

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu jenjang pendidikan yang dilaksanakan sebelum anak memasuki jenjang pendidikan dasar. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan agar anak memiliki kesiapan menuju jenjang pendidikan selanjutnya, selain itu juga bertujuan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas atau daya cipta yang diperlukan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Rahman dkk, 2017). Sesuai dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut”. Pendidikan Anak Usia Dini ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan pada anak yang mencakup berbagai aspek perkembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional, serta seni. (Rahman dkk, 2017).

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu aspek kognitif. Menurut Rekysika & Haryanto (2019) Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum, sains, dan matematika. Adapun matematika pada anak usia 3-6 tahun menurut Alpaslan & Erden (dalam Rekysika & Haryanto, 2016) menekankan pada

pentingnya pengenalan bilangan dan kemampuan mengimprovisasi dalam mengenalkan bilangan untuk anak. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menghitung pada batas tertentu, mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana, dan juga mengenal konsep bilangan.

Konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda, menurut Busthomi (Roliana, 2018). Rahman (Kasmisna dkk, 2022) menyatakan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun yaitu anak mampu membilang, menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit. Konsep bilangan di taman kanak-kanak dalam pedoman pembelajaran permainan yaitu: konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menumbuh kembangkan keterampilan dalam berhitung, dan juga konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan dasar (Rahman dkk, 2017).

Observasi awal penelitian dilakukan pada hari Kamis tanggal 31 Agustus, observasi selanjutnya pada tanggal 8 dan 29 September, dan tanggal 22 dan 26 Oktober 2023 di TK Yunico Kota Jambi. Pada saat observasi terdapat beberapa anak yang kemampuan mengenal konsep bilangannya belum berkembang. Jumlah anak di TK Yunico pada kelompok B2 yaitu 14 anak, 6 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Pada saat observasi di kelas B2 ditemukannya anak yang mengalami

kesulitan dalam mengenal konsep bilangan yaitu: 1. Pada saat menyebutkan dan membilang angka 1-10, 3 diantaranya masih terbalik, seperti angka 8 menjadi 6, angka 8 menjadi 9, selain itu anak tersebut belum bisa membilang angka 1-10 dengan benar, 2. Pada saat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda ditemukan, 11 anak yang masih belum berkembang (masih terbalik) dalam membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, yaitu: AFR, AHA, ARW, HIS, HA, KAN, MP, PSA, RSA, R, dan SH, sementara 2 anak sudah berkembang. 3. Pada menghubungkan lambang bilangan dengan gambar ditemukan 8 dari 14 anak yang belum dapat mengubungkan lambang bilangan dan gambar benda, yaitu: AFR, AHA, ARW, KAN, MP, PSA, R dan SH, 4. Pada saat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit, ditemukan 14 dari 14 anak yang belum berkembang yaitu belum dapat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit, yaitu: AFR, AHA, ANA, ARW, HAF, HIS, HA, KAN, MP, PSA, RSA, R, RA dan SH.

Peneliti juga melihat dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan media yang digunakan tidak spesifik mengenal lambang bilangan, hanya menggunakan media yang mirip dengan angka, seperti angka 1 seperti pensil, angka 2 seperti bebek, angka 4 seperti kursi terbalik, dan seterusnya. Dalam proses pembelajaran mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan di Tk Yunico belum menggunakan media *loose part* dan media yang digunakan dalam proses pembelajarannya belum bervariasi.

Mencermati kondisi diatas, dibutuhkan perhatian penuh khususnya dari orang tua dan pendidik. Perhatian ini dapat dilakukan dengan stimulasi pada aspek

perkembangan kognitif dalam konsep bilangan. Menstimulasi hal tersebut pada anak dapat dilakukan melalui berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan belajar melalui bermain.

Belajar melalui bermain merupakan prinsip belajar di TK, sesuai dengan prinsipnya bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Oleh karena itu dituntut keterampilan dan kreativitas guru dalam menyajikan berbagai macam kegiatan yang bervariasi sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk permainan yang ada di TK adalah permainan konsep dengan menggunakan berbagai media permainan (Herlina, 2018).

Media permainan yang dapat menarik minat belajar anak adalah media yang baik. Media memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan. Peralatan ini bentuknya bisa bermacam-macam yang di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Salah satu nya bisa dibuat dari bahan media *loose part*. Media *loose Part* merupakan salah satu media yang mudah ditemui dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini. Selain itu penggunaan *loose part* sebagai media pembelajaran dapat menekan biaya yang dikeluarkan (Lestari & halim, 2022).

Loose part merupakan bahan yang dapat dibawa, digabungkan, dipindahkan, dirancang ulang, disatukan, dan dipisahkan kembali dengan berbagai cara. Media dengan menggunakan bahan-bahan berbasis *loose part* dapat dimanfaatkan tanpa batas oleh siapa pun. Media dengan menggunakan bahan-bahan *loose part* dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*Science*),

pengembagangan bahasa (*Literacy*), seni (*Art*), logika berfikir matematika (*Math*), Teknik (*Engineering*), Teknologi (*Technology*) (Muryaningsih 2021).

Melalui penggunaan media *loose part* diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti akan mengkaji tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* Terhadap Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi apa saja permasalahan yang terjadi dilapangan, antara lain:

1. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak umur 5-6 tahun terdapat beberapa anak yang kemampuan mengenal konsep bilangannya belum berkembang, terdapat fenomena seperti: dalam mengenal angka 1-10, 3 diantaranya masih terbalik, seperti angka 8 menjadi 6, angka 8 menjadi 9, selain itu anak tersebut belum bisa membilang angka 1-10 dengan benar, dalam membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda ditemukan, 11 anak yang masih belum berkembang (masih terbalik), dalam menghubungkan lambang bilangan dengan gambar ditemukan 8 dari 14 anak yang belum dapat mengubungkan lambang bilangan dan gambar benda, dalam membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit, ditemukan 14 dari 14 anak yang belum berkembang.
2. Media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kurang spesifik dan juga di TK Yunico media yang digunakan dalam proses pembelajarannya belum bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan merambah kemasalah lain, maka batasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan media *loose part* pada penelitian ini menggunakan seluruh komponen *loose part* (bahan dasar alam, plastik, logam, kayu, dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, dan bekas kemasan).
- b. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada penelitian ini dibatasi pada angka 1-10.
- c. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi banyak pihak, yaitu :

- a. Anak
 - 1) Dengan adanya penggunaan media *loose part* ini anak dapat lebih tertarik berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan.

2) Diharapkan dengan adanya penggunaan media *loose part* ini kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat sehingga perkembangan kognitifnya dapat sesuai dengan perkembangan usianya.

b. Guru

1) Dengan adanya media *loose part* angka ini dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mengenai konsep bilangan

2) Dengan adanya media *loose part* ini guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran

c. Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai media untuk menambah wawasan dan bahan acuan untuk kajian penelitian selanjutnya mengenai media *loose part* serta tentang kemampuan mengenal konsep bilangan.

1.7 Defenisi Operasional

1.7.1 *Loose part* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang penggunaannya dapat terpisah, dapat di jadikan satu kembali, dapat digabungkan, di jajar dan dapat digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Media *loose part* yang digunakan dalam penelitian ini adalah: bahan dasar alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, dan bekas kemasan.

1.7.2 Konsep bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan atau kekuatan anak dalam memahami dasar matematika dimana anak akan diajarkan mengenai membilang dan menyebutkan urutan bilangan, membuat urutan bilangan dengan benda-benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda, membedakan dan

membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama,
lebih banyak, lebih sedikit.