

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan terjadi apabila antar komponen pendidikan berlaku sebagai sebuah sistem. Komponen-komponen pendidikan tersebut saling diupayakan dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Tujuan pendidikan, isi pendidikan, metode pendidikan, pendidik, peserta didik/anak didik, lingkungan (orang tua, masyarakat dan sekolah), kualitas pembelajaran, media pembelajaran, dan perangkat evaluasi pembelajaran serta kurikulum merupakan komponen pendidikan yang ikut serta berperan dalam mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan.

Dalam jurnal ilmiah Circuit Zahara Mustika, Media dalam komponen pembelajaran sangat penting, bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang akan diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka, penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting dan menentukan terlaksananya proses pendidikan.

Menurut Hamdani bahwa, Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.¹ Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Dalam Jurnal Sapriyah, Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.²

Salah satu kegiatan pembelajaran yang masih sering memiliki kendala adalah pembelajaran mengenai materi angka. Materi angka penting dikenalkan pada anak didik, bertujuan agar anak-anak mampu mengenal angka dan mengetahui jumlah benda yang ada di sekitar mereka. Pengenalan angka pada kelompok A adalah angka 1 sampai dengan 10. Pembelajaran angka harus menguasai bentuk tulisan angka, menyebut bunyi angka, nilai angka, urutan angka dan menulis angka.

Berdasarkan hasil Pra Observasi, ketika guru menjelaskan tentang angka kepada anak, guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar poster angka dan media-media gambar poster lain. Salah satu penyebab pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak yaitu

¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Cv. Pustaka Setia, 2011) h.244

² Sapriyah, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477*

karena media yang digunakan guru di TK tersebut tidak menarik sehingga anak kurang tertarik dalam belajar mengenalkan angka dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan angka. Hal ini terlihat bahwa pada TK tersebut terdapat berbagai kekurangan fasilitas baik sarana maupun prasarana. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak fokus dalam belajar karena media yang digunakan guru tersebut tidak menarik buat anak sehingga anak kurang tertarik dalam belajar mengenalkan angka. karena dalam kehidupan anak-anak belajarnya sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.

Kemampuan anak dalam mengenalkan konsep angka masih belum berkembang secara optimal, yaitu saat guru meminta anak menunjukkan salah satu angka yang disebut, anak masih merasa kebingungan dan kemudian kadang anak menjawab dengan asal-asalan, dan ada juga anak hanya bisa mengucapkan atau menghafal angka 1-10 tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk angka yang telah disebutkan.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti ingin mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak menggunakan sebuah media yaitu media Tabung Angka. Karena media tabung angka adalah permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung. Selain itu anak-anak juga merasa senang, karena mereka belajarnya sambil bermain, dan melalui bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman

dan ilmu baru sehingga dalam pembelajaran di PAUD guru perlu menciptakan lingkungan belajar dengan cara bermain sambil belajar. Dalam jurnal Zulvia Trinova, Melalui bermain dan berbagai permainan yang menyenangkan, peserta didik dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual dalam sebuah pembelajaran.³ Jadi proses belajar anak sebaiknya dilakukan dengan metode bermain dengan alat-alat permainan (Media), karena alat permainan itu tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar poster angka dan media-media gambar poster lain. Hal ini terlihat bahwa pada TK tersebut terdapat berbagai kekurangan fasilitas baik sarana maupun prasarana. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak fokus dalam belajar karena media yang digunakan guru tersebut tidak menarik buat anak sehingga anak kurang tertarik dalam belajar mengenalkan angka. karena dalam kehidupan anak-anak belajarnya sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.
2. Kemampuan anak dalam mengenalkan konsep angka masih belum berkembang secara optimal, yaitu saat guru meminta anak

³ Zulvia Trinova, *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik: Jurnal Al-Ta'lim*, Jilid1, Nomor (3 November 2012) hlm.20

menunjukkan salah satu angka yang disebut, anak masih merasa kebingungan dan anak menjawab dengan asal-asalan, anak hanya bisa mengucapkan atau menghafal angka 1-10 tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk angka yang telah disebutkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tabung angka yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

C. Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup dan batasan masalah dari penelitian ini adalah: Mengembangkan media tabung angka untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media tabung angka untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 Tahun?
2. Bagaimana hasil implementasi media tabung angka yang dikembangkan untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 Tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media tabung angka untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 Tahun.
2. Untuk mengetahui hasil implementasi media tabung angka yang dikembangkan untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 Tahun.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian terhadap pengembangan media tabung angka untuk mengenalkan angka pada anak usia dini, maka diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai informasi untuk mengembangkan hasanah pengetahuan mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu anak dalam mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.
- c. Bagi lembaga, penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian atau acuan untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun dan penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas di lembaga.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peniti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berupa tabung angka dengan bangunan ruang tiga dimensi berbentuk silinder yang diberi angka atau bilangan yang dapat digunakan sebagai media pengenalan angka anak usia dini.
2. Tabung angka dapat dibuat dengan menggunakan toples bekas yang berbentuk tabung kemudian diberi angka sesuai kebutuhan.
3. Permainan tabung angka adalah permainan yang dirancang dengan menggunakan alat berupa tabung yang memiliki lambang bilangan (angka) yang dimainkan dengan memasukkan benda kedalam

tabung, jumlah benda yang dimasukkan sesuai dengan angka yang tertara pada dinding tabung.

4. Media pembelajaran ini dalam bentuk material sehingga peserta didik dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
5. Media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengenali angka.
6. Media tabung angka ini dilapisi dengan kain flannel bermacam warna.
7. Alat permainan untuk anak mainkan ketika bermain yaitu menggunakan stik angka.