

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini, menurut UU Sisdiknas tahun 2003, didefinisikan sebagai anak yang berusia antara 0 sampai dengan 6 tahun dan 0 sampai dengan 8 tahun. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang sedang mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan khusus, menurut Mansur (2005: 88). Mereka menunjukkan pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik untuk tahap perkembangan mereka. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bentuk pendidikan yang sangat mendasar yang menawarkan kepada anak usia dini kerangka dasar untuk konstruksi dan pengembangan informasi, sikap, dan kemampuan mendasar. Pendidikan anak usia dini menurut Santoso (2004:11) adalah “pendidikan yang menentukan pembentukan kepribadian anak”.

Kemampuan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi spiritualitas, kecerdasan, dan keterampilan dinilai dengan adanya pendidikan dalam suatu masyarakat. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan generasi masa depan suatu negara. Pendidikan anak usia dini secara hukum diwajibkan oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Angka 14 Undang-Undang tersebut.

“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 pendidikan lebih lanjut”

Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan anak supaya menjadi insan yang mempunyai perilaku bermakna. Pendidikan diperlukan selain menumbuh kembangkan pengetahuan peserta didik juga menaikkan perilaku dan keterampilannya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, anak usia empat sampai lima tahun akan mengalami kemajuan dalam sejumlah kemampuan matematika dan bahasa seiring dengan perkembangannya. mencapai tahap perkembangan pemikiran simbolik. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan menghitung berbagai benda dari satu sampai sepuluh, memahami konsep bilangan, memahami lambang bilangan, dan memahami lambang huruf. Anak-anak dapat mendaftar di Taman Kanak-kanak (TK) untuk mendidik diri mereka sendiri untuk mencapai tingkat perkembangan ini. Pada

pembelajaran yang dilakukan saat ini menggunakan pembelajaran secara *offline*, dalam melakukan sebuah proses pembelajaran guru melakukan pembelajaran secara bergantian tidak semua anak masuk sekolah melainkan membagi proses pembelajaran seperti hari rabu dan kamis proses pembelajaran hanya dilakukan untuk kelompok B, sedangkan pada hari jum'at proses pembelajaran hanya dilakukan untuk anak kelompok A saja.

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan bantuan metode pengajaran ini, anak-anak dapat berkonsentrasi lebih baik dan memperkuat keterampilan kognitif mereka dari waktu ke waktu. Dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengalihkan perhatian anak sehingga tidak mudah bosan. Media dalam proses pembelajaran, menurut Badru Zaman (2010), dapat meningkatkan proses belajar anak, yang diproyeksikan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Dalam situasi ini, sangat penting bagi Anda sebagai guru PAUD untuk menciptakan lingkungan yang ramah dan menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan saat belajar. Penting bagi pendidik untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan. Aspek kognitif merupakan salah satu yang harus dikembangkan sejak awal kehidupan. Setiap aktivitas mental termasuk persepsi, pemikiran, ingatan, dan pemrosesan informasi yang memungkinkan seseorang untuk belajar, memecahkan masalah, dan membuat rencana untuk masa depan disebut kognitif dalam psikologi. Ini mencakup semua proses psikologis yang terlibat dalam bagaimana orang belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, mengantisipasi, menilai, dan mempertimbangkan lingkungan mereka. 2014 (Tadjuddin). Menurut Piaget, perkembangan kemampuan berpikir fungsional secara simbolis mencirikan kemampuan kognitif dasar anak pada masa praoperasional (2–7 tahun) (Fu'ad Arif Noor, 2018).

Kemampuan kognitif adalah proses mental yang mengacu pada kapasitas seseorang untuk berhubungan, mengevaluasi, dan memperhitungkan suatu kejadian atau rangkaian kejadian (Yuliani, 2006). Sujiono, dkk. (2006) mengutip para ahli yang mengatakan bahwa mengelompokkan benda-benda dengan warna, bentuk, dan ukuran yang mirip, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat, serta mengidentifikasi dan menghitung angka 1 sampai 20 adalah contoh kemampuan perkembangan kognitif.

Hurlock menyatakan bahwa “usia 3-5 tahun adalah masa permainan” dalam Sujiono (2006:27). Bermain dengan mainan dan permainan dimulai sejak tahun pertama kehidupan dan

mencapai puncaknya antara usia 5 dan 6 tahun. Ketika anak-anak berusia antara 2 dan 3 tahun, mereka awalnya menyelidiki mainan mereka sebelum membayangkan bahwa mainan tersebut memiliki kualitas seperti kehidupan (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya berbicara dengan boneka favorit mereka. Karena mendorong pertumbuhan intelektual melalui pengalaman yang mencerminkan cara berpikir anak, bermain merupakan media yang penting untuk proses berpikir.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Kata "media" dalam bahasa Arab juga bisa berarti "perantara" atau "wasail", yang menggambarkan orang yang menyampaikan pesan ke tujuan yang dituju. Menurut Suryana (2014), seorang guru taman kanak-kanak perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang kerangka pendidikan, termasuk murid. Salah satu pilihan bagi guru untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran yang beragam dan tidak membosankan. Ini akan membantu anak-anak menjadi lebih fokus dalam proses kegiatan dan juga akan memudahkan guru untuk menyampaikan ide, pesan, dan membimbing anak-anak. Untuk memfasilitasi interaksi yang efektif dan efisien antara guru dan siswa selama proses komunikasi pendidikan, Latuheru (dalam Nunuk Suryani & Leo Agung, 2012: 137) mendefinisikan media pembelajaran sebagai bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Sanaky (2013), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyebarluaskan pengetahuan selama kegiatan pendidikan. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:2), media pembelajaran memiliki kelebihan. Keunggulan tersebut antara lain dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, memudahkan komunikasi informasi yang mudah sehingga memudahkan pemahaman anak, menambah variasi metode pembelajaran, dan membuat anak tetap aktif sehingga mereka tidak mudah bosan. Penggunaan media dalam suatu kegiatan dapat dilihat sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, membangkitkan emosi, perhatian, dan kemampuan anak, serta membantu mereka mendukung proses kegiatan yang distimulasi oleh guru.

Menurut Sriningsih (2009), "Media dan sumber belajar merupakan aspek yang harus diperhatikan dalam merencanakan pembelajaran. Media dan materi pendidikan yang digunakan harus sesuai dengan kegiatan dan menawarkan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Selain itu, guru harus memilih cara memberikan media dan sumber daya pendidikan serta cara mengatur

pelajaran. Dalam lingkungan belajar yang dirancang untuk merangsang anak-anak, media adalah komponen sumber belajar atau benda nyata yang menampung bahan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran dapat dipandang sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyebarkan pesan yang dapat membangkitkan minat dan kesiapan anak untuk belajar guna mendorong proses pembelajaran yang disengaja, terencana, dan terkelola. Media adalah segala sesuatu yang berwujud yang dapat menawarkan pesan dan mendorong anak untuk belajar, menurut Brings (dalam Weny Putri, 2015). Tujuan dari media edukasi adalah untuk menginspirasi anak-anak untuk belajar, anak juga harus terinspirasi oleh media untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari. Game edukasi yang menggunakan aplikasi android merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk mengajarkan angka kepada anak. Agar sebuah game menjadi mendidik, faktor-faktor tertentu harus dipertimbangkan saat memproduksinya. Keingintahuan, fantasi dan kontrol pemain, hambatan, sosialisasi, pedagogi, teknologi, dan anak-anak adalah enam karakteristik yang perlu diperhatikan. anak dan anak berkebutuhan khusus (young kids, kids with special needs).

Menurut Aprilianti dkk. (2013), game adalah sistem atau perangkat lunak di mana satu atau lebih pemain mengelola objek game dan membuat keputusan dengan tujuan tertentu. Sangat penting untuk menyesuaikan permainan yang diterima anak-anak dengan usia mereka sambil mengajari mereka tentang angka. Anak-anak usia 4-5 tahun dapat belajar mengenal angka melalui berbagai permainan edukatif yang tersedia di Playstore, antara lain Marbel Angka, Marbel Angka, Belajar Angka+Suara dengan Marbel, Belajar Angka melalui Marbel Games, dan masih banyak lagi. Penting untuk mempertimbangkan klasifikasi game berdasarkan tujuan penggunaannya saat memilih salah satunya. Pengelompokan jenis permainan dipermudah dengan klasifikasi permainan. (Marc Prensky, 2012: 90) Permainan edukatif yang dibuat khusus untuk tujuan instruksional juga dapat dimanfaatkan untuk hiburan dan kesenangan. Sementara itu, permainan edukatif digambarkan sebagai permainan yang dibuat khusus untuk mengajarkan anak tentang suatu topik tertentu dalam membangun konsep dan pemahaman, membantu anak dalam melatih kemampuan, dan menggugah anak untuk memainkannya (Dony Novaliendry, 2013: 112). Agar anak lebih mudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan dengan adanya permainan edukatif dapat menumbuhkan minat mereka terhadap materi pembelajaran yang mencakup permainan. Selain itu, bermain game edukasi dapat membantu Anda mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Karena game pembelajaran ini berjalan di Android, akan lebih mudah untuk mengaksesnya kapan pun dan kapan pun.

Menurut Yudhanto (2010: 1), permainan adalah kegiatan yang memanfaatkan media elektronik, yang dirancang semenarik mungkin agar peserta dapat memperoleh sesuatu yang memberikan kepuasan batin. Menurut Ismail (2009: 112), permainan edukatif adalah kegiatan menyenangkan yang mendorong pembelajaran dan membantu perkembangan bahasa anak serta kemampuan berpikir kritis dan berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Handriyantini (2009:1), permainan edukatif adalah permainan yang diciptakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, seperti meningkatkan konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah.

Permainan edukatif adalah permainan yang memasukkan isi pembelajaran dengan maksud untuk mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui pengaktifan otak sambil bermain, sebagaimana dapat disimpulkan dari beberapa definisi yang diberikan di atas. Game pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi game yang diberi nama Marbel Angka. Marbel adalah program pendidikan khusus yang dibuat untuk anak-anak berusia antara 2 hingga 8 tahun. Aplikasi game Marbel Numbers dibuat khusus untuk anak-anak berusia antara 2 hingga 6 tahun. Anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dengan memanfaatkan Marbel. Setelah belajar, anak-anak dapat menguji pengetahuannya dengan mengikuti beberapa permainan edukatif yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi keadaan sekolah R.A Miftahul Huda, Desa Gerokgak, Kecamatan Gerokgak pada tanggal 17 November 2021 mendapatkan hasil bahwa guru dalam mengajarkan sebuah pelajaran di sekolah tersebut masih kurang dalam penggunaan media pelajaran dan hanya monoton dalam satu media saja karena di sekolah R.A Miftahul Huda tidak menggunakan kelas bermain karena kurangnya fasilitas dan alat yang dibutuhkan disekolah sehingga terkadang guru hanya bisa menggunakan alat seadanya saja. Selain itu juga guru merasa kewalahan dalam mengenalkan sebuah media kepada anak, dikarenakan anak belum mampu dalam mengenal angka dan symbol angka permulaan, dengan menggunakan aplikasi marbel anak memiliki rasa ingin memahami yang berlebihan sehingga dalam waktu melaksanakan proses pembelajaran sedikit berkurang. Dengan memakai media pada proses pembelajaran anak-anak lebih memahami dengan cepat. Dari pemaparan yang sudah dijelaskan diatas, penulis mengharapkan anak dapat melakukan proses pembelajaran agar anak dapat mengenal angka dalam menganalisis angka dan symbol angka permulaan pada anak usia dini, dalam permainan *game* yang diberikan. Tak hanya itu, anak juga bisa menirukan ataupun menebalkan angka, simbol yang

terdapat pada *game* tersebut. Tujuan dalam memberikan *game* tersebut agar anak dapat lebih mudah mengenal angka dan simbol-simbolnya.

Dari total 26 anak kelompok B, hanya 6 anak yang tumbuh kembang sangat baik (BSB), menurut hasil observasi awal perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Huda. Namun, masih banyak anak-anak yang berada di bawah rata-rata dan belum mencapai tingkat perkembangan sangat baik (BSB). Akibatnya, sangat penting bagi guru untuk memberikan pengetahuan yang akan memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi mereka sepenuhnya. Karena banyak anak yang tidak memahami prinsip-prinsip pembelajaran yang coba disampaikan oleh guru, maka kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran berbasis media masih di bawah rata-rata. Akibatnya, peran guru adalah untuk membimbing pengembangan keterampilan kognitif siswa dalam analisis angka dan simbol numerik sambil mengajar, mengawasi, dan mengkomunikasikan informasi kepada mereka dengan cara yang jelas dan efektif. Ini akan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam metode pengajaran yang ditawarkan guru.

Kajian penulis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Marbel Untuk Mengembangkan Kemampuan Analisis Pada Anak Kelompok B Gugus II Kecamatan Gerokgak” berdasarkan latar belakang informasi yang telah disampaikan di atas.

1.1 Identifikasi Masalah

Daftar masalah berikut dapat ditemukan berdasarkan latar belakang masalah yang telah disajikan.

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi marbel belum pernah digunakan sebelumnya di RA. Miftahul Huda Gerokgak untuk meningkatkan kemampuan analisis pada anak dalam pengenalan angka
2. Kurangnya penggunaan media pengenalan angka pada anak di RA. Miftahul Huda Gerokgak
3. Belum adanya penerapan media pembelajaran berupa aplikasi marbel untuk meningkatkan kemampuan analisis pada anak di RA. Miftahul Huda

1.2 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan pada penggunaan media yang tidak sesuai untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengevaluasi bilangan dan lambang bilangan berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang peneliti bahas di atas.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas:

1. Bagaimana bahan ajar berbasis aplikasi kelereng dibuat untuk membantu anak-anak kelompok B di desa RA. Miftahul Huda Gerokgak meningkatkan kemampuan analisisnya?
2. Seberapa sahnya pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi kelereng untuk siswa kelompok B di RA. Desa Miftahul Huda Gerokgak?

1.4 Tujuan

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan analisis pada anak dengan menggunakan aplikasi marbel angka di Kelompok B Gugus II Kecamatan Gerokgak.

1. Untuk memahami proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi marbel untuk mengembangkan kemampuan analisis pada anak kelompok B di RA. Miftahul Huda Desa Gerokgak
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi marbel untuk mengembangkan kemampuan analisis anak kelompok B di RA. Miftahul Huda Desa Gerokgak.

1.5 Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Kajian ini diharapkan dapat memajukan pendidikan dengan membuat hipotesis tentang media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Anak

Menambah Minat, motivasi dan membantu anak dalam memahami permasalahan yang dihadapi dalam belajar dan anak bisa lebih mudah untuk memecahkan masalah dalam proses belajar, sehingga meningkatkan kemampuan analisis pada anak.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan media aplikasi marmer. Diharapkan guru dapat meningkatkan pembelajaran siswa melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah

Dengan memanfaatkan media aplikasi marmer diharapkan hasil penelitian dapat meningkatkan program pendidikan R. A. Miftahul Huda.

4. Bagi peneliti lain

Peneliti ini dapat dikonsultasikan ketika melakukan penelitian serupa atau terkait. Penelitian tambahan ini dapat memajukan penelitian dalam berbagai konteks untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan.

