

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu aspek dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Pada usia 4-5 tahun, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap simbol-simbol angka yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di salah satu TK AL Hidayah Kebonagung Wonodadi Blitar, diketahui bahwa sebagian anak belum mampu membedakan lambang bilangan secara tepat dan konsisten. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal, yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, dengan kondisi aktual di lapangan.¹ Perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam memahami konsep simbolik seperti bilangan, sangat dipengaruhi oleh pengalaman konkret melalui media yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangannya.²

Pengenalan lambang bilangan yang dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah atau hanya menggunakan lembar kerja tidak mampu menarik perhatian anak secara optimal. Anak usia dini membutuhkan media konkret dan permainan yang dapat memfasilitasi belajar sambil bermain. Media pembelajaran yang inovatif diyakini mampu meningkatkan motivasi dan minat

¹ Hutaauruk, R. J., *Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 2, 2020, hlm. 789-796

² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Prenada Media, 2019), hlm.

belajar anak, termasuk dalam memahami konsep bilangan.³ Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah media manipulatif yang dirancang sesuai karakteristik usia anak.⁴

Media magic box merupakan salah satu alternatif inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal lambang bilangan. Media ini bersifat konkret, menyenangkan, dan mampu menstimulasi indera penglihatan serta perabaan anak secara bersamaan. Penggunaan media seperti ini sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini yang berbasis pengalaman.⁵ Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak, misalnya melalui warna, bentuk, dan fitur interaktif lainnya yang menarik.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal di TK AL Hidayah Kebonagung Wonodadi Blitar, banyak anak lebih 60% anak belum mampu mengenali lambang bilangan 1-10 secara urut dan benar. Anak sering tertukar antara angka dengan jumlah benda yang sesuai, atau hanya mampu mengenali angka yang sering disebutkan oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal, di mana anak mampu mengenali lambang bilangan sesuai tahap perkembangannya, dengan kondisi aktual yang menunjukkan lemahnya pemahaman konsep angka.

³ Sari, M. P., dkk, *Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Golden Age, Vol. 5 No. 1, 2021, hlm 35-41

⁴ Sukartiningsih, *Strategi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 112

⁵ Siregar, H. F., dkk, *Efektivitas Media Kotak Ajaib untuk Mengenal Bilangan 1-10*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak, Vol. 7 No. 3, 2022, hlm. 121-127

⁶ Hurlock, E. B., *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2021), hlm. 154

Kondisi tersebut diperkuat oleh data dari Kemendikbud tahun 2020 yang menunjukkan bahwa hanya 48,7% lembaga PAUD di Indonesia yang menggunakan media konkret dalam pembelajaran sehari-hari, dan sebagian besar guru masih mengandalkan ceramah atau penugasan lisan.⁷ Padahal, menurut teori piaget, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase dimana anak belajar secara aktif melalui manipulasi benda konkret, pengamatan langsung, dan permainan imajinatif.

Beberapa faktor penghambat yang diidentifikasi adalah keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah, serta kurangnya pelatihan tentang inovasi media pembelajaran bagi guru. Selain itu sebagian anak juga belum mengerti konsep angka, anak hanya bisa menyebutkan angka tanpa tau itu bilangan berapa. Di sisi lain, faktor pendukung seperti semangat guru, antusiasme anak terhadap permainan, serta kemauan sekolah untuk menerima inovasi merupakan modal utama untuk melakukan pengembangan media⁸. Oleh karena itu, inovasi media seperti magic box menjadi alternatif solusi yang layak untuk dikembangkan.

Diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu melalui metode bermain sambil belajar. Media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan berperan penting dalam menarik perhatian anak, memperkuat daya ingat, dan membangun pemahaman secara bertahap.

⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Profil Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, (Jakarta: Direktorat PAUD, 2020), hlm. 26

⁸ Rahmawati, E., dkk, *Kesiapan Guru dalam Implementasi Kurikulum PAUD*, Jurnal PAUD Teratai, Vol. 8 No. 1, 2019, hlm 17-22

Menurut Rahmawati, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan secara signifikan. Dalam penelitiannya, anak yang menggunakan media manipulatif mengalami peningkatan pemahaman angka sebanyak 35% dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan media.⁹

Kebutuhan akan media pembelajaran berbasis permainan semakin penting dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran bermakna dan menyenangkan bagi anak. Dalam konteks ini, pengembangan media magic box tidak hanya menjadi sarana belajar mengenal lambang bilangan, tetapi juga sebagai bentuk implementasi pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan aspek perkembangan lainnya.¹⁰ Media ini dapat memadukan aspek kognitif, sosial, motorik halus, dan bahasa melalui aktivitas interaktif dalam pembelajaran.¹¹

Penelitian ini penting dilakukan karena masih minimnya penelitian yang secara khusus mengembangkan media magic box sebagai alat bantu pembelajaran bilangan untuk anak usia 4-5 tahun. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat

⁹ Rahmawati, N., *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Media Kartu Angka Interaktif pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia dini, Vol. 6 No. 2, 2022, hlm. 130-137

¹⁰ Kemendikbudristek, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka untuk PAUD*, (Jakarta: Dirjen PAUD, 2022), hlm. 24

¹¹ Prasetyo, H., *Integrasi Pembelajaran Holistik di PAUD*, Jurnal Pendidikan Holistik Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 2, 2023, hlm 45-51

meningkatkan kemampuan kognitif anak, namun belum banyak yang secara khusus mengangkat magic box sebagai objek pengembangan.¹²

Dengan demikian, pengembangan media magic box sangat dibutuhkan dalam rangka memberikan solusi terhadap permasalahan pengenalan lambang bilangan di kalangan anak usia dini. Media ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara kondisi aktual dan ideal melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Harapannya, media ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran guru, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Maka dari itu, penelitian ini menjadi urgensi dalam menjawab tantangan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka disusun identifikasi bebrapa permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Belum ada media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Anak-anak belum menganal lambang bilangan 1-10.
3. Proses pemebelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah, dan menggunakan majalah

¹² Putri, N. A., dkk, *Pengaruh Media Manipulatif terhadap Pengenalan Angka Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 10 NO. 1, 2021, hlm. 55-61

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti akan memberikan batasan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini hanya membahas pengembangan media pembelajaran magic box untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10.
2. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada pengenalan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun.
3. Pengembangan media yang digunakan pada anak Kelompok A TK AL Hidayah Kebonagung Wonodadi Blitar

D. Rumusan Masalah

Agar peneliti lebih terarah, maka secara operasional permasalahan pengembangan ini difokuskan pada media Magic Box. Secara rinci permasalahan peneliti ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Magic Box* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 usia 4-5 tahun di TK AL Hidayah Kebonagung Wonodadi Blitar?
2. Bagaimana kelayakan media *Magic Box* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 usia 4-5 tahun di TK AL Hidayah Kebonagung Wonodadi Blitar?
3. Bagaimana keefektivan media *Magic Box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK AL Hidayah Kebonagung Wonodadi Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti dalam “Pengembangan Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Usia 4-5 Tahun” adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media Magic Box untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan usia 4-5 tahun di TK AL Hidayah Kebonagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Magic Box untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK AL Hidayah Kebonagung.
3. Untuk mengetahui keefektifan media Magic Box untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun

F. Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *magic box*, yaitu media pembelajaran berbentuk kotak yang dirancang secara menarik dan interaktif untuk membantu anak usia dini mengenal lambang bilangan 1-10. Berikut adalah spesifikasi rinci dari produk:

1. Nama Media

Magic Box (Kotak Ajaib)

2. Tujuan Penggunaan

Untuk meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif.

3. Bentuk Media

Media magic box yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk kotak interaktif berukuran sedang, terbuat dari bahan triplek tebal dan aman untuk anak usia dini. Di dalam kotak terdapat berbagai macam permainan yang masing-masing mewakili lambang bilangan 1-10. Setiap lambang bilangan dilengkapi dengan kartu angka, simbol, dan benda konkret yang sesuai dengan jumlahnya. Seperti capit baju, gambar baju yang sudah di pres, gambar tulang warna-warni yang sudah pres. Selain itu, kotak ini dihias dengan gambar karakter hewan lucu dan warna cerah untuk menarik perhatian anak.

4. Ukuran dan Bahan

Ukuran media magic box 26x42cm. Bahan yang digunakan dari triplek tebal yang dilapisi seng dalamnya dan di beri stiker vinly tahan air. Aman digunakan anak-anak, tidak memiliki sudut tajam dan dilapisi bahan yang ramah anak

5. Komponen di dalam Magic Box

Kartu angka 1-10, baju angka, tulang, spidol warna dan buku panduan

6. Warna dan Desain

Menggunakan warna-warna cerah dan kontras yang menarik perhatian anak-anak. Dilengkapi gambar tokoh hewan yang diketahui anak. Desain visual disesuaikan dengan karakteristik usia dini (tidak terlalu padat dan mudah dikenali)

7. Fungsi Utama

Membantu anak mengenal lambang bilangan. Meningkatkan koordinasi motorik halus dan fokus perhatian. Menumbuhkan minat belajar melalui permainan edukatif

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan yang penting di antaranya:

1. Bagi Guru

- a. Menyediakan media APE baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
- c. Membantu menyampaikan materi mengenal angka, langkah penulisan angka yang benar, mengenal warna.
- d. Membantu mengatasi masalah belajar anak didik yang lebih cepat bosan apabila menggunakan modul dan buku saja.

2. Bagi Anak Didik

- a. Memberikan media pembelajaran yang sesuai karakteristik anak.
- b. Meningkatkan motivasi anak untuk belajar angka dan warna.
- c. Meningkatkan minat dan mengasah motorik halus anak untuk berlatih menulis angka yang benar.
- d. Melatih anak didik belajar kemandirian.

3. Bagi Lembaga Sekolah

- a. Menambah referensi media pembelajaran di TK AL Hidayah Kebonagung.
 - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran di TK AL Hidayah Kebonagung sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.
4. Bagi Peneliti dan Praktisi Pendidikan

Dari penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran serupa atau inovasi lain yang berbasis pada pendekatan interaktif. Hal ini mendorong kolaborasi antara peneliti, praktisi pendidikan, dan pengembang media untuk menciptakan inovasi-inovasi yang dapat meningkatkan mutu pendidikan usia dini.

H. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk menjelaskan variabel penelitian. Penegasan istilah ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang konsisten mengenai konsep-konsep yang mendasari pengembangan media Magic Box untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Adapun istilah-istilah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah proses perancangan, pembuatan, dan evaluasi suatu alat bantu pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini,

pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

2. Media Magic Box

Magic Box adalah media pembelajaran berbentuk kotak yang berisi berbagai alat bantu visual seperti angka, kartu, atau benda konkret lainnya. Media ini dirancang secara menarik untuk membantu anak-anak dalam mengenal dan memahami lambang bilangan 1–10 secara menyenangkan dan interaktif.

3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah kemampuan anak dalam mengidentifikasi, menyebutkan, dan menghubungkan simbol angka 1 sampai 10 dengan jumlah benda yang sesuai. Kemampuan ini termasuk dalam aspek perkembangan kognitif anak usia dini.

4. Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 tahun adalah anak yang berada dalam rentang usia kelompok A. Pada tahap ini, anak berada dalam tahap pra-operasional menurut teori Jean Piaget, di mana mereka mulai mampu memahami simbol-simbol seperti angka dan huruf.

5. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut: Pertama meliputi, halaman sampul depan, halaman sampul judul, lembar persetujuan, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian ini memuat lima bab yang saling berkaitan yaitu: PENDAHULUAN, BAB ini menjelaskan alasan mengapa topik penelitian ini penting untuk dikaji. Di dalamnya terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, spesifikasi produk yang diharapkan, manfaat pengembangan, definisi istilah, bagian ini juga memuat sistematika pembahasan ini sendiri. Bab ini penting sebagai pijakan awal untuk memahami arah dan fokus dari penelitian BAB II LANDASAN TEORI, berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian, termasuk hasil penelitian terdahulu yang relevan. Selain itu, dijelaskan kerangka berpikir yang menunjukkan bagaimana teori-teori tersebut membentuk dasar logis dalam merancang dan mengembangkan produk

penelitian. Dengan demikian, bab ini menjawab pertanyaan mengenai produk dirancang seperti itu, bukan hanya teori apa yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, metode penelitian sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian, yang terdiri dari populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk dan validasi desain.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi desain awal produk, hasil pengujian, revisi produk, dan pembahasan produk.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi dua sub bab yaitu kesimpulan dan saran