

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya memberikan pembinaan kepada anak dari usia 0 sampai 6 tahun.¹ Untuk itu, hendaknya pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak dan memberikan pembiasaan kepada anak sehingga merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan pada Bab I pasal 1 ayat 14 bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan anak usia dini diberikan sebagai sarana bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, nilai Pancasila, nilai agama dan moral, serta sosial emosional³. Seluruh aspek perkembangan harus

¹ Anggi Sirka Rinta, Dike Febriana, and Retno Wulandari, Strategi Pengelolaan Pemasaran Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1.02 (2022): 198–205.

² Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: 2003).
3.

³ Rina Windah Astuti, dkk., Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Mentari*, 4, 2, (2024), 78-86

dikembangkan pada agar anak siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 menetapkan Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini pada bab III pasal 4 butir 3 bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup: nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.⁴ Namun, dalam penelitian ini lebih fokus pada aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir (intelektual).⁵ Perkembangan kognitif merupakan pengembangan kemampuan dasar yang penting bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperoleh. Menurut Piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 tahap yaitu tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11-15 tahun).⁶ Dari tahapan perkembangan kognitif tersebut, maka masa kanak-kanak awal berada di tahap pra operasional.

Menurut Piaget, tahap pra operasional (usia 2-7 tahun) merupakan tahap dimana anak belum memiliki kesiapan untuk terlibat dalam operasi atau

⁴ Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah*, (Jakarta: Kemdikbud, 2022), 5.

⁵ Heliati Fajriah, Penerapan Model Pembelajaran Area untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019): 16.

⁶ Azriyani Mutalib, Ma'rup, dan Fadhilah Latief, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur, *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5.2 (2023): 252–260.

manipulasi mental yang mengisyaratkan pemikiran logis. Pada tahap ini anak semakin kompleks dan mampu menggunakan pemikiran simbolis. Melalui berpikir simbolis, anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada.⁷ Salah satu berpikir simbolis yaitu mengenal lambang bilangan.

Mengenal lambang bilangan adalah kemampuan untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting dikembangkan karena menjadi dasar kemampuan matematika pada anak.⁸ Seorang anak dapat dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik jika anak tidak sekedar menghafal bilangan, akan tetapi mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. Apabila kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sudah baik sejak usia dini akan memberikan kemudahan untuk anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya.⁹ Dalam hal ini dibutuhkan media untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan alat perantara atau penghubung yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik.¹⁰ Media dalam pembelajaran berperan penting diantaranya mempermudah peserta didik untuk memahami

⁷ *Ibid*, 253

⁸ *Ibid*, 254

⁹ Dzurriyatul Muhlisoh, *Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar di Raudhlatul Athfal Al Barokah Sruni Jenggawah Jember Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal 5.

¹⁰ Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran*, (Klaten: 2021), hal. 29.

berbagai hal yang dipelajari, memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi, menarik perhatian peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar, mengkonkritkan konsep-konsep abstrak dan lain sebagainya. Menurut Guslinda dan Kurnia, Melalui media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan dampak positif seperti pembelajaran berjalan dengan kondusif, adanya umpan balik dan mencapai hasil yang optimal.¹¹

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) karena perkembangan anak berada pada masa konkrit atau sesuatu yang nyata. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak harus dipersiapkan sebaik mungkin agar proses pembelajaran yang belangsung menjadi menyenangkan.¹² Karena prinsip pembelajaran PAUD adalah belajar sambil bermain.¹³ Maka, wajib sebagai pendidik memfasilitasi pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, edukatif dan berkesan sehingga anak dapat berpartisipasi aktif saat belajar dan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat optimal sesuai dengan usianya.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak usia 4–5 tahun di kelompok A5 TK Al Khodijah Serut

¹¹ Een Enita, *Pengembangan Media Papan Angka Berpasangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun*, (Tasikmalaya: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022), hal. 3.

¹² Nurlidiah, *Pengembangan Media Jari Pintar (JAPIN) Untuk Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu*, (Bengkulu: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2021), hal. 3.

¹³ Fitri Wahyuni, Suci Midsyahri, Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini, *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15, 1, (2020): 160.

belum mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak masih kesulitan membedakan antara bilangan 6 dan 9, belum mampu melengkapi urutan bilangan 1–10, serta belum dapat memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat.¹⁴

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelompok A5 yakni Ibu Khoirunnisa' Mardiana Dewi, S. Pd. Beliau menyampaikan bahwa dalam satu kelas yang berjumlah 16 anak, masih dua anak yang sudah lancar mengenal lambang bilangan 1-10 sedangkan anak yang lain masih belum lancar. Dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan media berupa kartu angka. Namun, karena perbedaan kemampuan dan minat anak, media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.¹⁵ Sehingga hal ini membuat peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran baru yang belum pernah dibuat dan digunakan baik oleh lembaga maupun penelitian terdahulu. Media pembelajaran ini bernama media *smart jumping frog*.

Media *smart jumping frog* merupakan media edukatif yang dibuat untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10. Media *smart jumping frog* dibuat sesuai kebutuhan di lapangan. Dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan media *smart jumping frog* terdapat 5 aktivitas yang akan dilakukan anak diantaranya anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak mengurutkan lambang bilangan 1-10, anak memasangkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah buah, anak memasukkan stik buah sesuai dengan lambang

¹⁴ Hasil Observasi langsung di TK Al Khodijah Serut, pada tanggal 21 April 2025

¹⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A5, pada tanggal 30 April 2025

bilangan yang dipasangkan, dan anak menghubungkan bilangan yang bentuknya sama. Media *smart jumping frog* dihias semenarik mungkin untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Tria Maburrah menyatakan bahwa media *rainbow sticks pattern* layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun secara signifikan.¹⁶ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Retno Risti Darmayanti menyimpulkan bahwa media *number board* layak digunakan dan memenuhi kriteria efektif untuk mengenalkan lambang bilangan.¹⁷ Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan yaitu media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media baru yang belum pernah dibuat oleh peneliti lain.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan khususnya anak usia 4-5 tahun kelompok A5 di TK Al Khodijah Serut. Pengembangan media *smart jumpig frog* yang dikembangkan oleh peneliti dalam berpikir simbolik berupa kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Peneliti juga menguji kelayakan *smart jumping frog* terhadap keamanan dan ketahanan. Berdasarkan uraian

¹⁶ Tria Maburrah, *Pengembangan Media Rainbow Sticks Pattern Untuk mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*, (Banda Aceh: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022), hal. 25

¹⁷ Retno Risti Darmayanti, *Pengembangan Media Number Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di RA Azzahra Lampung Timur*, (Yogyakarta: Tesis Tidak Diterbitkan, 2023), hal. 157.

diatas penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Smart Jumping Frog* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Khodijah Serut”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan di TK Al Khodijah Serut sebagai berikut:

1. Anak masih banyak yang belum mengenal lambang bilangan dengan baik
2. Anak masih kesulitan membedakan antara bilangan 6 dan 9
3. Anak belum mampu melengkapi urutan bilangan 1–10
4. Anak belum mampu memasang lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda
5. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengenal lambang bilangan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, batasan masalah pada penelitian ini adalah hanya berfokus pada pengembangan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usi 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut. Batasan masalah tersebut dibuat agar penelitian lebih fokus menjawab permasalahan yang ada.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat diketahui bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan

kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut?

2. Bagaimana kelayakan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut?
3. Bagaimana keefektifan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut?
4. Bagaimana kepraktisan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan pada media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut
2. Mengetahui kelayakan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut
3. Mengetahui keefektifan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut

4. Mengetahui kepraktisan media *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dapat sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan masalah diatas adalah media *smart jumping frog* untuk anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *smart jumping frog* merupakan media pembelajaran yang dibuat dari kayu dengan ukuran 40cm x 20cm dan ketebalan 2cm. Terdapat lubang berjumlah 10 dengan ukuran diameter 7cm.
2. Media *smart jumping frog* memiliki 2 bagian yang bisa digunakan yaitu bagian depan untuk memasang lambang bilangan dan bagian belakang untuk menghubungkan bilangan yang bentuknya sama.
3. Media *smart jumping frog* memiliki komponen utama yaitu katak, kartu tebak dari kertas buffalo yang di presmika, lambang bilangan dari kain flanel, stik buah dari kain flanel dan stik es krim warna warni yang tebal.
4. Kartu tebak berisi macam-macam gambar buah sesuai jumlah bilangan yang ditempelkan pada kertas buffalo warna warni.
5. Materi yang disajikan dalam media *smart jumping frog* berupa materi sederhana sehingga memudahkan anak dalam belajar

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan bahwa pentingnya penggunaan media

pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan.

- b. Memberikan wawasan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.
- c. Media diharapkan dapat digunakan guru untuk memudahkan dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.
- d. Media ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Kegunaan secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan cara meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun melalui media pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Melalui media pembelajaran diharapkan anak dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran dan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengasah kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

c. Bagi Pendidik

Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan dan inovasi media pembelajaran untuk memaksimalkan pengetahuan tentang

kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah merupakan upaya untuk mengurangi kesalahpahaman pembaca ketika mencermati judul “pengembangan *smart jumping frog* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Serut”. Maka perlu dijabarkan berupa penegasan istilah tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Penegasan Istilah Secara Konseptual

- a. Penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada menjadi produk yang lebih layak digunakan.¹⁸ Media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang anak untuk belajar.¹⁹ Media digunakan untuk memudahkan menyampaikan pesan dalam pembelajaran.
- b. Media *smart jumping frog* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.
- c. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah suatu kesanggupan anak untuk mengembangkan pengetahuan belajar matematika berupa

¹⁸ Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Iklimah, Pengembangan Bahan Ajaran Media, *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1.3 (2022): 343–48.

¹⁹ Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 10.

mengenal lambang bilangan sesuai dengan tahap perkembangannya.²⁰

- d. Anak Usia 4-5 Tahun. Anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat.²¹

Anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada di jenjang Taman Kanak-Kanak kelompok A TK Al Khodijah Serut dengan jumlah 1 kelas kelompok A5.

2. Penegasan Operasional

- a. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* yang digunakan untuk membuat produk dan menguji kelayakan produk yang telah dibuat.
- b. Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah media *smart jumping frog*.
- c. Media *smart jumping frog* dibuat untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media *Smart Jumping Frog* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Khodijah Serut” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut.

²⁰ Nur Ainun Ilyas, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Berbahan Dedaunan di RA UMDI UJUNG BARU PARE-PARE*, (Pare-Pare: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022), hal. 16

²¹ Silvia Nurul Afifah dkk, Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad Melalui Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tarbiyatul Islamiyah, *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 3.2 (2023): 145–46.

Pertama meliputi halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian isi memuat lima bab yang saling berkaitan yaitu:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori, pada bab ini berisikan kajian teori, kerangka berfikir, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode penelitian, pada bab ini berisikan (a) desain penelitian dan pengembangan (b) model pengembangan (c) prosedur pengembangan (d) teknik pengumpulan data, (e) analisis data.

Bab IV Hasil penelitian, pada bab ini berisikan hasil penelitian sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Bab V Pembahasan, pada bab ini berisikan pembahasan pengembangan, kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media *smart jumping frog*

Bab VI Penutup, pada bab ini berisikan simpulan dan saran