keterampilan secara progresif seperti logika, memori, dan perhatian agar dapat memproses informasi, belajar menilai, menganalisis, mengingat, membandingkan, dan memahami hubungan sebab-akibat.

Bidang yang dikembangkan dalam aspek perkembangan kognitif anak dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 salah satunya adalah berpikir simbolik (Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Supaya dapat mencapai indikator berpikir simbolik untuk anak dengan rentang usia 4-5 tahun, pendidik hendaknya mengenalkan bilangan kepada anak sedini mungkin. Menurut Roliana (2018) kepekaan anak terhadap konsep bilangan dikatakan sudah berkembang jika anak sudah mampu memahami konsep lebih banyak atau lebih sedikit yang dilakukan dengan pembelajaran menghubungkan simbol bilangan dengan benda konkret.

Pada tahap pengenalan bilangan benda nyata baik digunakan oleh anak karena pada usia 4-5 tahun anak berada pada tahap pra-operasional. Maka dari itu, selaras dengan pendapat Sari dkk (2018), penggunaan benda-benda nyata dalam pembelajaran memberikan pengalaman kepada anak secara nyata yang mana juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Menurut Novikasari (2016) matematika penting diberikan dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai kesiapan untuk menghadapi lingkungan sekolah dan bermakna sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dengan menggunakan media berupa benda nyata merupakan bentuk upaya untuk mencapai indikator kemampuan pengenalan bilangan. Media pembelajaran digunakan karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar tersampaikan dengan jelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran menurut Kristanto (2016) membuat peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih bermakna. Jika pendidik memberikan pengenalan bilangan menggunakan media pembelajaran yang berupa benda nyata akan mempermudah anak dalam mengingat dan memahami materi yang diberikan.

Penggunaan media pembelajaran visual yang berupa benda nyata akan memberikan anak pengalaman yang sesungguhnya. Alih-alih hanya melihat foto dan gambar, anak usia dini yang mengenal bilangan dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda nyata dapat melihat dan merasakannya sendiri. Diberikannya pengenalan bilangan sejak dini dengan menggunakan media pembelajaran merupakan bentuk upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik.

Upaya ini dilakukan karena berkaitan dengan urutan PISA (*Programme for International Student Assessment*). PISA membuktikan bahwa Indonesia masih rendah dalam kemampuan peserta didik pada bidang matematika. Data ini bisa dilihat pada situs resmi OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) yang menunjukkan kompetensi matematika peserta didik Indonesia memperoleh poin 386 poin pada tahun 2015 dan memperoleh poin 379 poin pada tahun 2018. Pemerolehan poin ini menunjukkan bahwa terdapat penurunan pada kemampuan peserta didik Indonesia di bidang matematika. Perilisan ini dilaksanakan bersamaan dengan 72 negara yang merupakan peserta survei PISA (OECD, 2023).

Permasalahan mengenai kemampuan anak dalam pengenalan bilangan juga ditemui peneliti selama melakukan pra penelitian di kelompok A PAUD Anna Husada Bangkalan yang dilaksanakan dengan melakukan observasi selama proses pembelajaran dan wawancara kepada pendidik kelas. Salah satu bentuk permasalahan yang ditemui oleh peneliti adalah anak masih kebingungan untuk menunjukkan angka yang diminta oleh pendidik. Anak masih menunjukkan

lambang bilangan secara acak tanpa mengetahui lambang bilangan yang sesungguhnya.

Bentuk kegiatan yang berkaitan dan peneliti temui selama pra penelitian, yaitu ketika pendidik meminta anak untuk menunjukkan simbol bilangan 4 kemudian anak meresponnya dengan menunjuk simbol bilangan 6, 3, dan 5 secara acak yang bukan merupakan simbol bilangan yang diminta oleh pendidik. Sedangkan indikator perkembangan kognitif, khususnya pada berpikir simbolik untuk anak dengan rentang usia 4-5 tahun menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini berisikan bahwa anak mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

Permasalahan tersebut diakibatkan anak yang sudah hafal tentang cara penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan di lembaga, namun masih belum paham mengenai konsep bilangan. Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam meningkatkan pengenalan bilangan anak dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Namun bentuk media yang dapat ditemui dan sering digunakan oleh pendidik ketika peneliti melaksanakan pra penelitian berupa *display* angka pada dinding kelas, Lembar Kerja Anak, buku tulis, dan beberapa media cetak sejenis yang menunjukkan bahwa anak tidak belajar dari benda nyata.

Saat pelaksanaan pra penelitian penggunaan dan pemanfaatan bahan alam juga masih jarang ditemui pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Penggunaan bahan dasar alam yang pernah digunakan pendidik adalah untuk meningkatkan aspek perkembangan seni anak dengan melaksanakan kegiatan

kolase. Bentuk kegiatan lain yang pernah dilakukan oleh pendidik, yaitu menggunakan bahan alam berkaitan dengan topik tanaman.

Oleh karena permasalahan tersebut serta kebutuhan anak untuk mampu mengenal bilangan yang seharusnya sudah diperoleh sejak jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan bahan dasar alam, yaitu rambut jagung untuk pengenalan bilangan anak. Bentuk pengembangan media ini berupa media *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk menstimulus pengenalan bilangan anak usia dini. Kata *thread* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya utas, atau tali. Sedangkan kata *count* juga berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti berhitung.

Bentuk media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung yang peneliti kembangkan berupa media visual yang berbentuk benda nyata dengan bagian-bagian media pembelajaran yang terdiri dari papan persegi yang terdapat angka 1-10 pada masing-masing papan, tali dibagian bawah papan, dan manik-manik. Dengan media ini anak akan belajar langsung dengan benda nyata, yaitu manik-manik dari rambut jagung. Media pembelajaran ini merupakan penggabungan antara kegiatan memasukkan manik-manik pada benang untuk menstimulus aspek motorik halus dengan kegiatan pengenalan bilangan untuk menstimulus aspek kognitif. Bentuk perawatan untuk media pembelajaran ini juga membutuhkan perawatan yang sedikit berbeda karena terbuat dari bahan alam rambut jagung, namun peneliti berusaha untuk membuatnya lebih kokoh dan tahan lama agar dapat digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik.

Media pembelajaran ini dapat digunakan sesuai dengan kreativitas guru, dapat digunakan dalam kegiatan jurnal pagi ataupun pada kegiatan inti yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidik. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Jawa Timur (2015), produksi jagung di Kabupaten Bangkalan ada pada urutan kedua dari empat kabupaten di Pulau Madura. Oleh karena keunggulan tersebut penggunaan bahan dasar rambut jagung digunakan sebagai upaya untuk mengenalkan salah satu potensi dari Kabupaten Bangkalan.

Berdasarkan pemaparan dari permasalahan yang ditemui peneliti selama proses pra penelitian, hal tersebutlah yang menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian dan pengembangan ini. Dalam upaya memenuhi kebutuhan anak usia 4-5 tahun akan media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan, maka dilaksanakanlah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Thread and Count* Berbahan Dasar Rambut Jagung Untuk Menstimulus Kemampuan Pengenalan Bilangan”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung ini berdasarkan pemaparan yang sudah dijabarkan sebelumnya, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak usia dini?

2. Bagaimana kelayakan media *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung ini berdasarkan pemaparan yang sudah dijabarkan sebelumnya, sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan anak usia dini.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari dilaksanakannya penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung ini dijabarkan, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung disesuaikan untuk pengenalan bilangan anak usia dini.
2. Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung yang dikembangkan dibuat dengan sederhana, mudah dipahami, dan menarik yang dapat digunakan oleh pendidik untuk media pembelajaran pengenalan bilangan pada anak usia dini.

3. Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung terdiri dari bagian papan persegi kecil yang terdapat lambang bilangan 1-10 pada sisi atasnya, pada setiap papan hanya terdapat satu lambang bilangan, tali untuk memasukkan manik sejumlah angka yang tertera pada papan persegi kecil, dan manik-manik untuk dimasukkan pada tali sejumlah bilangan yang tertera pada papan persegi kecil.
4. Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung dapat digunakan dalam kegiatan jurnal pagi maupun kegiatan inti dan pada topik apa saja dapat disesuaikan dengan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan Media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung dijabarkan, sebagai berikut:

1. Fokus pada pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung untuk pengenalan bilangan anak usia dini.
2. Fokus dalam penggunaan bahan dasar pembuatan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung yang berasal dari rambut jagung.
3. Fokus pada pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung yang ditujukan kepada anak dengan rentang usia 4-5 tahun atau kelompok A.

4. Fokus pada PAUD Anna Husada Bangkalan sebagai lokasi pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung.

Batasan ini dilakukan sebagai pedoman peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung berdasarkan dari uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sumber informasi pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbahan dasar alam untuk pengenalan bilangan anak.
 - b. Sebagai sumber teoritis bagi berbagai pihak yang memiliki kompetensi dalam melakukan penelitian pengembangan anak usia dini.
 - c. Sebagai pendukung teori penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran dan aspek perkembangan kognitif anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Anak Usia Dini
 - 1) Sebagai fasilitas untuk menstimulus kemampuan anak dalam pengenalan bilangan sesuai tingkatan usianya.

- 2) Sebagai media pembelajaran yang mana anak dapat mengenal bilangan dengan benda nyata secara langsung baik bersama guru atau pun secara mandiri.
- 3) Sebagai bentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi anak.
- 4) Sebagai bentuk pemberian stimulasi sensorik dengan menggunakan media pembelajaran Thread and Count berbahan dasar rambut jagung.
- 5) Sebagai bentuk pengenalan potensi lokal Kabupaten Bangkalan.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai media pembelajaran untuk meringankan tugas pendidik dalam menyampaikan pengenalan bilangan pada anak.
- 2) Sebagai bentuk pemanfaatan potensi daerah dan pengenalan potensi daerah kepada anak yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran.
- 3) Sebagai bentuk alternatif kegiatan pengenalan bilangan yang lebih menyenangkan bagi anak usia dini.
- 4) Sebagai pengembangan keterampilan desain pembelajaran dengan merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- 5) Sebagai bentuk pengasahan keterampilan pendidik dalam menyusun pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

c. Bagi Lembaga

- 1) Sebagai masukan ataupun evaluasi dalam menentukan kebijakan untuk menstimulus kemampuan pengenalan bilangan pada anak

dengan menggunakan media pembelajaran berbahan dasar alam sebagai upaya pemanfaatan dan pengenalan potensi Kabupaten Bangkalan dalam proses pembelajaran di sekolah kepada anak usia dini.

- 2) Sebagai penyediaan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi anak usia dini.
- 3) Meningkatkan daya tarik lembaga bagi orang tua karena pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan inovatif.
- 4) Dapat meningkatkan profesionalisme pendidik dalam mengajar dengan mengembangkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran.
- 5) Lembaga dapat dijadikan sebagai pusat penelitian dan inovasi dalam bidang pembelajaran kreatif.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbahan dasar bahan alam.
- 2) Sebagai bentuk kontribusi peneliti pada literatur dalam bidang pendidikan.
- 3) Sebagai penerapan teori pembelajaran yang sesuai dengan konteks penelitian yang diangkat.
- 4) Sebagai bentuk pengembangan keterampilan penelitian, baik pada desain media, pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian.

e. Bagi Peneliti Lain

- 1) Sebagai referensi dan pendorong dalam melaksanakan penelitian pengembangan untuk menstimulus aspek-aspek perkembangan peserta didik.
- 2) Sebagai pendorong untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif yang memanfaatkan bahan lokal.
- 3) Sebagai inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran berbahan dasar lokal untuk aspek perkembangan anak yang lain.
- 4) Sebagai alat ukur efektivitas media pembelajaran lain yang berbahan dasar alam.
- 5) Sebagai pengetahuan tambahan dan keterampilan baru dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran kreatif.

G. Definisi Istilah

Uraian definisi istilah pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Thread and Count* berbahan dasar rambut jagung ini berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian dijabarkan, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada lembaga sekolah, selain adanya pendidik dan peserta didik yang mana pendidik merupakan guru dan peserta didik merupakan murid, juga terdapat media pembelajaran. Semua hal yang digunakan sebagai perantara penyampaian informasi berupa materi pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menarik minat,

perasaan, dan keingintahuan peserta didik sehingga tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien merupakan pengertian dari media pembelajaran.

2. Pengenalan Bilangan

Bilangan adalah jumlah atau kuantitas suatu hal. Pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan menunjukkan suatu benda nyata dengan diikuti pengenalan lambang bilangannya. Pengenalan bilangan sangat penting diberikan kepada anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan sering menemui berbagai aktivitas yang membutuhkan kemampuan untuk berhitung. Pemberian aktivitas yang menggunakan benda nyata untuk pengenalan bilangan dapat mempermudah anak dalam proses mencerna informasi yang diberikan. Dengan demikian anak akan memahami simbol bilangan satu, dua, dan seterusnya serta memahami makna dari bilangan tersebut berdasarkan kuantitas benda nyatanya.