

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan untuk anak usia dini adalah fase krusial dan fundamental, sebab kemajuan seorang anak di masa depan dipengaruhi oleh rangsangan yang diterima dari kecil (Windasari et al., 2023). Pendidikan untuk anak usia dini melibatkan berbagai usaha untuk mendorong, memberi arahan, merawat, dan menyajikan aktivitas belajar yang bertujuan untuk meningkatkan potensi dan kemampuan anak (Nursyamsi et al., 2023). Kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh anak-anak pada usia dini saat belajar matematika adalah kemampuan mengenali simbol angka. Memahami simbol angka sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena anak-anak akan terus berhubungan dengan konsep angka dalam berbagai kegiatan. Keterampilan ini menjadi fondasi utama yang esensial untuk proses belajar matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, yang dijelaskan di BAB III, Pasal 4 (ayat 4h) menyatakan bahwa: "anak harus memiliki kesadaran matematis, dapat mengerjakan pengukuran dengan satuan yang tidak resmi, menyadari perbedaan dan kesamaan karakteristik berbagai objek, serta memahami konsep ruang dan waktu." (Permendikbudriset, 2022). Ayat ini menjelaskan kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh anak yaitu anak diharapkan untuk mengerti tentang angka, termasuk kemampuan dalam mengidentifikasi bilangan. Anak juga harus dapat melakukan pengukuran dengan menggunakan alat yang tidak baku, seperti jari atau langkah, dan mampu membandingkan serta mengenali persamaan dan perbedaan antar berbagai objek. Selain itu, anak diharapkan memiliki pemahaman tentang ruang dan waktu, yang meliputi kemampuan untuk memahami posisi, arah, dan urutan peristiwa.

Berdasarkan data PISA dari tahun 2018 hingga 2022, terjadi penurunan sebesar 13 poin dalam hasil belajar matematika dasar anak. Pada tahun 2022, kemampuan berhitung anak Indonesia tercatat sebesar 366 poin, sementara pada tahun 2018 mencapai 379 poin. Penurunan ini memperpanjang trend penurunan skor dari edisi sebelumnya (Katadata, 2022). Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti di BKB PAUD Mawar RW 01, dimana peneliti menemukan adanya kesulitan belajar pada kelompok B dalam memahami matematika dasar yaitu kemampuan untuk memahami simbol angka. Hanya sejumlah kecil anak yang bisa mengerti penulisan simbol angka dengan tepat, terutama simbol angka 12, 13, 14, dan seterusnya. Kesulitan ini ditandai ketika guru meminta beberapa anak untuk menulis angka 13, 14, 15 di papan tulis, anak cenderung menulis angka tersebut dengan terbalik yaitu angka 13 menjadi angka 31, angka 14 menjadi angka 41, dan angka 15 menjadi angka 51. Selain itu, peneliti menemukan beberapa anak belum bisa berhitung dengan benar, terutama pada saat berhitung mundur. Hal ini diduga karena metode pembelajaran yang monoton dan terbatasnya variasi media pembelajaran mengenai lambang bilangan, sehingga anak kurang minat untuk mengikuti kegiatan belajar matematika dasar. Media pembelajaran yang digunakan oleh BKB PAUD Mawar RW 01 untuk mengenalkan lambang bilangan hanyalah berupa poster angka yang ditempelkan di dinding. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Media pembelajaran yang disebut efektif adalah media yang mampu menyampaikan peluang bagi anak untuk memperoleh dan membuat pengetahuan anak melalui pengalaman secara eksklusif (Fitri et al., 2020). Seperti yang dikatakan oleh (Dhema & Ita, 2024) bahwa kegiatan belajar yang paling berpengaruh terhadap anak usia dini yaitu melalui aktivitas bermain. Anak cenderung belajar dengan lebih baik melalui permainan dan eksplorasi terhadap objek serta pengalaman langsung. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan ini tidak hanya menaikkan minat belajar anak, tetapi juga berkontribusi di pengembangan potensi semenjak dini, yang pada akhirnya menjadi landasan bagi kemampuan anak dalam kehidupan sehari-hari

(Rahmasari, 2018). Melalui penggunaan media pembelajaran, anak bisa menaikkan kemampuan serta pemahaman yang didapat secara langsung.

Media pembelajaran yang bisa dikembangkan yaitu alat bantu yang berfungsi untuk memberikan berita mengenai materi yang diajarkan, sehingga dapat mendukung anak dalam mencapai perkembangan yang lebih optimal (Yanti, 2024). Menurut peneliti media pembelajaran tersebut adalah media balok angka, sebab anak diajak bereksplorasi secara langsung untuk mengamati, membedakan, serta mengenali angka melalui media pembelajaran balok angka. Pernyataan ini dipertegas oleh (Pango & Janul, 2024) bahwasanya media pembelajaran balok angka dirancang menjadi alat pembelajaran yang memfasilitasi anak pada mengenal bilangan melalui pendekatan visual serta sensoris.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran balok angka memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai lambang bilangan (Purba et al., 2023) dan mempertinggi kemampuan kognitif anak dalam mengenali angka (Dhema & Ita, 2024). Temuan ini diperkuat dari penelitian yang dilaksanakan oleh (Aini, 2023; Amaliah et al., 2023; Pango & Janul, 2024; Supiati et al., 2022) yang memberitahukan bahwa pengajaran lambang matematika untuk anak usia dini memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan anak. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media balok angka memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini, khususnya di kelompok B (usia 5-6 tahun).

Berdasarkan pengamatan observasi secara langsung dan penelitian sebelumnya, kondisi tersebut melandasi keputusan peneliti untuk mengambil judul Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.

B. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan informasi dari latar belakang permasalahan di atas, masalah yang teridentifikasi antara lain adalah:

1. Anak mengalami kesulitan ketika menulis lambang bilangan dan berhitung,
2. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada anak kelompok B di BKB PAUD Mawar RW 01?
2. Apakah terdapat pengaruh dari modifikasi media pembelajaran balok angka pada anak kelompok B di BKB PAUD Mawar RW 01?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dibahas, antara lain:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada anak kelompok B di BKB PAUD Mawar RW 01.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari modifikasi media pembelajaran balok angka pada anak kelompok B di BKB PAUD Mawar RW 01.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dalam segi teoritis maupun praktis terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan di BKB PAUD Mawar RW 01. Berikut beberapa manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini membahas perihal kemampuan mengenal lambang bilangan dengan melihat pengaruh modifikasi media pembelajaran balok

angka, dengan temuan ini hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dari kemampuan mengenal lambang bilangan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diperlukan bisa menyampaikan manfaat praktis bagi sekolah, pengajar, serta peneliti selanjutnya. Manfaat yang diperlukan yaitu:

a. Bagi Sekolah

Menyampaikan kontribusi krusial dalam mengembangkan dan meningkatkan pemahaman terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan penggunaan media pembelajaran pada BKB PAUD Mawar RW 01.

b. Bagi Guru

Memberikan pemahaman mengenai cara meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui modifikasi media pembelajaran balok angka

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah pengetahuan serta pemahaman peneliti tentang metode pengenalan lambang bilangan dan variasi media pembelajaran yang dapat menarik minat serta memotivasi anak pada belajar.

