

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Filosofi dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didasarkan pada pemahaman bahwa anak memiliki kemampuan bawaan sejak bayi, yang membutuhkan pengasuhan dan perkembangan. PAUD berperan penting bagi keberhasilan akademis di masa depan. Prinsip inti filosofi PAUD adalah memberikan stimulus yang sesuai dengan usia dan selaras dengan keadaan, lingkungan, serta bakat anak, sehingga memfasilitasi pengembangan potensi terpendam mereka. Dengan mengintegrasikan landasan filosofis dan teori pedagogis, PAUD dapat secara optimal memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Akibatnya, pendidikan anak usia dini mengejar tujuan yang selaras dengan kebutuhan, perilaku, dan pola pertumbuhan anak usia dini (Rahmat, 2018).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 14, mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai proses perkembangan yang dimulai melalui stimulus yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Periode ini secara luas diakui sebagai masa kritis atau "masa keemasan" untuk perkembangan pesat, terutama dalam ranah kognitif (Sakerani & Nufus, 2021). Bayi dan balita, terutama yang berusia di bawah dua tahun, sangat reseptif dan memiliki potensi belajar yang besar.

Periode sensitif bervariasi antar individu. Selama fase-fase ini, fungsi fisiologis dan psikologis menjadi matang, mempersiapkan anak untuk merespons stimulus lingkungan (Kholidah, 2019). Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa lingkungan adalah sumber belajar

yang krusial, yang memungkinkan anak-anak untuk memahami, memanipulasi, dan menjelajahi lingkungan mereka. Pendidik memainkan peran penting dalam membina semua aspek perkembangan anak, melampaui peningkatan kognitif (Wijayanti dkk., 2022).

Perkembangan kognitif merupakan aspek terpenting dalam pendidikan anak usia dini. Berpikir kognitif melibatkan proses mental yang berorientasi pada tujuan yang bertujuan untuk menyelesaikan tantangan di masa depan, sehingga menumbuhkan penalaran yang sistematis dan logis, di samping pemahaman dan penerapan simbol dan konsep numerik. Angka berfungsi sebagai sarana utama untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak usia dini (Febriani & Utomo, 2021). Hal ini sejalan dengan tujuan perkembangan kognitif, yaitu meningkatkan proses berpikir, menyempurnakan kemampuan belajar, dan mengembangkan keterampilan matematika serta pemecahan masalah (Meuthia & Suyadi, 2021).

Untuk anak usia 4-5 tahun, keterampilan kognitif utama yang perlu dikembangkan meliputi pengenalan angka. Hal ini penting untuk mengembangkan penalaran numerik mereka dan meletakkan dasar bagi kompetensi matematika yang bermanfaat di jenjang pendidikan selanjutnya (Rahayu dkk., 2019). Pembelajar usia dini membutuhkan pengembangan bahasa matematika, keterlibatan dalam pengalaman matematika interaktif, dan dorongan untuk terus belajar matematika. Standar pencapaian perkembangan anak usia dini, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri No. 5 Tahun 2022, mencakup deskriptor perkembangan terpadu, termasuk "memiliki kesadaran bilangan, mampu mengukur menggunakan satuan tak baku, mengenali persamaan dan perbedaan antar benda, serta menunjukkan kesadaran spasial dan temporal" (Kemdikbud, 2022).

Standar Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) dapat digunakan untuk

menilai perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, khususnya dalam ranah berpikir simbolik. Pada tingkat ini, anak diharapkan mampu menghitung benda dari 1 hingga 10, memahami konsep numerik, dan mengenali simbol numerik. Kemampuan memahami simbol numerik sangat penting bagi anak usia dini, karena mereka sering menerapkan pemahaman ini dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat menghitung benda (Jarwani, 2022).

STPPA menetapkan tolok ukur pencapaian perkembangan anak berdasarkan usia dan tahap perkembangan. Lebih lanjut, STPPA menggabungkan empat pedoman yang berkaitan dengan perkembangan komputasi matematika (Jayanti dkk., 2020). Pengenalan angka kepada anak usia dini merupakan dasar bagi pembelajaran matematika mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hamalik, yang dikutip dalam Hasanah (2022), bahwa pengenalan angka melibatkan kapasitas anak untuk memahami dasar-dasar numerik, sehingga meningkatkan pendidikan matematika mereka selanjutnya. Memperkenalkan angka kepada peserta didik usia dini dapat dimulai dengan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan benda-benda konkret di dunia nyata. Oleh karena itu, pengembangan aspek kognitif, khususnya pengenalan angka, harus melibatkan penyajian angka 1-10 melalui benda-benda konkret yang dapat langsung dipegang dan diamati oleh anak-anak (Jarwani, 2022).

Observasi dan analisis kegiatan pembelajaran di KB MAWAR GINTUNG SUKADIRI menunjukkan bahwa dari 20 anak di Kelompok A, hanya 5-6 yang menunjukkan keterampilan pengenalan angka yang sedang berkembang. Selama periode pembelajaran, anak-anak kesulitan mengidentifikasi angka secara akurat dan menghubungkan antara simbol numerik dan kuantitasnya. Kekurangan ini disebabkan oleh kurangnya materi pembelajaran tambahan, dengan Pembelajaran yang terutama mengandalkan papan tulis untuk memberikan

keterampilan dasar berhitung, membaca, dan menulis, didorong oleh harapan orang tua agar anak-anak mahir di bidang-bidang ini sebelum melanjutkan ke sekolah dasar.

Integrasi media pembelajaran berbasis bermain yang kreatif dan inovatif sangat penting bagi anak usia dini. Menurut Junaidi, sebagaimana dikutip dalam Wijayanti dkk. (2022), media berbasis bermain meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, stimulus yang diberikan guru untuk mendorong pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran secara efektif. Lebih lanjut, materi pembelajaran dapat melibatkan berbagai modalitas sensorik, yang menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih bermakna.

Pendidikan anak usia dini, khususnya di Indonesia, memerlukan peningkatan, yang dapat dicapai dengan memasukkan bermain ke dalam pembelajaran untuk mendorong perkembangan kognitif. Belajar melalui bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan merangsang yang meningkatkan pola kognitif anak, menumbuhkan kebahagiaan, dan memungkinkan ekspresi emosi (Meuthia & Suyadi, 2021). Bermain juga berkontribusi pada perkembangan kecerdasan dan daya ingat (Kusumayanti & Elina, 2018). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dan tepat waktu bagi anak usia dini sangatlah penting.

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa metode berbasis bermain paling efektif dalam pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini melibatkan pembelajaran melalui bermain, yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak (Amin & Wijayanti, 2019). Bermain merupakan bagian penting dari aktivitas sehari-hari anak. Melalui bermain, anak tidak hanya berekreasi tetapi juga belajar, menjelajahi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial budaya, dan mengekspresikan emosinya (Hidayat, 2021).

Hurlock, sebagaimana dikutip dalam Hewi (2020), berpendapat bahwa anak usia dini sering disebut "usia bermain" karena banyaknya aktivitas yang melibatkan mainan. Bermain dengan mainan berfungsi sebagai mekanisme vital untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini.

Menangani tantangan yang teridentifikasi dalam aktivitas pembelajaran memerlukan peningkatan keterampilan pengenalan angka melalui metode yang menarik dan memotivasi, seperti penggunaan media berbasis bermain. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan "permainan dadu ajaib" yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak.

Permainan dadu ajaib ini diharapkan dapat menumbuhkan kemauan anak dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep numerik. Dadu berfungsi sebagai alat edukatif yang dapat diaplikasikan untuk pembelajaran pengenalan angka dini. Dengan mengadaptasi bentuk dadu menjadi stimulus, diharapkan dapat menyampaikan materi pengenalan angka secara efektif, sehingga meningkatkan kemampuan kognitif anak (Amin & Wijayanti, 2019).

Menurut Apriliani, sebagaimana dirujuk dalam Novianti dkk. (2024), dadu berfungsi sebagai alat bermain yang efektif untuk meningkatkan kemampuan matematika anak. Hal ini sejalan dengan pengamatan Jones, yang dikutip dalam Nofianti dkk. (2024), bahwa dadu juga membantu anak mengembangkan konsep angka dan keterampilan berhitung. Pengenalan angka dalam konteks ini melibatkan penyajian jumlah titik pada dadu beserta representasi numeriknya.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi melalui observasi awal di KB MAWAR GINTUNG SUKADIRI, penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan

Kelas (PTK). Penelitian ini berjudul: "Meningkatkan Keterampilan Mengenal Angka Melalui Permainan Dadu Ajaib untuk Anak Kelompok A di KB MAWAR GINTUNG SUKADIRI".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, muncul beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, meliputi:

1. Pemahaman anak terhadap konsep angka masih kurang memadai.
2. Banyak anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan simbol dengan nilai angkanya.
3. Proses pengenalan angka masih didominasi pembelajaran papan tulis tradisional, tanpa media yang menarik, sehingga menyebabkan berkurangnya konsentrasi siswa selama pembelajaran.
4. Pendidik belum mengadopsi pendekatan pedagogis yang menarik, seperti pemanfaatan media pembelajaran berbasis bermain.
5. Media yang digunakan oleh pendidik untuk Kelompok A sebagian besar masih semi-konkret.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat sifat komprehensif dari permasalahan yang teridentifikasi, pembatasan yang terfokus diperlukan untuk memastikan penelitian ini sejalan dengan tujuan utamanya. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan secara khusus pada peningkatan kemampuan pengenalan angka melalui penerapan permainan dadu ajaib untuk anak-anak Kelompok A di KB MAWAR GINTUNG SUKADIRI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah sebelumnya, pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut: "Dapatkah keterampilan pengenalan angka ditingkatkan melalui permainan dadu ajaib untuk anak-anak Kelompok A di KB MAWAR GINTUNG SUKADIRI?"

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis tentang pemilihan dan pemanfaatan media, menjelaskan sejauh mana media tersebut dapat mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam mendorong perkembangan kognitif dan keterampilan pengenalan angka melalui permainan dadu ajaib.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai pentingnya penerapan pendekatan pedagogi yang menyenangkan dan kaya media untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam perkembangan kognitif, khususnya dalam pengenalan angka.

b. Manfaat bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pendidik dengan mendukung pengembangan pembelajaran melalui permainan dadu ajaib untuk anak-anak Kelompok A di KB MAWAR GINTUNG SUKADIRI. Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya perkembangan

kognitif, khususnya dalam pengenalan angka, memperkenalkan berbagai metodologi pengajaran, dan menumbuhkan kreativitas pendidik untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efektif, inovatif, menarik, dan bermanfaat bagi anak-anak.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat bagi anak-anak dengan meningkatkan pemahaman kognitif mereka, khususnya dalam pengenalan angka, meningkatkan motivasi belajar mereka, dan memberikan pengalaman baru dalam pengenalan angka melalui permainan dadu ajaib.