

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagi anak-anak usia satu hingga enam tahun, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap perkembangan yang mendasar dan sangat berpengaruh. Periode ini ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, yang sering disebut sebagai "masa keemasan" untuk belajar. Seperti yang dicatat oleh Fadillah (seperti dikutip dalam Handayani, 2014), individu sejak lahir hingga usia enam tahun menunjukkan karakteristik yang berbeda dan mengalami perkembangan yang dipercepat.

Mawarti (2022) berpendapat bahwa masa kanak-kanak awal merupakan titik kritis untuk pembentukan sifat-sifat kepribadian mendasar. Signifikansi ini berasal dari perkembangan simultan di berbagai bidang, meliputi aspek fisik, perilaku, kognitif, emosional, moral, dan sikap, yang semuanya dibentuk oleh konteks keluarga, sosial, dan pendidikan formal. Pendidikan berfungsi sebagai strategi penting untuk melawan kemerosotan moral masyarakat. Pembentukan karakter yang kuat terbukti lebih efektif jika dimulai pada tahap awal perkembangan. Akibatnya, PAUD berfungsi sebagai landasan yang sangat diperlukan untuk memelihara karakter dan kepribadian individu, menghasilkan manfaat jangka panjang yang substansial hingga dewasa. Lebih jauh lagi, lapisan pendidikan ini dapat berfungsi sebagai langkah perbaikan terhadap penurunan standar moral masyarakat yang diamati.

Pendidikan anak usia dini, yang mencakup taman kanak-kanak, memainkan peran utama dengan meletakkan dasar utama bagi keberhasilan akademis anak di kemudian hari. Taman kanak-kanak juga berfungsi sebagai lingkungan awal untuk mempersiapkan anak-

anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya, sejalan dengan ketentuan yang diuraikan dalam Peraturan Indonesia tentang Standar Pertumbuhan dan Perkembangan Anak (STPPA) Nomor 137 Tahun 2014, yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (PMKRI, 2010: NO.137).

Untuk memfasilitasi transisi anak ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kementerian Pendidikan Nasional mendefinisikan PAUD sebagai program pendidikan yang dirancang untuk individu sejak lahir hingga usia enam tahun. Program ini diimplementasikan melalui penyediaan rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk mendorong perkembangan fisik dan mental yang optimal pada anak. Proses ini mencakup peningkatan atribut fisik dan non-fisik, yang dicapai dengan memberikan stimulasi yang tepat sasaran untuk kemampuan linguistik, kreativitas, dan peningkatan kapasitas kognitif, motorik, sosial, emosional, spiritual, dan moral. Mengingat tujuannya untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dianggap sebagai metodologi penting untuk menilai dan memelihara potensi bawaan sejak usia dini. Tahun-tahun awal kehidupan seorang anak ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa cepat, yang umumnya dikenal sebagai "masa keemasan" perkembangan manusia.

Bermain menunjukkan spektrum aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak sebagai ekspresi kegembiraan atau hiburan. Setiap aktivitas yang menimbulkan kesenangan pada anak-anak kecil dapat dikategorikan sebagai bermain. Oleh karena itu, untuk secara aktif melibatkan anak-anak dalam ranah ini, pendidik harus menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dengan menggunakan strategi, metodologi, materi pembelajaran, dan media yang menarik (M. Fadillah, 2017).

Romlah dkk. (2016, hlm. 73) mendefinisikan kemampuan numerik sebagai proses mempelajari sifat dan hubungan bilangan riil dan operasi terkaitnya, dengan penekanan khusus pada pengenalan angka, penghitungan, dan perhitungan. Penjumlahan merupakan operasi aritmatika fundamental.

Untuk meningkatkan kompetensi kognitif anak, metode pedagogis yang merangsang pengembangan keterampilan berpikir, seperti kemampuan berhitung, penalaran deduktif, dan generalisasi, dapat digunakan. Gamifikasi telah muncul sebagai pendekatan pedagogis populer dalam kelompok belajar, terutama karena aktivitas berbasis permainan dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif, dengan sebagian besar kurikulum disajikan melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.

Anak-anak berusia antara lima dan enam tahun biasanya mulai memahami konsep matematika melalui aktivitas eksplorasi yang melibatkan objek nyata dapat dihitung dan dimanipulasi. Tahap perkembangan ini ditandai dengan konsolidasi konsep yang stabil, penyempurnaan kemampuan penalaran, modulasi egosentrisme, dan munculnya ide-ide kreatif.

Kesulitan yang dihadapi anak-anak usia lima tahun dalam mengembangkan kemampuan berhitung memerlukan pembimbingan dan dukungan dari orang tua dan pendidik. Keterlibatan aktif orang tua dan guru sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran anak melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti permainan yang berhubungan dengan angka. Proses pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas tetapi dapat meluas ke berbagai lingkungan, asalkan anak merasa nyaman dan terlibat dalam aktivitas tersebut, termasuk memperdalam pemahaman mereka tentang kemampuan berhitung.

Tantangan umum dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah berkurangnya keterlibatan dalam pembelajaran matematika. Aritonang dan Elshap (2019, hlm. 363) menunjukkan bahwa faktor utama yang berkontribusi terhadap penurunan minat ini adalah berkurangnya antusiasme mereka terhadap upaya pembelajaran matematika. Salah satu hambatan terhadap keterampilan berhitung di kalangan anak usia dini adalah kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran pengenalan simbol angka.

Kemampuan seorang anak dalam mengenali simbol angka tercermin dalam pemahaman mereka tentang konsep kuantitas (misalnya, lebih dan kurang), kemampuan mereka untuk menghitung objek dari satu hingga sepuluh, pemahaman mereka tentang konsep numerik, dan pengenalan mereka terhadap simbol dan huruf numerik (Mulyaningsih dan Palangngan, 2020, hlm. 30).

Kelompok Belajar "Lebah Manis", yang berlokasi di Jl. Cav. 35 No. 35C, Tanah Baru, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat, memiliki 15 anak terdaftar, terdiri dari tujuh laki-laki dan delapan perempuan. Sebagian besar anak-anak ini terus menghadapi tantangan dalam menyelesaikan soal matematika dengan akurat. Selain itu, antusiasme mereka terhadap pembelajaran berhitung relatif rendah karena implementasi pendekatan pembelajaran inovatif yang kurang optimal. Situasi ini memerlukan intervensi segera, karena keberlanjutannya dapat menghambat perkembangan pengenalan simbol angka, menciptakan kesulitan praktis dalam aktivitas sehari-hari yang membutuhkan perhitungan, dan menimbulkan tantangan untuk kemajuan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan berhitung di Kelompok Belajar "Lebah Manis" di Kecamatan Beji, Kota Depok, melibatkan penggunaan metodologi balok angka. Penerapan metode ini dalam proses pembelajaran dianggap menarik dan efektif.

Akibatnya, terdapat korelasi yang kuat antara bermain dengan balok angka dan perkembangan keterampilan berhitung anak. Melalui permainan balok angka, anak-anak dapat mengenal simbol angka yang tercetak pada balok. Dengan demikian, bermain dengan balok angka secara intrinsik terkait dengan perkembangan kognitif anak, karena aktivitas ini mendorong pemikiran analitis mengenai susunan balok sesuai dengan urutan angka yang tercetak.

Berdasarkan data observasi terkait aktivitas pembelajaran kognitif di Pusat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) "Lebah Manis" di Kecamatan Beji, Kota Depok, diketahui bahwa awalnya, sepuluh anak tidak mampu melakukan penghitungan berurutan dari satu hingga sepuluh. Instruksi berhitung sebagian besar mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab, tanpa adanya bahan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pendekatan pedagogis ini mengakibatkan menurunnya motivasi belajar dan perkembangan keterampilan berhitung yang suboptimal. Implementasi balok angka sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan minat anak dalam belajar dan mendorong kemajuan kognitif mereka.

Menurut A. Aisyah (2020), bermain balok termasuk dalam kategori bermain tidak terstruktur. Aktivitas ini memfasilitasi perkembangan keterampilan anak dengan mendukung pertumbuhan kemampuan sosial-emosional, psikomotor, dan kognitif mereka. Melalui bermain balok, anak dapat mengembangkan prinsip-prinsip pemecahan masalah mendasar, termasuk konsep matematika, dan menerjemahkan imajinasi abstrak mereka ke dalam bentuk yang nyata.

Bermain dengan balok angka yang dapat ditumpuk berfungsi sebagai instrumen didaktik yang dirancang untuk anak usia dini. Aktivitas ini tidak hanya mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan

kecerdasan emosional anak. Balok-balok ini dicirikan oleh beragam bentuk geometrisnya, termasuk segitiga, persegi, dan lingkaran, bersamaan dengan berbagai representasi angka dan warna yang merangsang secara visual. Anak-anak memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan alat bantu ini secara mandiri atau terlibat dalam permainan kolaboratif dengan teman sebaya mereka. Sebelum tahap perkembangan sensorimotor, anak usia dini biasanya menunjukkan ketidakmampuan untuk membangun formasi arsitektur yang bermakna (M. Fadillah, 2017).

Sekelompok sepuluh anak, terdiri dari enam perempuan dan empat laki-laki, berpartisipasi dalam penelitian ini, yang dilakukan di dalam Grup BKB "Lebah Manis", yang terletak di Kecamatan Beji, Kota Depok. Konteks yang ada memberikan dorongan bagi peneliti untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut dalam domain ini. Penelitian ini berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Balok Angka untuk Anak Usia 5-6 Tahun," dan bertujuan untuk mengimplementasikan penelitian tindakan kelas (CAR).

Peneliti menggunakan metodologi pedagogis yang ditingkatkan dengan balok angka untuk meningkatkan kompetensi berhitung anak. Media ini dipilih karena kemampuannya untuk mengatasi keterbatasan sensorik dan kemudahan integrasinya ke dalam lingkungan pendidikan. Akibatnya, balok angka digunakan sebagai langkah remedial untuk keterampilan berhitung yang kurang memadai yang diamati pada siswa di PAUD (Pusat Pendidikan Anak Usia Dini) "Lebah Manis" di Kecamatan Beji, Kota Depok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah berikut telah diuraikan:

- a) Kekurangan partisipasi aktif selama kegiatan yang berkaitan dengan berhitung, terutama disebabkan oleh pendekatan pedagogis yang ditandai dengan monoton, di mana anak-anak diberi tugas yang berasal dari buku kerja atau lembar kerja.
 - b) Kemampuan berhitung peserta didik di PAUD "Lebah Manis" masih berada pada tingkat suboptimal.
 - c) Sumber daya pembelajaran yang digunakan oleh pendidik ditandai dengan kurangnya variasi, dan penggunaan metodologi yang kurang menarik secara terus-menerus menyebabkan hilangnya minat dan penurunan motivasi belajar anak.
- Antusiasme anak-anak untuk terlibat aktif dalam lingkungan kelas.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan isu-isu yang telah diidentifikasi, penelitian ini secara khusus dibatasi pada: "Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Melalui Media Permainan Balok Angka untuk Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B."

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah disebutkan di atas, pertanyaan penelitian utama dirumuskan sebagai berikut: Sejauh mana keterampilan berhitung dapat ditingkatkan pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok B di PAUD "Lebah Manis" melalui penggunaan permainan balok angka sebagai alat pedagogis?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pernyataan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan utama penelitian ini adalah untuk memastikan efektivitas peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok B PAUD "Lebah Manis" melalui implementasi permainan balok angka.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan permainan balok angka sebagai sumber didaktik yang ampuh, sehingga memfasilitasi kemajuan anak dalam kemampuan berhitung bersamaan dengan keterlibatan mereka dalam aktivitas bermain.

Para pendidik dapat memperoleh wawasan yang lebih baik dan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses pembelajaran, menawarkan solusi potensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan kemampuan berhitung anak.

Bagi para peneliti, pendekatan pedagogis yang melibatkan permainan balok angka berpotensi memberikan kontribusi substansial pada pengetahuan yang ada dan berperan dalam peningkatan kompetensi matematika anak. Temuan penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai tolok ukur evaluatif bagi para pendidik dan memberikan kontribusi yang berharga bagi semua pemangku kepentingan, khususnya di sektor pendidikan anak usia dini.