

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini adalah anak usia 0 (sejak lahir) sampai usia enam tahun. Permendikbud tahun 2014 No. 146 menyebutkan bahwa, masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Masa ini sering disebut sebagai '*golden age*' dimana otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga anak mampu menerima informasi sebagai stimulus ataupun rangsangan dengan sangat cepat. Dalam kondisi ini, tentunya mengembangkan potensi dan perkembangan anak sangat penting, dimana kelak dapat mempengaruhi kehidupannya di masa depan. Maka, pendidikan pada anak usia dini sangat diperlukan.

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat, maupun lingkungannya. Dari penjelasan ini, pendidikan tidak menuntut berasal dari luar keluarga, dari dalam keluarga, atau yang biasa disebut pendidikan keluarga, juga bisa. Pendidikan dalam bentuk apapun, tentunya akan bermanfaat membantu perkembangan anak, terutama ketika anak masih dalam usia dini. Realitanya, di Indonesia, saat ini masih ada keluarga yang belum memahami dan mengenal betul mengenai pendidikan keluarga dan manfaatnya bagi anak. Bahkan di zaman yang serba modern ini, orang tua dituntut agar mereka dapat mendidik anak dan tidak terkalahkan oleh zaman, yang dapat berdampak pada

perkembangan anak. Disinilah peran pendidikan di luar lingkup keluarga dapat membantu, yaitu melalui lembaga PAUD. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28, pendidikan usia dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD didirikan untuk membantu anak usia dini mengembangkan aspek perkembangannya lebih baik lagi. Aspek - aspek yang perlu dikembangkan oleh anak, yaitu moral - religious, fisik - motorik, bahasa, kognitif, sosial - emosional dan seni.

Aspek kognitif memiliki peran penting bagi perkembangan hidup anak di masa sekarang dan di masa yang akan datang karena hampir semua hal yang dilakukan dalam hidup ini berhubungan dengan kognitif (Sulyandari, 2021, 21). Menurut Piaget, kognitif adalah seluruh perjalanan perkembangan anak untuk membentuk kemampuan kognitifnya, mulai dari bayi hingga dewasa (Fauzia, 2022, 3). Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi pada domain kognitif dimana aktivitas mental seperti berpikir, mengingat, berimajinasi memecahkan masalah, berkreatifitas dan berbahasa menjadi lebih baik, lebih matang, lebih kompleks dan berfungsi lebih baik. Piaget juga menyatakan bahwa anak usia dini pada kelompok B, perkembangan kognitifnya tergolong dalam jenis perkembangan kognitif tahap praoperasional, periode pemikiran intuitif. Pada tahap ini, anak usia dini dalam rentang usia 4-7 tahun, mulai mengandalkan logika daripada persepsinya, namun belum mampu menjelaskan alasan anak berpikir demikian. Selain itu, anak juga mulai mampu memahami angka, seperti anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari, dan anak sudah mampu menunjukkan

aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (Warmansyah, et al., 2023, 23-24). Sehingga untuk membantu meningkatkan kognitif anak tersebut, diperlukan benda atau alat yang konkrit atau nyata atau bisa dilihat oleh anak, yang juga menarik atau menggunakan sistem permainan, yaitu singkatnya anak memerlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu berupa benda yang sangat penting dalam pembelajaran, yang digunakan untuk menyalurkan proses pembelajaran kepada peserta didik dalam dunia pendidikan (Kustiawan, 2016, 15). Media pembelajaran juga terkadang dikaitkan dengan sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar sendiri adalah sumber-sumber yang mendukung belajar, termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan sekitar. Sedangkan alat peraga merupakan alat-alat yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik belajar dengan cepat, namun tetap mampu memahami materi/teori yang diajarkan, seperti APE (Alat Permainan Edukatif) (Yaumi, 2018, 8-9). Salah satu peran dari media pembelajaran adalah untuk memperdalam suatu materi yang diberikan. Sesuai dengan konsep perkembangan kognitif menurut Piaget pada anak usia 4-7 tahun, bahwa anak mampu menyebutkan lambang bilangan, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu membantu anak dalam mengenal bilangan hingga mampu menyebutkan lambang bilangan tersebut. Tentunya, media yang dirancang perlu sesederhana mungkin dan sesuai dengan materi yang diajarkan (Guslinda & Kurnia, 2018, 5-8).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Qondias, et.al., (2025: 145-146), menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran kognitif, sebaiknya memanfaatkan elemen permainan dan interaktivitas yang menarik bagi anak usia

dini. Apalagi untuk materi konsep bilangan dan operasi hitung sederhana, yang merupakan materi penting bagi anak usia dini. Pada kenyataannya di lapangan, beberapa lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya pada lembaga taman kanak-kanak, belum maksimal dalam membantu perkembangan kognitif anak. Mereka biasanya hanya menggunakan lembar kerja yang monoton, dan kurang mengajak anak untuk melakukan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan aktif. Sehingga anak mudah merasa bosan saat pembelajaran. Apalagi pengalaman langsung yang dirasakan anak juga kurang menonjol.

Maka, untuk membantu meningkatkan kemampuan numerik tersebut, dibuatlah sebuah media yang diharapkan mampu membantu selama pembelajaran, seperti media “warna yang hilang”, yang dapat dibuat dari bahan yang ada disekitar, serta mudah penggunaannya, melalui kegiatan yang juga mengusung konsep sains. Oleh karena itu dibuatlah penelitian untuk meningkatkan kemampuan numerik pada anak usia 5-6 tahun dengan media “warna yang hilang” ini.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah penelitian yang akan dilakukan adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan numerik pada anak usia 5-6 tahun dengan media “warna yang hilang”?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari kegiatan ini melihat permasalahan-permasalahan yang ada, yaitu untuk meningkatkan kemampuan numerik pada anak usia 5-6 tahun dengan media “warna yang hilang”.

#### 1.4 Definisi Operasional

Definisi dari konsep-konsep yang ada pada judul tugas akhir ini perlu dilakukan agar tidak terjadi perbedaan persepsi dan kesalahan penafsiran. Adapun definisi istilah tersebut sebagai berikut:

a. Kemampuan Numerik

Kemampuan numerik merupakan salah satu kemampuan kognitif yang melibatkan pemikiran simbolik, terutama berkaitan dengan bilangan.

Kemampuan ini meliputi kemampuan untuk menghitung, mengukur, memahami, dan menginterpretasi perhitungan matematis. Untuk mengasah kemampuan numerik, dapat dilakukan dengan permainan yang menggunakan angka, seperti menggunakan media “warna yang hilang” ini, yang dipadukan dengan kartu bilangan. Menggunakan media tersebut, anak akan mampu mengenal bilangan hingga mampu menyebutkan lambang bilangan melalui gambar yang dikemas dengan eksperimen sains.

b. Media Pembelajaran “Warna yang Hilang”

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu berupa benda yang sangat penting dalam pembelajaran, yang digunakan untuk menyalurkan proses pembelajaran kepada peserta didik dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran “warna yang hilang” ini memanfaatkan bahan yang mudah ditemukan, mudah dibuat, serta menerapkan konsep sains, dimana diharapkan mampu membantu anak usia dini dalam mengenal sains. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun melalui media “warna yang hilang”.
- b. Mengimplementasikan teori dan ilmu yang didapatkan selama dalam perkuliahan mengenai media pembelajaran dan perkembangan anak usia dini.

### **1.4.2 Bagi Pihak Lain**

- a. Hasil penelitian diharapkan sebagai bahan evaluasi pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun, yang digabungkan dengan konsep sains.
- b. Diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk mempelajari perkembangan anak usia dini yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerik.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini antara lain:

- a. Permasalahan dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun yang kurang maksimal.
- b. Media pembelajaran yang digunakan adalah media “warna yang hilang”.
- c. Kemampuan numerik yang dimaksimalkan melalui gambar atau kartu bilangan dalam eksperimen sains, melalui media yang digunakan.
- d. Subjek penelitian ini adalah anak usia dini jenjang PAUD usia 5-6 tahun.