

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pandemi Covid-19 yang saat ini dialami hampir seluruh negara di dunia memberikan dampak yang signifikan dan masif, tidak hanya di bidang kesehatan, ekonomi, sosial, tetapi juga dunia pendidikan. Berbagai kebijakan diambil pemerintah untuk dapat membendung penyebaran penularan virus corona di Indonesia, mulai dari pembatasan perjalanan, pelarangan kegiatan yang mengumpulkan masa, dan kewajiban penggunaan masker bagi seluruh masyarakat (Ari 2020:65). Di bidang pendidikan sendiri, pemerintah secara tegas meniadakan pembelajaran tatap muka di kelas untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat terendah hingga tingkat perguruan tinggi. Sekolah maupun kampus sebagai tempat bertemunya pembelajar dan pengajar dianggap menjadi tempat yang sangat berpotensi menularkan penyebaran virus corona. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh dianggap menjadi solusi agar pendidikan tetap dapat terlaksana di tengah darurat pandemi Covid19 saat ini.

Dengan dikeluarkannya Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari rumah dalam surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terkait pembelajaran selama masa New Normal. Ilham (2014) Pembelajaran lebih bersifat terpusat pada pendidik (teacher centered) akan menyebabkan peserta didik tidak banyak terlibat dalam proses pengkonstruksian suatu konsep dalam pikirannya. Peserta didik tidak terlibat untuk mendiskusikan dan menanyakan banyak hal menggunakan pola berpikirnya, melainkan hanya sekedar mendengar dan menghafalkan konsep materi yang diajarkan.

Bilangan merupakan suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Bilangan merupakan kumpulan dari angka – angka yang mewakili jumlah atau kuantitas suatu himpunan benda tertentu Haryono, (2015: 78). Simbol merupakan suatu tanda yang digunakan untuk melambangkan bilangan dalam matematika Haryono, (2015: 74).

Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Sehingga, simbol dan bilangan merupakan bagian dari matematika yang tidak bisa dipisahkan hubungannya antara satu dengan yang lain. Konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan mengenal konsep bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain.

Pengenalan konsep bilangan pada anak perlu diberikan sejak usia dini dengan menggunakan cara yang tepat. Anak usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, sehingga peran orang dewasa sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan konsep bilangan yang termasuk ke dalam aspek perkembangan kognitif. Guru sangat berperan penting dalam menciptakan suasana belajar melalui bermain yang menarik dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Anak usia 4 – 5 tahun memiliki karakteristik perkembangan kognitif pada tingkat berfikir simbolik yaitu; membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan. 3 Dari pendapat diatas indikator perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun diantaranya: membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengurutkan bilangan.

Faktor yang mempengaruhi konsep bilangan antara lain penerapan media video pembelajaran pada anak, Diperlukan media pembelajaran agar anak dapat lebih memahami materi matematika yang telah diajarkan. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar, terutama dalam proses belajar anak dalam memahami pelajaran matematika. Diharapkan hal ini mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar anak-anak menjadi sepenuhnya bergantung pada teknologi pembelajaran yang tersedia disekeliling mereka. Media pembelajaran online menjadi salah satu solusi di tengah pandemi Covid-19 yang belum diketahui sampai kapan akan berakhir.

Akibatnya, guru dan siswa dituntut untuk mampu menggunakan teknologi agar dapat melanjutkan keberlangsungan pembelajaran dan pengajaran.

Media pembelajaran online sebagai sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti Dabbagh dan Ritland (2005).

Kehadiran internet sebagai sebuah platform yang memberikan akses bagi penggunaanya khususnya, siswa, untuk menjangkau berbagai sumber informasi dan belajar yang tentunya akan sangat membantu proses belajar. Ada lebih dari ratusan ribu sumber belajar online baik dalam bentuk laman, blog, artikel ilmiah, maupun video yang dapat diakses siswa dan menjadi alternatif dalam peningkatan kualitas belajar siswa. Kehadiran internet sebagai sebuah platform yang memberikan akses bagi penggunaanya khususnya, siswa, untuk menjangkau berbagai sumber informasi dan belajar yang tentunya akan sangat membantu proses belajar. Ada lebih dari ratusan ribu sumber belajar online baik dalam bentuk laman, blog, artikel ilmiah, maupun video yang dapat diakses siswa dan menjadi alternatif dalam peningkatan kualitas belajar siswa. Beberapa penelitian juga telah menunjukkan bahwa kemampuan dan frekuensi penggunaan sumber belajar online atau daring secara signifikan berpengaruh positif terhadap performa belajar siswa.

Salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber dan media pembelajaran. video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi . video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga video tampak seperti gambar yang bergerak. Munir (2017) menjelaskan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan gambar gambar yang dibaca secara berurutan dengan waktu tertentu sehingga memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Media video pembelajaran

juga membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut berupa meningkatkan pengenalan konsep bilangan media pembelajaran video juga dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar anak.

Pembelajaran matematika pada anak usia dini adalah pengenalan konsep-konsep matematika seperti bilangan, operasi bilangan, geometri, konsep ruang dan waktu, secara sederhana yang dilakukan melalui konsep bermain dengan suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga anak memiliki dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan untuk mampu berpikir dan memecahkan masalah. kemampuan berpikirnya sehingga kelak ketika dewasa anak akan mampu memecahkan masalah yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari Pembelajaran matematika pada anak usia dini ini tentunya mengacu pada standar-standar yang telah ditetapkan. Standar tersebut seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak di dalam aspek perkembangan kognitif terutama kognitif matematis untuk anak usia 4-5 tahun, yaitu mengenal konsep banyak sedikit, membilang banyak benda satu sampai 10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini memfokuskan pada pemahaman konsep bilangan beserta lambang bilangan pada anak menggunakan metode jarimatika.

Jarimatika adalah salah satu cara berhitung dengan alat bantu jari. Kelebihan penggunaan metode Jarimatika yang tepat dapat memberikan visualisasi proses berhitung, menggemirakan anak saat digunakan, tidak membebani memori otak, alatnya selalu dibawa dan tidak akan pernah disita karena menggunakan jari (Septi Peni, 2007: 17). Dengan metode Jarimatika siswa dilatih untuk menghafal perkalian dasar. Keterlibatan siswa dalam menghitung dengan metode Jarimatika akan membuat pembelajaran semakin bermakna. Kemudahan penggunaan metode Jarimatika akan berdampak pada kecepatan dan ketepatan dalam menyelesaikan operasi hitung perkalian. Selain itu, penggunaan metode Jarimatika akan membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi bersemangat dalam belajar. Tentu saja hal ini akan sangat membantu siswa dalam menguasai

keterampilan berhitung perkalian, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Akan tetapi, berdasarkan di lapangan berkaitan dengan pemahaman anak dalam konsep bilangan beserta lambang bilangan ternyata dari 20 anak yang bersekolah terdapat 15 anak masih belum memahami dengan benar akan konsep bilangan, ternyata ke-15 anak tersebut masih terlihat menggunakan media video sebagai bahan hiburan anak tetapi tidak di manfaatkan sebagai media pembelajaran, bahkan anak-anak cenderung diam menjawab dengan lama ketika ditanya sejumlah benda dengan lambang bilangannya. Anak masih belum dapat membilang dengan urutan yang tepat, bahkan ketika ditanya tentang banyaknya suatu benda dengan simbol lambangnya anak-anak masih mengalami kebingungan.

Anak-anak cenderung mengalami kekeliruan ketika ditanyai banyaknya suatu benda dan lambang bilangan terutama ketika dilakukan dengan cara acak. Menurut data peringkat PISA (*Program for International Student Assessment*) yang diadakan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), studi internasional tentang prestasi literasi membaca, matematika, dan sains dalam bentuk tes yang diberikan kepada siswa berusia 6-15 Tahun. Di tahun 2013, Indonesia menduduki peringkat ke-65 dari 70 negara. Tahun 2016, peringkat Indonesia malah turun menjadi 69 dari 70 negara. Indonesia ditinggali oleh negara tetangganya yang mendominasi 5 besar Singapura, Hongkong, Korea Selatan, Jepang, dan Taiwan. Pada tahun 2013 tepatnya di daerah sekitaran Jawa Barat pemerintah pernah mensimulasi pemanfaatan video kartun sebagai bahan pembelajaran yang asik tetapi hasilnya nihil para siswa keasikan menonton video kartun tersebut tanpa mengetahui video kartun tersebut memiliki pembelajaran tentang astronomi, dan berhitung.

Menurut analisis peneliti media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak khususnya untuk mengajarkan anak dalam memahami konsep bilangan beserta lambangnya. Hal tersebut tentu saja akan mempengaruhi kemampuan belajar anak dan tentu anak akan kesulitan dalam memahami konsep bilangan beserta lambangnya, sehingga perlu adanya suatu upaya atau target untuk

meningkatkan pemahaman anak tersebut. Suatu cara pernah dilakukan oleh guru-guru PAUD dengan memodifikasi dan mencari alat peraga agar mereka lebih paham akan pengenalan angka-angka, tetapi hasil akhir yang didapatkan tidak memuaskan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar pemahaman anak dalam konsep bilangan beserta lambang bilangan ini dapat berkembang dengan baik, maka cara yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan media video pembelajaran dan metode jarimatika.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil judul Tesis “Hubungan Antara Penerapan Video Pembelajaran dan Jarimatika Terhadap Pengembangan Konsep Bilangan”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Anak-anak masih kesulitan memahami konsep bilangan di PAUD Wiraga 3 Kabupaten Gorontalo
2. Anak-anak tidak mengenali konsep bilangan di PAUD Wiraga 3 Kabupaten Gorontalo
3. Anak cenderung mengalami kekeliruan ditanyai labang bilangan di PAUD Wiraga 3 Kabupaten Gorontalo

#### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat hubungan antara penerapan video pembelajaran dengan pengembangan konsep bilangan.
2. Apakah terdapat hubungan antara metode jarimatika dengan pengembangan konsep bilangan.
3. Apakah terdapat hubungan secara bersamaan penerapan video pembelajaran dan jarimatika terhadap pengembangan konsep bilangan.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk melihat:

1. Untuk mengetahui hubungan antara penerapan video pembelajaran dengan pengembangan konsep bilangan.
2. Untuk mengetahui hubungan antara metode jarimatika dengan pengembangan konsep bilangan.

3. Untuk mengetahui hubungan antara penerapan video pembelajaran dan metode jarimatika dengan pengembangan konsep bilangan.

#### **E. Manfaat Penelitian.**

1. Manfaat Teoritis.
  - a) Untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran dengan video.
  - b) Sebagai salah satu informasi ilmiah bagi penelitian lanjutan.
2. Manfaat Praktis.
  - a) Bagi siswa.
    - b) Dapat meningkatkan belajar dan daya tarik siswa dalam belajar.
    - c) Mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.
  3. Bagi Guru
    - a) Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik.
    - b) Menjadi masukan bagi guru untuk membantu pembelajaran di PAUD.
    - c) Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi dan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

#### **C. Bagi Kepala Sekolah.**

Sebagai bahan dan evaluasi kepemimpinan Kepala Sekolah di masa yang akan datang.

#### **D. Bagi Peneliti.**

Penelitian ini sebagai wahana latihan dan pengembangan kemampuan dalam bidang penelitian dan penerapan teori yang telah diperoleh diperkuliahan terkait penggunaan media pembelajaran.