

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan masa keemasan yang biasa disebut dengan *golden age*. Masa *golden age* ditandai dengan masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat. Masa anak usia dini disebut masa eksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka, masa bermain dan masa membangun tahap awal (Suryana, 2021:25). Oleh karena itu, masa-masa ini adalah masa yang tepat untuk memperoleh stimulasi.

Stimulasi perkembangan anak bisa didapatkan melalui pendidikan. Pendidikan diyakini sebagai media dalam membangun kecerdasan dan kepribadian anak menjadi lebih baik. Proses pendidikan yang tepat diberikan agar dapat menghasilkan generasi emas penerus bangsa yang berpikir kritis, aktif dan siap melangkah ke jenjang berikutnya untuk menghadapi perkembangan zaman. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 mengungkapkan bahwa :

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Stimulasi yang diterima anak saat ini akan berdampak pada kehidupannya di kemudian hari. Hal ini pendidik dan orang tua memiliki tanggung jawab untuk memantau tumbuh kembangnya anak. Maka dari itu, PAUD menjadi tempat stimulasi segala aspek perkembangan yang banyak memberikan pembelajaran dan pengalaman yang bermakna bagi anak. Aspek Perkembangan diatur dalam

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa aspek-aspek perkembangan diantaranya adalah aspek nilai agama moral, aspek nilai pancasila, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa dan aspek sosial emosional.

Salah satu aspek yang perlu distimulasi selain kelima aspek diatas adalah aspek kognitif. Aspek kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir, bernalar, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan logika matematika (Sari,2021:1535). Menurut Jean Piaget, anak usia 5-6 tahun berada di fase pra-operasional yang menjelaskan bahwa anak mengungkapkan pengetahuannya melalui simbol seperti kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan salah satu objek. dan fase pra-operasional memperlihatkan anak bersifat *egosentrisme* yang masih tinggi (Sani, 2019:14). Maka dari itu, fase pra-operasional menjadi landasan awal anak dalam mengembangkan kognitif berpikir simbolik menuju berfikir sistematis dan logis.

Salah satu kemampuan kognitif yang berkaitan dengan perkembangan anak adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung dapat mengembangkan konsep anak berpikir, mampu memecahkan permasalahan yang ada, berdaya logis maupun simbolik serta menambah pengetahuannya tentang segala hal yang berkaitan dengan sikap rasa ingin tahu yang sangat besar (Khodijah, 2016:145). Mengajarkan kemampuan dasar berhitung anak usia dini memang tidak mudah sebab setiap individu memiliki tingkat intelektual yang berbeda-beda. Pentingnya mengasah kemampuan berhitung anak usia dini adalah untuk mengatasi dan

memecahkan permasalahan yang ada dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya mengetahui penghitungan sederhana yang disajikan, berpikir lebih logis, dan anak lebih banyak menghargai waktu. Tujuan dari kemampuan berhitung adalah untuk mengembangkan perkembangan kognitif menjadi terasah, menjadikan suatu pemikiran anak lebih logis dan sistematis terhadap pengamatan pada benda-benda konkret gambar atau angka di sekitar anak.

Meningkatkan kemampuan berhitung tidak hanya secara langsung anak untuk menghitung penjumlahan dengan jumlah yang besar melainkan memberikan konsep sederhana terlebih dahulu. Konsep dasar berhitung yang mudah bagi anak meliputi mengenal konsep dasar bilangan, mengurutkan bilangan, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, melakukan penghitungan jumlah dan pengurangan dalam jumlah kecil (Suryana, 2016). Peningkatan konsep dasar berhitung memerlukan adanya konsentrasi, ketelitian, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi (Rahma, 2023). Maka dari itu, pada proses pembelajaran berhitung anak usia dini membutuhkan adanya media pembelajaran yang menunjang kemampuan berhitung.

Kedudukan media dalam proses pembelajaran berhitung menjadi faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri (Hasan,dkk. 2021:16). Pembelajaran untuk anak usia dini adalah pembelajaran bermain sambil belajar yang berorientasi pada kebutuhan anak (Pratiwi, dkk., 2018:3). Segi belajar anak usia dini dimulai dari tahap konkret. Masa di tahap konkret anak usia dini memperoleh pengalaman belajar yang utama adalah melalui visualnya. Maka dari itu, media pembelajaran yang diinovasikan dapat berupa

media visual guna mempercepat pemahaman materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan daya ingatan pada anak usia dini.

Salah satu media pembelajaran yang diinovasikan adalah Media visual PLAHASTA atau singkatan dari Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat. Media PLAHASTA termasuk dalam media visual yang masuk dalam jenis 2 dimensi yang mengartikan alat peraga yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar yang bisa dilihat dengan penglihatan sehingga mampu menyajikan materi secara utuh, membangkitkan minat anak dan dapat dilakukan secara berulang yang dapat meningkatkan daya ingat. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi (Hasan dkk, 2021:130). Media PLAHASTA dirancang berbentuk media papan persegi panjang yang berukuran 70x50 cm berbahan dasar triplek atau duplek yang dilapisi oleh kain flanel warna-warni. Hal ini Peneliti memilih media berupa papan yang berbahan dasar dari triplek karena mempertimbangkan dari segi keamanan, ramah anak dan mudah didapatkan (Zaini & Dewi, 2017). Selain itu, pemilihan bahan media PLAHASTA yang berupa kain flanel juga mempertimbangkan dari segi keamanan, tidak berbahaya bagi anak, awet, ringan dan sangat mudah diaplikasikan. Peneliti juga menggunakan pelapis berupa kain flanel yang berwarna-warni guna memberikan kesan menarik pada media. Hal tersebut dibuktikan bahwa media yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar (Cahyana, 2018). Media PLAHASTA dikemas dalam bentuk papan flanel. Media papan flanel dipilih karena menjadi salah satu alternatif media visual selain papan tulis, papan magnet dan papan bulletin yang

dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Keunggulan media bentuk papan flanel karena pemakaiannya yang sangat fleksibel dan dapat digunakan dimanapun.

Konsep model dalam media visual PLAHASTA ini menyerupai papan catur yang dapat digunakan pada kedua sisi dan bisa dilipat. Model papan catur ini bagian yang difungsikan paling utama adalah bagian tampilan luar sebagai papannya dan bagian dalam diberikan kotak-kotak kecil sebagai kotak penyimpanannya agar item-itemnya bisa diletakkan sesuai dengan jenisnya masing-masing. Dengan demikian, media visual PLAHASTA yang dirancang bentuk papan flanel dengan model yang menyerupai papan catur yang bisa dilipat menjadi 2 dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik minat anak.

Media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat) dirancang dalam bentuk sederhana yang memberikan pengalaman nyata, salah satu tujuannya untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia dini. Implementasi kegiatan hitung angka menyesuaikan dengan indikator pada kemampuan berhitung yang meliputi mengenal konsep lambang bilangan, mengurutkan angka 1-10, mencocokkan jumlah bilangan dengan lambang bilangan, belajar penjumlahan dan pengurangan. Media visual PLAHASTA mengambil subtema tanaman obat diantaranya jahe, kunyit, serai, jeruk nipis, daun jeruk dan daun kayu putih. Alasan Peneliti mengusung subtema tanaman Obat yaitu bahwa disadari anak usia dini sangat dekat dengan lingkungan. Sejalan dengan pendapat Arifin bahwa lingkungan bisa dijadikan sebagai sumber belajar salah satunya lingkungan sekitar seperti lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan budaya (Arifin, et al., 2023). Lingkungan ini menjadi sumber belajar yang banyak memberikan pengaruh dalam proses belajar dan perkembangan anak (Baiti,

2021:69). Lingkungan alam salah satunya sebagai sumber kehidupan manusia, hewan maupun tumbuhan. Tanaman termasuk dalam tumbuhan yang memiliki beragam jenis. Jenis tanaman buah, tanaman sayur, tanaman bunga, dan tanaman obat. Tanaman obat merupakan salah satu jenis tanaman yang memiliki khasiat banyak terhadap kesehatan atau digunakan sebagai obat herbal keluarga secara tradisional. Manfaat tanaman obat tidak hanya dirasakan oleh kalangan dewasa, tetapi bermanfaat bagi anak-anak. Tanaman obat seringkali diketahui hanya sebatas orang dewasa melainkan anak usia dini banyak yang belum mengenal jenisnya (Julianti & Ressandy, 2020). Peranan pendidikan dari keluarga dan masyarakat sekitar tentang cinta lingkungan dapat dicontohkan dengan memberikan edukasi yang bermanfaat salah satunya adalah pengenalan terhadap rempah-rempah atau tanaman obat (Yuniar & Ariyanto, 2023). Maka dari itu, pengenalan tanaman obat pada usia dini sangat diperlukan untuk menumbuhkan kecintaan dan minat anak-anak akan tanaman obat yang berkhasiat bagi kesehatan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media visual “PLAHASTA” (papan flanel hitung angka subtema tanaman obat) adalah media visual 2 dimensi yang berbahan dasar papan dari triplek atau duplek yang dibalut kain flanel warna-warni. Media ini dilengkapi dengan isi materi pembelajaran dari potongan kain yang dibentuk gambar-gambar dan angka yang bisa dilepas pasang sehingga dapat digunakan secara praktis dan berkala.

Berdasarkan data hasil observasi di RA AL-Hikmah pada bulan Oktober 2022, RA AL-Hikmah menggunakan Model Pembelajaran Sentra. Model pembelajaran terdiri dari 5 Sentra diantaranya Sentra Imtaq, Sentra Sains dan Balok, Sentra Persiapan, Sentra Kreativitas, dan Sentra Life Skill. Salah satu Sentra

yang diamati oleh peneliti yaitu Sentra Persiapan. Sentra Persiapan yakni sentra yang berfokus pada kegiatan bermain berkaitan dengan kemampuan mengenal kegiatan membaca permulaan, menulis permulaan serta kegiatan matematika atau berhitung.

Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran di Sentra Persiapan dimana kemampuan berhitung masih kategori rendah, dari 29 anak hanya terdapat 10 anak yang mampu memahami konsep berhitung matematika seperti penjumlahan dan pengurangan angka 1-10 sedangkan 19 anak masih kurang memahami konsep berhitung. Kegiatan di LKA mencocokkan jumlah gambar binatang belum sesuai dengan lambang bilangannya, pada konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana angka 1-10 anak kelompok B seperti 2 ditambah 7, 10 dikurangi 4 masih belum semua bisa, ada yang menjawab ragu-ragu, bahkan masih ada yang salah menjawab maupun terbalik saat menyebutkan angkannya.

Selain itu, hasil observasi lainnya pada metode penyampaian materi berupa ceramah, penugasan, bernyanyi akan tetapi masih belum bisa diterima oleh anak-anak disebabkan kurangnya minat belajar berhitung matematika. Media pembelajaran yang digunakan juga sangat minim seperti berupa LKA (Lembar kerja anak), papan tulis, media gambar, balok, *flashcard*, menggunakan jari tangan. Media-media tersebut yang hanya dimanfaatkan oleh guru ketika dibutuhkan saja dan tidak ada variasi media lain.

Diperkuat dengan hasil wawancara pada tanggal 19 Oktober 2022 kepada Guru kelas di Kelompok B mengatakan kegiatan pembukaan dilakukan dengan menstimulasi berhitung melalui bernyanyi tetapi memang ada beberapa anak yang antusiasnya masih rendah dalam berhitung. Selain itu, hasil wawancara Guru Sentra

Persiapan juga mengatakan minat anak belajar berhitung tidak begitu tinggi karena terdapat anak yang lebih menyukai hal-hal kongkret dibandingkan dengan simbolik. Faktor penyebab hal tersebut terjadi adalah berasal dari pembelajaran yang diajarkan masih konvensional, dan keterbatasan media yang ada. Selain itu, Guru sentra persiapan mengatakan pada pembelajaran subtema tanaman obat mengenai pengenalan tanaman obat hanya beberapa jenis tanaman obat yang sudah dikenalkan seperti kunyit dan jahe bahkan bentuk pengenalannya berupa media gambar saja dan kunyit dijadikan sebagai bahan pewarna dalam media.

Dari uraian permasalahan diatas, Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berupa papan flanel hitung angka dengan mengambil subtema tanaman obat. Konsep media yang dikembangkan ini dirancang lebih memberikan kesan menarik dari penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah ada. Sesuai dengan penelitian dari Nahdyawati (2020) media pembelajaran yang dikembangkan berupa papan flanel namun seputar tema yang diambil adalah tema sayur-sayuran saja. Dengan demikian, media visual PLAHASTA dirancang semenarik mungkin dengan mengusung tema subtema tanaman obat (kunyit, jahe, jeruk nipis, daun kayu putih, daun jeruk, dan serai). Keunggulan dari media visual PLAHASTA dibanding media lain adalah media visual yang fleksibel dalam penggunaannya, media berupa papan flanel yang mengusung subtema tanaman obat sebab di penelitian sebelumnya belum ada yang mengusung subtema ini, media ini terdapat 2 sisi papan yang dapat dijadikan 2 atau bisa dilipat, media ini tujuan utamanya digunakan untuk menstimulasi kemampuan berhitung sekaligus digunakan untuk mengenalkan berbagai macam tanaman obat yang kini jarang sekali anak mengetahuinya, media ini juga dirancang secara menarik dan menyenangkan untuk

anak yang dikemas secara praktis. Dengan demikian, diharapkan media visual PLAHASTA dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan ini dan media tersebut dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 Kelompok B di RA AL-Hikmah.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka Peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Visual “PLAHASTA” untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung 1-10 Kelompok B.”**

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah diperoleh dari latar belakang diatas maka di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media visual “PLAHASTA” untuk menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok B?
2. Bagaimana kelayakan media visual “PLAHASTA” untuk menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok B?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Adapun Tujuan dalam peneltian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media visual “PLAHASTA” dalam menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok B.
2. Untuk mengetahui kelayakan media visual “PLAHASTA” untuk menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok B.

#### **D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Manfaat penelitian dan pengembangan ini diharapkan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Menjadikan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan mutu pembelajaran khususnya menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok B di RA AL-Hikmah.
- b. Memberikan inovasi tentang media pembelajaran kepada pendidik.
- c. Menambah wawasan kepada mahasiswa yang menempuh mata kuliah perkembangan kognitif dan mata kuliah media pembelajaran.
- d. Menambah pengetahuan dan wawasan anak usia dini tentang jenis dan manfaat tanaman obat.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

- 1) Sebagai alternatif guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat).
- 2) Memberikan inovasi tentang pembuatan media pembelajaran yang menarik untuk guru.

###### **b. Bagi Anak**

- 1) Menjadikan media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat) yang dirancang secara spesifik sebagai sarana meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak usia dini.
- 2) Memberikan pengalaman belajar secara nyata melalui media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat).

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan ini bisa menjadi sumbangan positif dan menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam pengupayaan pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik.

**E. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti diantaranya :

1. Media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hittung Angka Subtema Tanaman Obat) dapat menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok B.
2. Media berupa papan berbahan dasar Triplek/duplek yang dilapisi oleh kain flanel.
3. Desain media papan flanel berbentuk persegi panjang seperti papan catur yang berukuran 70x50 cm yang dapat dilipat menjadi 2 bagian sehingga dapat digunakan pada kedua sisinya.
4. Terdapat potongan item berbentuk lambang bilangan 1-10, simbol (penjumlahan, pengurangan, sama dengan), item bentuk tanaman obat dan bentuk yang menyerupai jari. Keseluruhan terbuat dari kain flanel yang berwarna-warni dengan desain yang sangat menarik.
5. Perekatnya menggunakan kretekan kain agar mudah dilepas pasang dengan mudah.

## **F. Batasan Penelitian dan Pengembangan**

Batasan penelitian pengembangan media visual “PLAHASTA” (Papan flanel hitung angka subtema tanaman obat) ini adalah sebagai berikut:

1. Media papan flanel berupa papan seperti papan catur berbentuk persegi panjang yang mengusung subtema tanaman obat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 pada anak Kelompok B di RA Al-Hikmah.
2. Tema yang digunakan adalah tanaman dengan subtema tanaman obat (kunyit, jeruk nipis, jahe, serai, daun jeruk dan daun kayu putih).
3. Indikator kemampuan berhitung meliputi mengurutkan angka 1-10, mencocokkan jumlah bentuk tanaman obat dengan lambang bilangan yang disediakan secara benar, belajar penjumlahan dan pengurangan sederhana melalui media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat).

## **G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan yakni untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada Kelompok B di RA AL-Hikmah. Selain itu, penelitian pengembangan media ini dapat mendorong inovasi guru terhadap pembuatan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak terutama pada kemampuan berhitung. Implementasi Media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat) pada Kelompok B diharapkan mampu menstimulasi perkembangan kognitif dalam kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan angka 1-10 kelompok B di RA AL-Hikmah.

## H. Definisi Istilah

Berdasarkan judul pengembangan media visual “PLAHASTA” (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat) untuk menstimulasi kemampuan berhitung 1-10 kelompok B, maka Peneliti menyajikan definisi istilah dengan tujuan memperjelas agar tidak terjadi kesalahan persepsi oleh pembaca sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu suatu alat atau sarana yang dijadikan perantara dalam menyampaikan suatu tujuan maupun maksud tertentu oleh pendidik kepada peserta didik.

### 2. Media PLAHASTA (Papan Flanel Hitung Angka Subtema Tanaman Obat)

Media Papan flanel merupakan media pembelajaran 2 dimensi yang dirancang mudah dan sederhana terbuat dari triplek atau duplek dilapisi kain flanel. Media papan flanel sebagian besar bahan yang dipakai dari kain flanel yang berwarna-warni. Kain flanel bersifat ramah anak dan segi bahannya juga aman. Media papan flanel mengambil subtema tanaman obat. Subtema diambil dengan tujuan sekaligus mengenalkan berbagai macam tanaman obat seperti kunyit, jahe, jeruk nipis, serai dsb.

### 3. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung yaitu kemampuan yang dimiliki oleh anak melalui pengalaman dalam bentuk objek fisik untuk mengembangkan pemahaman tentang matematika permulaan.