

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terpolu untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif membuat potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara ². Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, berdikari, dan menjadi masyarakat negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan artinya proses perubahan perilaku dan sikap seorang atau sekelompok orang pada usaha mendewasakan insan melalui upaya pedagogik. Oleh sebab itu, perubahan atau perkembangan pendidikan artinya hal yang memang seharusnya terjadi sejalan menggunakan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti pemugaran pendidikan pada seluruh taraf perlu terus-menerus dilakukan menjadi antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan Islam anak usia dini merupakan Pendidikan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan fasilitas bagi anak baik secara pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini kini ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan formal juga

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. (2014).

informal. Perkembangan kemampuan anak bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh serta bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Berdasarkan pakar permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, sebab di pada bermain anak menentukan permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membentuk identifikasi banyak hal. Menurut Pasal 29 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, (5) PAUD pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, (6) Ketentuan mengenai PAUD sebagaimana di maksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah ³.

Menurut Tim Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang digagas oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, bahwa kemampuan numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya) ⁴.

³ Tatik Ariyanti, 'Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar' (2016) 8 Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar.

⁴ TIM GLN Kemendikbud, 'Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional' [2017] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Apabila peserta didik (generasi muda) memiliki keterampilan kemampuan numerasi yang memadai, maka akan siap untuk menjalani kehidupan pada lingkungan masyarakat pada abad-21⁵.

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibuat ialah kemampuan berhitung. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut dianggap menggunakan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, ciri perkembangannya dimulai berasal dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat semakin tinggi ke tahap pengertian tentang jumlah, yang berafiliasi menggunakan penjumlahan serta pengurangan. sebagai akibatnya untuk mempertinggi tujuan pembelajaran pada kurikulum PAUD diperlukan media bermain untuk bisa membantu anak menaikkan minat serta rangsang terhadap pembelajaran.

Pendidikan prasekolah adalah usia yang efektif untuk menyebarkan banyak sekali potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini bisa dilakukan menggunakan banyak sekali cara termasuk melalui penggunaan media pada pembelajaran. Media yang dipergunakan pada pembelajaran wajib kreatif, bervariasi, menyenangkan bagi anak, serta sinkron dengan perkembangan anak salah satu media pembelajaran yang ingin dikembangkan yaitu media untuk kemampuan literasi membaca dan numerasi bagi anak usia dini⁶.

⁵ Imam Tabroni and others, 'Peranan Model Pembelajaran Vygotski Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi' (2022) 6 Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

⁶ Farid Ahmadi, 'Guru SD Di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)', (2017).

Aktivitas-aktivitas berhitung untuk anak usia dini bisa dilakukan menggunakan aneka macam cara baik di rumah bersama dengan orangtua, juga di sekolah beserta dengan pengajar. Ketika pembelajaran di sekolah, pendidik dapat memakai aneka macam hal serta cara supaya pesan pembelajaran bisa diterima baik oleh anak. Banyak orang yang menduga bahwa matematika adalah suatu pelajaran yang diklaim menyeramkan, sebab disitu ada banyak rumus-rumus, nomor-angka yang sulit dipahami.

Media pembelajaran artinya salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses pendidikan. Media pembelajaran sinkron dengan ciri anak didik dihadirkan menjadi alat yang mampu menyampaikan stimulus di anak didik tentang materi yang diajarkan pendidik. Tujuan menghadirkan media pembelajaran pula untuk membangun terjadinya proses belajar yang bermakna. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses pendidikan. Media pembelajaran sesuai menggunakan karakteristik peserta didik dihadirkan sebagai indera yang bisa memberikan stimulus di pesertadidik tentang materi yang diajarkan oleh pendidik. Tujuan menghadirkan media pembelajaran juga untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna⁷.

Para pendidik dituntut supaya bisa memakai media yang disediakan oleh sekolah, serta tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut sinkron menggunakan perkembangan dan tuntutan zaman.

⁷ Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha and Rosarina Giyartini, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT)' (2020) 7 PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pendidik sekurang-kurangnya bisa memakai media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana serta bersahaja namun artinya keharusan dalam upaya mencapai tujuan pedagogik yang diperlukan. Selain itu, disamping mampu memakai media yang tersedia, pengajar pula dituntut untuk menyebarkan keterampilannya membentuk media pembelajaran yang akan digunakannya jika media tadi belum tersedia. Untuk itu, pendidik wajib mempunyai pengetahuan serta pemahaman yang relative perihal media pembelajaran⁸.

Berdasarkan pengertian diatas, maka diperlukannya media pembelajaran yang berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Mei 2023 diperoleh data bahwa Taman Kanak-Kanak Thoriqul Huda telah menerapkan pembelajaran Kurikulum 2013 mulai semester 1 Tahun 2018. Penerapan Kurikulum 2013 di Taman Kanak-Kanak belum berjalan lancar, terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini salah satunya seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah media Alat Peraga Edukatif, Alat Permainan Edukatif, sumber belajar hanya menggunakan buku LKS, serta alam sekitar taman bermain mereka. Salah satu kegiatan yang masih memiliki kendala adalah pembelajaran mengenai angka. Media Alat Permainan Edukatif di TK Thoriqul Huda masih terbatas, dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik. Penyelesaian pendidik terhadap konflik yang ada belum bisa sepenuhnya membantu anak belajar tentang angka secara holistik. Hal ini ditunjukkan oleh

⁸ Mohamad Mustari, 'Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Manajemen Pendidikan' (2023).

peserta didik kurang mampu belajar hanya menggunakan modul angka, mereka juga dirasa lebih cepat bosan, kurang termotivasi belajar serta masih mengalami kesulitan terutama di belajar menulis angka. Menurut pendidik, sebagian anak-anak telah bisa memahami konsep dasar angka, namun untuk penulisannya anak-anak masih banyak yang kesulitan. Persoalan belajar menulis angka seperti langkah penulisan angka yang praktis masih seringkali dibingungkan (contohnya harus menulis dari atas atau bawah), penulisan nomor yang masih seringkali terbalik (contohnya angka 6 jadi 9), penulisan nomor yg ada garis lengkung belum rapi/ hasilnya masih berupa garis kaku (contohnya angka 2 jadi alfabet z), serta penulisan angka secara berurutan.

Maka yang diperlukan adalah media pembelajaran yaitu papan pintar yang mempunyai tampilan menarik karena anak usia dini masih membutuhkan benda kongkrit, bagus dan menarik untuk pembelajaran terlebih terdapat gambar-gambar yang menarik perhatian siswa yang sesuai dengan materi yang di ajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang *rill* atau nyata, peserta didik mendapatkan kesempatan dalam pelajaran yang berisi tentang aspek-aspek perkembangan fisik, emosi, sosial dan kognitif⁹. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan sangat mempengaruhi pemahaman siswa juga motivasi siswa dengan cara menghadirkan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung¹⁰.

⁹ Cut Maranda Suryanti, Putri Rahmi, Heliati Fajriah, 'Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun' (2021) 7 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak.

¹⁰ Muhammad Zaenal Fais, Ikha Listyarini and Ahmad Nashir Tsalatsa, 'Pengembangan Media Papin Dan Koja (Papan Pintar Dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika' (2019) 3 Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.

Berdasarkan persoalan diatas, maka peneliti mengembangkan media papan pintar untuk meningkatkan dan membangkitkan semangat anak usia dini dalam pembelajaran yang tertera dalam judul “Pengembangan Media Papan Pintar Bagi Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Di TK Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan di TK Thoriqul Huda Kates sebagai berikut:

- a. Kurangnya inovasi guru dalam memberikan media yang digunakan saat pembelajaran.
- b. Anak mudah bosan dalam belajar.
- c. Anak memerlukan media yang kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar.

Sedangkan pembatasan masalah di penelitian ini adalah bagaimana agar media yang dibuat dapat meningkatkan literasi membaca dan numerasi pada anak usia dini. Pembatasan masalah penelitian ini dibuat agar bisa menjawab permasalahan tersebut.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dapat diketahui pertanyaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media papan pintar dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi untuk anak usia dini?

- b. Bagaimana kelayakan media Papan Pintar dalam meningkatkan perkembangan literasi membaca dan numerasi anak usia dini?
- c. Bagaimana keefektifan media papan pintar dalam meningkatkan perkembangan literasi membaca dan numerasi anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui pengembangan media papan pintar dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi untuk anak usia dini.
- 2) Mengetahui kelayakan media Papan Pintar dalam meningkatkan perkembangan literasi membaca dan numerasi anak usia dini.
- 3) Mengetahui keefektifan media Papan Pintar dalam meningkatkan perkembangan literasi membaca dan numerasi anak usia dini.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- 1. Media Pintar di desain menggunakan aplikasi canva dan dikembangkan melalui sebuah media visual.
- 2. Media Papan Pintar akan diperoleh dengan tingkatan “Menarik” untuk di uji cobakan setelah peneliti menjalankan uji coba kemenarikan pada anak usia dini di TK Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung.

3. Media Papan Pintar bisa dikatakan “Layak” untuk percobaan pada tahap yang lebih leluasa berkaitan dengan hasil validasi menurut ahli dan uji coba lapangan pada kelompok kecil dan kelompok besar pada anak usia dini di TK Thoriqul Huda Kate Kauman Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dan pengembangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Memberitahukan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung siswa.
 - b. Adanya media baru yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran literasi membaca dan numerasi.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam membuat dan mengembangkan media papan pintar tentang memahami, menggunakan dan memanipulasi angka pada anak usia dini di TK Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung. Dan penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat mengembangkan pola pikir mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi mengembangkan media pembelajaran seperti papan pintar untuk meningkatkan membaca, menulis untuk anak usia dini di TK Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat menyediakan media pembelajaran sebagai sarana yang dapat sumbangan nyata kepada lembaga khususnya dalam rangka pengembangan media pada pembelajaran.

d. Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna¹¹.

Berdasarkan penjelasan diatas maka manfaat dan pengembangan pada penelitian ini dapat memberikan konsep baru untuk menambah sumber dan bahan informasi mengenai media papan pintar. Untuk pendidik dan peserta didik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan adanya pengembangan media papan pintar yang inovatif, kreatif juga menyenangkan.

¹¹ Zsalshabilla Afiya Rizka, 'Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Di Kelas III SD Al-Ittihadiyah' (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2022).

F. Penegasan Istilah

Upaya dalam mengurangi terjadinya kesalah pahaman pembaca dalam mengamati judul “Pengembangan Media Papan Pintar Bagi Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi di Taman Kanak-Kanak Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung”, dengan ini maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai kata kunci. Penegasan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung-jawabkan ¹².

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu metode atau alat yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola belajar, mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, dan memungkinkan kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuannya secara efektif.

¹² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (2016).

c. Media papan pintar

Media papan pintar yang dimaksud dalam judul ini adalah suatu permainan edukatif yang berbentuk papan dimana di dalam papan tersebut terdapat beberapa komponen yang dapat meningkatkan capaian perkembangan kognitif anak. Media papan pintar adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan kreativitas pendidik yang dapat memberikan pesan tertentu kepada peserta didik¹³.

Papan pintar merupakan sebuah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajaran. Media ini dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak dan efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini¹⁴.

2. Secara Operasional

Penegasan operasional merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian guna memberi batasan kajian pada suatu penelitian. Adapun penegasan secara operasional dari judul “Pengembangan Media Papan Pintar Bagi Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi di Taman Kanak-Kanak Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung” adalah untuk mengetahui respon anak usia dini terhadap media papan pintar dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi di TK Thoriqul Huda Kater Kauman Tulungagung.

¹³ Kamaladini, ‘Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar’ (2021) 3 Pengembangan Media Papan Pintar.

¹⁴ Chentiya Chentiya and Zulminiati Zulminiati, ‘MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN’ (2021) 18 Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan. Dalam sistematika pembahasan ini penulis membagikan dalam tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian inti, bagian akhir. Bagian awal yang berisi halaman judul, selanjutnya diikuti bagian inti berisi bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian, bab V pembahasan dan bab VI penutup kemudian dilanjutkan bagian akhir berisi daftar rujukan, lampiran dan daftar riwayat hidup.

1. BAB I Pendahuluan, pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II Landasan Teori dan Kerangka Berfikir, pada bab ini berisikan deskripsi teori, kerangka berfikir, hipotesis (produk yang dihasilkan), dan penelitian terdahulu.
3. BAB III Metode Penelitian, pada bab ini berisikan Langkah-langkah penelitian, metode penelitian tahap I (populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian, analisis data, perencanaan desain produk, dan validasi desain), metode penelitian tahap II (model rancangan desain eksperimen untuk menguji, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data).

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini berisikan desain awal produk, hasilpengujian pertama (I), revisi produk, hasil pengujian tahap kedua (II), revisi produk, pengujian tahap ke tiga (bila perlu), penyempurnaan produk, dan pembahasan produk.
5. BAB V Kesimpulan dan Saran Pengguna, berisi kesimpulan dan saran.