

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi sesuatu yang sangat urgen dalam mengarungi suatu kehidupan. Pentingnya pendidikan harus ditanamkan pada anak sedini mungkin. Sebagaimana dalam nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an salah satunya adalah pendidikan. Allah berfirman dalam surat Al-Alaq ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya: Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari 'alaq. Bacalah, dan tuhanmu yang maha pemurah. Yang mengajarkan manusia dengan pena, mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. *al-Alaq* [96]: 1-5)

Sistem persekolahan di Indonesia dikelola berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum 2013 ini berencana untuk memberdayakan pengembangan siswa yang ideal melalui peluang pertumbuhan yang signifikan dan menyenangkan sehingga anak-anak mencapai keterampilan dalam perspektif, pengetahuan dan keterampilan yang membantu hasil di sekolah dan pengajaran pada tahap berikutnya.

Bantuan pendidikan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pengajaran pada anak PAUD adalah tingkat pelatihan bagi anak-anak sebelum memasuki sekolah dasar yang mendukung anak-anak sejak lahir hingga usia 6 tahun.¹ Pada rentang usia ini, anak sangat rentan menerima peningkatan dari lingkungan secara

¹ Sukarno L Hasyim, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam," *Journal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* Vol 13 No. (2018): 69–77.

umum, baik dari segi moral, ketatanegaraan, sosial, dekat dengan rumah, bahasa, mental dan sudut pandang dunia nyata. Peluang-peluang ini disegarkan dan ditumbuhkan sehingga generasi muda dapat tumbuh dengan baik.² Oleh karena itu diperlukan tempat atau tempat pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, sehingga tujuan pendidikan pada remaja dapat tercapai dengan baik.

Disisi lain, persoalan rendahnya kemampuan mempersepsikan gambaran angka pada anak usia dini selalu menjadi isu hangat yang diperdebatkan dan sering dikaji di kalangan guru, wali murid, dan masyarakat setempat. Dimana terdapat bagian keterlambatan peningkatan pada mental anak dalam penalaran representatif. Anak usia empat sampai lima tahun seharusnya mampu menyampaikan banyak hal dari satu sampai sepuluh, memahami konsep angka, memahami gambar angka, dan melihat gambar huruf.³

Kegagalan anak-anak yang berusia empat hingga lima tahun untuk memahami gambar angka. Hal ini umumnya terjadi pada beberapa kasus, misalnya anak yang masih bingung dalam mengartikulasikan atau mengucapkan gambar angka. Anak yang hanya mengetahui nama-nama huruf saja tanpa mengetahui keadaan gambar angkanya. Lalu ada anak yang sudah pasti mengetahui beberapa gambar angka, namun sering kali bingung atau salah mengartikannya.⁴ Bahkan ada pula anak-anak yang pada usianya seharusnya sudah bisa mengenali gambar angka, namun belum mengetahui keadaan gambar angka dan masih banyak lagi kasus atau permasalahan yang dialami oleh anak kecil dalam hal kemampuan memahami angka. gambar-gambar.

² Sukarno L Hasyim, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* Vol 13 No. (2018): 69–77.

³ Ni Made Intan Asri Devi, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 3 (2020): 416, <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.

⁴ Agnes Dhear Nur Cahyani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 8, no. 3 (2020): 181, <https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>.

Dengan berkembangnya permasalahan pada anak dalam mempersepsikan gambaran angka. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan dapat membantu dalam penanganan pembelajaran pada remaja, khususnya dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE).⁵ APE sangat penting untuk media pembelajaran yang menunjang keberhasilan pelaksanaan siklus instruktif. APE yang sesuai dengan kualitas siswa diperkenalkan sebagai instrumen yang dapat memberikan peningkatan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

Kelebihan dari APE sendiri adalah mempermudah guru dalam mengajarkan materi kepada para anak usia dini.⁶ Tujuan menghadirkan alat permainan edukatif untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna. Uswatun Khasanah menjelaskan bahwa alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁷

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan observasi awal yang dilakukan pada 12-30 Oktober 2022, diperoleh data bahwa pada Kelompok A Roudlotul Athfal (atau disingkat dengan RA) Roudlotusysyubban Tawangrejo terkait dengan media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang diberikan kepada anak, belum sepenuhnya dapat memecahkan permasalahan yang ada, terutama terkait dengan mengenal lambang bilangan. Hal tersebut dikarenakan pemahaman anak yang berbeda-beda dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebagian anak sudah paham tentang konsep dasar lambang bilangan. Namun dalam hal penulisannya, banyak anak yang mengalami kesulitan dan kebingungan. Contohnya ketika anak di suruh

⁵ E Prima, R Masitah, and NNAI Dewi, "Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak," *Seminar Nasional Aplikasi ...*, no. 2003 (2019): 31–36, <https://www.jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/SINAPTEK/article/view/763>.

⁶ Rohani Isran Rasyid, "MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN" 7, no. 1 (2018): 91–96, <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.

⁷ Uswatun Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 20, <https://doi.org/10.24235/awladly.v5i1.3831>.

nulis angka 6 terbalik menjadi angka 9. Dalam penulisan bilangan yang ada garis lengkungnya pun belum terlihat rapi dan hasilnya masih berupa garis kaku. Juga terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan dari 1-10 yang belum teratur.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi untuk menyelesaikan masalah belajar dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo. Oleh karena itu, penting untuk menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik. Media pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPINKA) menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar anak dalam mengenal lambang bilangan. Dengan media PAPINKA yang berbahan aman bagi anak usia dini, diharapkan anak tidak bosan dengan proses pembelajaran yang ada.

Sehubungan dengan uraian diatas, diperlukan pembahasan mendalam dalam mengembangkan media pembelajaran untuk anak usia 4-5 tahun. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **Pengembangan Media PAPINKA dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak di RA Roudlotusysyubban Winong Pati.**

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diperlukan batasan permasalahan agar pembahasan tidak meluas. Batasan dalam penelitian ini yaitu terkait dengan pengembangan media pembelajaran PAPINKA (Papan Pintar Angka) untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Spesifikasi Pengembangan Media Pembelajaran yang Inovatif Berupa Media Papan Pintar Angka (PAPINKA)?
2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPINKA) dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Anak di RA Roudlotusysyubban Winong Pati?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Spesifikasi Pengembangan Media Pembelajaran yang Inovatif Berupa Media Papan Pintar Angka (PAPINKA).
2. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPINKA) dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Anak di RA Roudlotusysyubban Winong Pati

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orangtua dan guru.
 - b. Sebagai informasi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak didik
 - 1) Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
 - 2) Mendorong semangat anak didik terhadap pelajaran mengenal lambang bilangan.
 - 3) Menanamkan pengertian lambang bilangan kepada anak.
 - 4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan anak untuk berfikir logis dan kritis dalam memecahkan permasalahan di masa yang akan datang.
 - b. Bagi guru
 - 1) Memudahkan guru untuk melatih keterampilan dalam memberikan pelajaran mengenal lambang bilangan kepada anak.
 - 2) Guru dapat menerapkan pelajaran mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media belajar PAPINKA.
 - 3) Menciptakan kreatifitas dalam menemukan inovasi bagi guru dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah
 - 1) Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih aktif, efisien, dan tidak membosankan.

- 2) Sekolah akan mampu untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.
- 3) Mengembangkan sikap dan kemampuan anak.
- 4) Sekolah akan mampu untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang diproduksi dengan menggunakan bagian-bagian bebas yang akan dibuat adalah media Alat Permainan Edukatif (APE) yang diproduksi dengan menggunakan lembaran kayu yang dilapisi dengan cat yang cocok untuk anak usia dini. Media PAPINKA diarahkan dengan standar “belajar sambil bermain”, media permainan ini diharapkan dapat membawa anak dalam dunia belajar yang menyenangkan. Media permainan PAPINKA terinspirasi dari alat komunikasi yaitu laptop. Dimana dalam media pembelajaran ini, anak dapat belajar mengenal lambang bilangan yang disajikan dengan papan yang dikasih angka dan di warnai semenarik mungkin. Sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membuat anak cepat bosan.

Media Pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang dibuat dengan menggunakan bagian-bagian bebas yang dibuat mempunyai rincian sebagai berikut:

1. Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang diproduksi dengan menggunakan bagian bebas yang akan dibuat adalah media Alat Permainan Edukasi (APE) yang diproduksi dengan menggunakan kayu jati yang dilapisi dengan cat yang tidak berbahaya. Memenuhi syarat kualitas anak kelompok A di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo.
2. Media yang dibuat menyinggung tema Perangkat Khusus pada Semester ganjil kelompok A RA Roudlotusysyubban Tawangrejo.
3. Media PAPINKA yang diproduksi dengan menggunakan bagian bebas diarahkan dengan pedoman “belajar sekaligus bermain”. Media permainan ini bermaksud membawa anak ke dalam dunia “penjemputan yang signifikan”, menemukan hal yang menyenangkan agar tidak cepat lelah. Media permainan PAPINKA dilatarbelakangi oleh PC/Laptop yang dibuat dengan menggunakan potongan-potongan kecil berbentuk balok yang kemudian disusun seperti papan catur

menyerupai konsol. Dengan bantuan gambar berbayang untuk memudahkan anak muda dalam mengenali gambar angka.

4. Media PAPINKA yang diproduksi dengan menggunakan bagian bebas dapat dimanfaatkan oleh anak usia dini untuk belajar, misalnya:
 - a. Anak dapat mengerjakan menyusun angka secara akurat sesuai dengan yang ditunjukkan petunjuk penyusun angka;
 - b. Anak-anak dapat memperoleh nilai angka dari jumlah gambar jari dan jumlah angka matematika tingkat di papan;
 - c. Anak-anak dapat mengetahui cara menggerakkan jari mereka dengan mengikuti undian tangan sesuai dengan nilai nomornya;
 - d. Anak-anak dapat mengetahui berbagai peralatan khusus dari gambar;
 - e. Anak-anak dapat mengetahui cara memahami berbagai variasi dan jenis bentuk matematika tingkat;
 - f. Anak-anak dapat bermain dengan potongan kayu yang dipisahkan dengan angka dengan memasukkan gambar angka sebagai angka dan menghubungkan bentuk matematika di papan tulis.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Kecurigaan terhadap terciptanya media pembelajaran sebagai perangkat permainan edukatif PAPINKA yang diproduksi dengan menggunakan bagian bebas antara lain:

- 1) Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang diproduksi dapat menghilangkan keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam materi penyajian gambar bilangan dalam RA Roudlotusyubban;
- 2) Anak usia dini tidak lagi mengalami tantangan dalam belajar bagaimana memahami gambar-gambar angka, terutama yang direkam dalam bentuk salinan cetak;
- 3) Terdapat media pembelajaran menyusun angka sebagai Alat Permainan Edukatif(APE);
- 4) Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang diproduksi dengan menggunakan bagian bebas mengatasi permasalahan

dalam memahami gambar angka yang umumnya hanya diambil menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA).

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dari pengembangan media PAPINKA ini adalah :

- 1) Memerlukan waktu yang lama untuk membuat alat permainan edukatif papan pintar angka (PAPINKA);
- 2) Adanya revisi produk sampai produk ini menjadi layak dan berhasil dalam pengembangan mengenal lambang bilangan pada kelompok A;
- 3) Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) ini terbatas hanya untuk belajar materi bilangan 1-10;
- 4) Keterbatasan peneliti dalam biaya pembelian alat untuk bahan media pengembangan.

