

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai pondasi awal dalam sistem pendidikan, pendidikan anak usia dini memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam membentuk berbagai aspek perkembangan anak, meliputi kemampuan kognitif, sosial, bahasa, fisik motorik, serta emosional yang berfungsi sebagai bekal utama sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Suprapti, 2016). Pada tahap perkembangan ini, pembelajaran tidak semata-mata diarahkan pada pencapaian hasil akhir, melainkan lebih menitikberatkan pada proses pengalaman belajar yang bermakna serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Salah satu aspek penting dalam ranah kognitif yang perlu distimulasi sejak usia dini adalah kemampuan berhitung permulaan, mengingat keterampilan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan pemahaman matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menegaskan bahwa penyelenggaraan PAUD bertujuan memberikan rangsangan pendidikan guna mempersiapkan kesiapan akademik anak, termasuk kesiapan kognitif dalam berhitung (Ariani dkk., 2021). Clements dalam Novikasari (2016) menyatakan bahwa masa prasekolah merupakan periode yang sangat ideal untuk memperkenalkan konsep numerasi melalui aktivitas bermain yang dikaitkan dengan konteks nyata kehidupan anak, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kontekstual dan bermakna.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak belum mencapai hasil yang optimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional, keterbatasan variasi media pembelajaran, serta rendahnya tingkat keterlibatan aktif anak selama proses belajar. Akibatnya, sebagian anak cenderung mudah merasa bosan, memiliki motivasi belajar yang rendah, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar berhitung (Febiola, 2020). Anak juga sering menunjukkan ketidakmampuan dalam menyebutkan urutan angka dengan benar, membedakan lambang bilangan, serta mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda yang sesuai (Norma & Indira, 2019). Selain itu, pola pembelajaran yang berpusat pada guru membuat anak kurang aktif dan tidak tertarik untuk terlibat langsung dalam kegiatan berhitung, sehingga minat belajar matematika menjadi rendah.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara. Dari total 32 anak, sebanyak 17 anak (53%) terlihat kurang antusias dan sering kehilangan konsentrasi selama kegiatan berhitung berlangsung, sementara 15 anak (47%) belum mampu menyebutkan angka 1–20 secara berurutan serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat. Guru mengungkapkan bahwa pembelajaran berhitung masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media dua dimensi, sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret bagi anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan dan minat belajar anak masih memerlukan peningkatan melalui inovasi

pembelajaran yang lebih sesuai.

Sejumlah penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa rendahnya minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak berkaitan erat dengan penerapan metode pembelajaran yang kurang kontekstual serta minimnya keterlibatan aktif anak. Penelitian di bidang pendidikan anak usia dini menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis aktivitas konkret dan permainan edukatif mampu membantu anak memahami konsep berhitung permulaan secara lebih alami, sekaligus mengurangi kejemuhan dalam pembelajaran matematika (Widyastuti dan Hermawan, 2022). Selain itu, hasil penelitian Febiola (2020) membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran seperti pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar.

Pendekatan pembelajaran yang dianggap relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini salah satunya adalah *Realistic Mathematics Education* (RME). Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran matematika yang berangkat dari konteks kehidupan nyata, sehingga anak dapat mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari. Melalui penerapan RME, anak tidak hanya diperkenalkan pada simbol angka, tetapi juga diajak memahami makna bilangan melalui aktivitas konkret dan kontekstual. Lady et al. (2018) menyatakan bahwa konsep matematika seharusnya dipelajari melalui pengalaman nyata agar anak mampu mengonstruksi pemahamannya sendiri. Dengan demikian, pendekatan RME diyakini mampu meningkatkan kemampuan numerasi awal sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Selain pendekatan pembelajaran, penggunaan media digital interaktif

menjadi alternatif yang potensial dalam meningkatkan minat belajar anak. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui penerapan *Quizizz*, pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk permainan (game-based learning) yang selaras dengan dunia anak, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan berhitung. Widayanti dalam Nurjanah et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa media *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, meskipun pemanfaatannya pada jenjang PAUD masih tergolong terbatas.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak memerlukan solusi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) yang didukung oleh media *Quizizz* dipandang sebagai alternatif yang berpotensi meningkatkan minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini masih belum optimal.
- 2) Minat anak terhadap kegiatan berhitung masih berada pada kategori rendah.

- 3) Pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru belum sepenuhnya inovatif dan kontekstual.
- 4) Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan berhitung masih sangat terbatas.
- 5) Proses pembelajaran numerasi awal masih didominasi oleh guru dan kurang melibatkan partisipasi aktif anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, cakupan permasalahan dalam penelitian ini tergolong luas. Oleh sebab itu, agar pelaksanaan penelitian dapat berlangsung secara terarah, mendalam, dan selaras dengan tujuan yang ingin dicapai, diperlukan adanya pembatasan masalah. Fokus penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) yang didukung oleh media *Quizizz* terhadap minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Quizizz* berpengaruh terhadap minat belajar anak kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara?
- 2) Apakah penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara?
- 3) Apakah penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Quizizz* berpengaruh terhadap minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Quizizz* terhadap minat belajar anak kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara.
- 2) Menganalisis pengaruh penerapan model *pembelajaran Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Quizizz* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara.

3) Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Quizizz* terhadap minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Ganda Kerta Kumara.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam upaya meningkatkan minat belajar serta kemampuan berhitung permulaan anak. Secara rinci, manfaat penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) serta pemanfaatan media digital interaktif *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak, dengan rincian sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Melalui pendekatan berbasis konteks nyata dan dukungan media digital interaktif, anak dapat memperoleh pengalaman belajar berhitung yang lebih menyenangkan, bermakna, serta sesuai dengan dunia anak.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran berhitung permulaan yang inovatif dan kontekstual. Penerapan pendekatan RME dan media *Quizizz* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan keterampilan berhitung permulaan anak secara lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengelola lembaga PAUD dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pemahaman mengenai pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pembelajaran numerasi berbasis konteks dan teknologi

pada anak usia dini, serta menjadi dasar untuk pengembangan studi lanjutan terkait model dan media pembelajaran di PAUD.

1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan mempermudah pemahaman terhadap penelitian ini, berikut dijelaskan beberapa istilah utama yang digunakan.

1) Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki karakteristik dan keunikan yang berbeda satu sama lain. Setiap anak dilahirkan dengan potensi, bakat, minat, kelebihan, dan keterbatasan yang bervariasi.

2) Minat Belajar

Minat belajar merupakan bentuk perhatian dan ketertarikan anak terhadap suatu materi atau aktivitas pembelajaran yang memengaruhi keterlibatan, motivasi, serta kemampuan anak dalam mengikuti proses belajar. Dalam pembelajaran matematika, minat belajar yang tinggi mendorong anak untuk berpikir aktif, mengeksplorasi, dan menyelesaikan masalah secara menyenangkan.

3) Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan dasar anak usia dini dalam memahami konsep bilangan dan operasi sederhana melalui kegiatan konkret, manipulatif, dan kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Kemampuan ini meliputi pengenalan lambang bilangan, menghubungkan angka dengan jumlah benda, mengurutkan dan

membandingkan kuantitas, serta melakukan operasi tambah dan kurang sederhana menggunakan objek nyata.

4) *Realistic Mathematics Education* (RME)

Realistic Mathematics Education (RME) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep matematika melalui konteks nyata yang dekat dengan pengalaman anak. Pendekatan ini mendorong anak untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses penemuan bertahap dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

5) Media *Quizizz*

Media *Quizizz* adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa melalui kuis interaktif dengan elemen permainan, umpan balik langsung, serta tampilan visual yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

6) Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media *Quizizz*

Model pembelajaran RME berbantuan media *Quizizz* adalah suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *Realistic Mathematics Education* dengan penggunaan media *Quizizz* sebagai sarana penyajian latihan dan evaluasi berhitung permulaan. Model ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak, menciptakan pembelajaran yang

kontekstual, serta meningkatkan minat belajar dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

7) Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana guru berperan dominan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan anak cenderung berperan sebagai penerima informasi. Pembelajaran umumnya dilakukan melalui penjelasan langsung, pemberian contoh, dan latihan yang bersifat rutin tanpa banyak melibatkan pengalaman kontekstual atau penggunaan media interaktif.

1.8 Rencana Publikasi

Setelah penelitian ini diselesaikan dan memperoleh hasil, artikel penelitian akan dipublikasikan pada Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, peringkat SINTA 3 dengan alamat link <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1823>. Melalui publikasi tersebut, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.