

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar pertumbuhan nasional, dan semakin tinggi tingkat pendidikan di suatu negara, semakin tinggi pula kualitas negara tersebut. Pendidikan merupakan prioritas di Indonesia karena sangat penting bagi terciptanya peradaban bangsa yang bernilai. Nilai pendidikan begitu besar sehingga secara tegas dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 20 dan 3 Tahun 2003. Pendidikan nasional dirancang untuk membina pengembangan keterampilan, pengembangan kepribadian, dan peradaban yang bermartabat. Bangsa yang mendidik rakyatnya dengan tujuan membentuk anak didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa yang berakhlak mulia, sehat, terdidik, mandiri, dan kreatif serta tumbuh menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Dadan Suryana, (2021, h. 12) Seluruh pendidikan atau unit dinyatakan sebagai bagian-bagian yang tidak dapat dibagi-bagi yang secara fungsional terkait dengan pencapaian tujuan. Komponen-komponen yang ada dalam pendidikan diantaranya: (1) Tujuan pendidikan. (2) Siswa; (3) Guru; (4) Konten pendidikan (silabus); (5) Lembaga pendidikan; dan (6) Interaksi pendidikan. Ketika komponen instruksional ini digabungkan dan saling berhubungan dan bermakna. Pendidikan anak usia dini, sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah

suatu cara penguatan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, memberikan rangsangan pendidikan agar mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental. Anak-anak siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran anak usia dini berbeda dengan pembelajaran orang dewasa di mana anak-anak belajar untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui bermain.

Pembelajaran adalah suatu upaya pengaturan lingkungan agar terjadi interaksi. Kegiatan pembelajaran anak usia dini haruslah memikat dan mengasyikan. Anak-anak diizinkan untuk mengeksplorasi pemahaman mereka dan melatih dan belajar saat mereka berpikir, bernalar, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Mengembangkan pembelajaran agar menarik bisa dibuat melalui mengkreasi komponen. Komponen pembelajaran yang dimaksud adalah media. Menurut Yus dan Winda, (2020, h. 10) penggunaan dengan media peserta didik akan memperoleh sejumlah materi. Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran untuk menjamin terlaksananya proses hubungan komunikasi pendidikan antara guru dan siswa yang berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir. Menurut Eriyani, (2017, h. 73) media pembelajaran berfungsi memotivasi anak belajar. Dari dua pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa media perlu digunakan untuk membantu anak belajar.

Terdapat beberapa bentuk media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran anak usia dini diantaranya adalah media kotak pintar. Media kotak pintar ini berisi tanda angka atau lambang bilangan mulai dari 1 sampai 10 sebagai alat permainan yang seru. Menurut Widayati (2018, hlm. 45),

media kotak pintar dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan anak di TK A dengan simbol lambang bilangan mulai dari 1 sampai 10. Media kotak pintar ini membantu anak untuk belajar dan bermain. Anak dapat membilang 1-10, memasang lambang bilangan 1-10 ke media kotak pintar, dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Kekuatan mengetahui lambang bilangan sebagai sebuah kemampuan perlu dipunyai anak sejak usia dini. Kemampuan lambang bilangan ini bersifat abstrak atau simbolik. Pembelajaran membantu anak memperoleh sejumlah pengetahuan dan kemampuan. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang dikembangkan melalui pembelajaran. Keadaan internal dan eksternal, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan, semuanya mempengaruhi kemampuan anak untuk berhitung. (Desi, dkk 2020). (Putri, dkk ,2021) menemukan banyak faktor yang membuat anak usia dini kesulitan memiliki kemampuan berhitung, yaitu tentang lambang bilangan.

Banyak penelitian sebelumnya telah menyelidiki potensi untuk mengenal lambang bilangan menggunakan metode dan media yang berbeda, tetapi hanya sedikit yang menggunakan media kotak pintar sebagai media pembelajaran. Megawati Putri Wijayanti (2019) menemukan bahwa anak-anak yang telah menggunakan media kotak pintar mahir dalam mengenal lambang bilangan. Perbedaan tingkat aktivitas sebelum dan sesudah menggunakan media kotak pintar menunjukkan peningkatan yang lebih baik setelah menggunakan media kotak pintar. Masyuni dkk (2017) melakukan penelitian serupa yaitu anak dapat belajar sambil bermain, anak dapat aktif belajar melalui kegiatan yang menyenangkan, dan kemampuan mereka untuk mengidentifikasi lambang

bilangan dipengaruhi oleh implementasi yaitu media kotak pintar yang memaparkan simbol numerik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela dan Suyadi (2021), anak-anak di kelompok A mengalami peningkatan kesadaran sebesar 29,5 persen sebelum siklus, disusul 65 persen pada siklus I dan 100 persen pada siklus II. Media Kotak Pintar (Beam Number) adalah media alternatif untuk mengenal angka antara usia 4 dan 5 tahun. Guru menggunakan media kotak pintar untuk membantu siswa memahami lambang bilangan. Artinya, pendidik memberikan instruksi kepada anak-anak yang berkumpul di bawah, kemudian guru menyebutkan lambang bilangan tersebut, anak-anak mencari lambang bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan yang disebutkan oleh guru, dan anak-anak menuliskan lambang bilangan tersebut. Masukkan kotak yang sangat kecil ke dalam kotak dan mintalah anak-anak menyebutkan lambang bilangannya. Sesuai dengan hasil penelitian Dian Anggraini (2019), penggunaan "Utaloma" (Ular Tangga Logika Matematika) berpengaruh dalam menstimulasi anak di kelompok B RA Mamba'ul Hisan, Wiyung-Surabaya menyebutkan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. "Utaloma" adalah permainan tangga logika matematika yang sebagian besar menggunakan angka acak, penambahan, dan penghitungan.

Hasil observasi di TK Negeri 2 Pembina Medan ditemukan beberapa media kotak pintar. Media kotak pintar digunakan untuk membantu guru dan anak saat proses pembelajaran. Media kotak pintar disajikan dalam bentuk balok yang berisi simbol atau lambang bilangan 1-10 disetiap sisinya. Pada kenyataannya, anak-anak di TK Negeri 2 Pembina Medan Kelompok A berjuang untuk mengatasi mengenal lambang bilangan 1-10. Anak-anak menyebutkan lambang bilangan 1-

10; masih ada anak yang bingung seperti dapat menyebutkan lambang bilangan 1,2,3 akan tetapi tidak mengenal lambang bilangan tersebut, membedakan lambang bilangan seperti lambang bilangan 6 dan 9 dan salah menempatkan lambang bilangan, dan juga masih ada anak yang tidak dapat mengidentifikasi lambang bilangan 1-10 saat dihubungkan dengan benda.

Oleh karena nya, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Kotak Pintar Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Kelompok A di TK Negeri 2 Pembina Medan”**.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada **“Penggunaan Media Kotak Pintar Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Kelompok A di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2021/2022”**. Secara rinci fokus penelitian ini lebih ditujukan pada: 1) Karakteristik Media Kotak Pintar, 2) Langkah-langkah penggunaan media kotak pintar, 3) Pengetahuan anak tentang lambang bilangan.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan permasalahan penelitian adalah:

Bagaimana penggunaan media kotak pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2021/2022?” yang dilihat dari:

1. Bagaimana karakteristik media kotak pintar di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2021/2022?

2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media kotak pintar kelompok A di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2021/2022?
3. Bagaimana pengetahuan anak tentang lambang bilangan 1-10 kelompok A di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2021/2022 ?

1.4 Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Adapun tujuan kajian ini untuk mengetahui penerapan media kotak pintar agar mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A di TK Negeri 2 Pembina Medan.

b. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui karakteristik media kotak pintar di TK Negeri 2 Pembina Medan kelompok A.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media kotak pintar di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2021/2022 kelompok A.
3. Untuk mengetahui pengetahuan anak tentang lambang bilangan 1-10 di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2021/2022 kelompok A.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, menjadi solusi kepada guru ketika menerapkan media kotak pintar agar mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Secara rinci manfaat penelitian praktis yaitu untuk mengetahui karakteristik media kotak pintar, langkah-langkah penggunaan media kotak pintar, dan pengetahuan anak tentang lambang bilangan.

2. Bagi anak, menjadi sumber pengetahuan menggunakan media kotak pintar, bisa mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

b. Manfaat Konseptual

1. Bagi peneliti, sebagai perpanjangan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman penulis, serta sebagai sarana penerapan teori yang dipelajari selama di bangku perkuliahan. Peneliti dapat mengetahui tentang karakteristik media kotak pintar, langkah-langkah penggunaan media kotak pintar, dan pengetahuan anak tentang lambang bilangan.
2. Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian serupa termasuk penggunaan media kotak pintar untuk mengembangkan potensi untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak kelompok A.