

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada anak usia dini merupakan dasar dalam memberikan pembelajaran yang pertama pada anak. Melalui pendidikan anak usia dini nantinya juga dapat menumbuhkan dan mengembangkan aspek kepribadian pada anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) memberikan upaya pembinaan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, menciptakan kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut (Hidayah, 2019).

Dari aspek pendidikan, stimulasi dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai – nilai dasar (agama dan budi pekerti), pembentukan sikap (disiplin dan mandiri), dan pengembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, kognitif dan sosial). Salah satu bentuk kemampuan dasar yang harus dikembangkan anak adalah kemampuan kognitif. Menurut Mulyasa (2021) tujuan utama PAUD adalah “mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar dengan membangun fondasi keterampilan sosial, emosional, dan kognitif.”

Pentingnya penguasaan konsep berhitung pada anak usia 3-4 tahun juga didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa keterampilan berhitung sejak dini berhubungan dengan prestasi akademik matematika yang lebih baik selama masa sekolah. Oleh karena itu,

pembinaan kemampuan matematika anak usia dini harus mendapat perhatian khusus dari orang tua, pendidik dan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan anak. Lingkungan belajar yang mendukung, metode pengajaran yang kreatif dan menyenangkan, serta dukungan keluarga dan pendidik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berhitung yang baik. Dengan cara ini, anak-anak lebih siap menghadapi tantangan akademis di masa depan dan membangun landasan yang kuat untuk pembelajaran lebih lanjut.

Membilang adalah keterampilan dasar yang diperlukan untuk perkembangan optimal anak dan perubahan kognitifnya. Pada usia 3-4 tahun, seorang anak mulai menggunakan minat dan kemampuan membilang, yang merupakan kesadaran awal tentang konsep matematika. Proses ini tidak hanya melibatkan tentang jumlah atau bilangan itu sendiri, tetapi tentang pengembangan koordinasi, keterampilan jari, kemampuan untuk fokus dan konsentrasi dan kepekaan untuk berpikir logis.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kecerdasan seseorang. Perkembangan kognitif anak usia dini tentunya berbeda dengan perkembangan orang dewasa, karena karakteristik ingatan anak usia dini yang lebih mudah melekat. Kurang optimalnya perkembangan kognitif anak usia dini dapat mempengaruhi intelektual anak yang berakibat kesalahpahaman anak dalam menyampaikan informasi. Perkembangan kognitif anak perlu distimulus dengan aktifitas atau kegiatan yang menyenangkan (Zakia, T; Imsiyah., N., Fajarwati, L.2019).

Dari berbagai uraian menurut para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa konsep bilangan dan lambang bilangan menjadi landasan dasar bagi anak dalam kemampuan mengelompokkan, mengklasifikasikan dan menghitung benda-benda, serta pengembangan kemampuan matematika untuk anak usia dini yang bersifat abstrak yang diperlukan simbol dalam pengenalannya kepada anak usia dini.

Pada prosesnya, pembelajaran memerlukan suatu dukungan dari lingkungan yang dapat membuat proses pembelajaran memiliki kualitas baik. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung proses pembelajaran yang dapat mendukung kualitas pembelajaran menjadi lebih mudah. Menurut Purwani dkk, (2019) yang menyebutkan bahwa media sebagai alat bantu dan pengantar pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal pada anak usia 3-4 tahun di KB Wiyata Siwi, kemampuan mengenal konsep bilangan belum berkembang secara optimal. Data yang diperoleh, dari observasi di lapangan, perkembangan anak-anak yang mengenal bilangan dalam kategori tidak muncul 2 anak dengan persentase 20% dan sisanya ada 8 anak dengan persentase 80% yang belum mengenal angka.

Hal ini dapat dilihat ada sebagian anak yang masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk menyebutkan lambang bilangan, terutama jika dilakukan secara acak, anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan dan menyebutkan lambang bilangan. Menurut analisis hal ini disebabkan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 12 tahun 2024 pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran yang aktif, menyenangkan untuk anak. Selain itu pendidik juga merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat, kebutuhan dan gaya belajar anak.

Dalam pengenalan konsep angka ke anak diperlukan kegiatan pembelajaran yang tepat untuk anak. Kegiatan belajar pada anak usia dini dilakukan dengan prinsip belajar melalui bermain. Melalui media pizza numerica diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Cara ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Menurut Fisher (2020), bermain bukan hanya sekadar aktivitas rekreasi, juga merupakan proses pembelajaran yang esensial. Melalui bermain, anak-anak belajar tentang dunia di sekitar mereka, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Fisher menekankan bahwa permainan terstruktur dapat membantu anak memahami konsep akademik dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka peneliti menemukan masalah yaitu rendahnya minat anak dalam belajar mengenal angka, media yang digunakan kurang kreatif dan belum maksimal dalam mengenal angka 1-5. Maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan Konsep Bilangan Dengan Media Pizza Numerica Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Wiyata Siwi kecamatan Bancak Kabupaten Semarang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan banyak permasalahan yang ditemukan dalam penelitian Meningkatkan Konsep Bilangan Dengan Media Pizza Numerica Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Wiyata Siwi kecamatan Bancak Kabupaten Semarang yaitu :

1. Anak belum siap mengenal konsep bilangan, lebih cenderung bercerita dengan temannya
2. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan.
3. Penggunaan media guru saat proses pembelajaran kurang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Upaya Meningkatkan Konsep Bilangan Dengan Media Pizza Numerica Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Wiyata Siwi Kecamatan Bancak Kabupaten Semarang?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya Meningkatkan Konsep Bilangan Dengan Media Pizza Numerica Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Wiyata Siwi Kecamatan Bancak kabupaten Semarang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengembangan ilmu tentang meningkatkan Konsep Bilangan Dengan Media Pizza Numerica Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Wiyata Siwi Kecamatan Bancak Kabupaten Semarang.

2. Manfaat Praktis

Memberikan kontribusi dalam Meningkatkan Konsep Bilangan Dengan Media Pizza Numerica Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Wiyata Siwi Kecamatan Bancak Kabupaten Semarang.

a. Manfaat bagi peserta didik

Meningkatnya motivasi dan semangat anak dalam mengenal konsep membilang dengan media pizza numerica

b. Manfaat bagi pendidik

Memberikan program pendidikan dalam meningkatkan motivasi dan semangat untuk mengajarkan anak tentang konsep bilangan.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat menyediakan media yang dapat menumbuhkan dan memotivasi anak dalam mengenal konsep bilangan.

d. Manfaat bagi Orang Tua

Memberikan pengetahuan bahwa mengenal konsep bilangan bagi anak usia dini, dapat membantu anak untuk lebih menyukai angka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menggali informasi melalui jurnal atau karya ilmiah lainnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1	Sholikha, Maratus, and Luluk Iffatujjr Rocmah (2021): "Penerapan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 3-4 Tahun"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media papan flanel yang berjumlah 11 anak meningkat dengan diadakannya 3 siklus. Pada siklus I dan II persentase 66,7% sedangkan pada siklus III meningkat 83,33%.
2	Murni Ucu dkk (2024) "Peningkatan kemampuan Mengenal lambang Bilangan melalui Bermain kartu	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat setelah adanya

	Angka Bergambar pada Anak”		tindakan. Pada Siklus I 50% dan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A RA Al Hikmah Ambon
3	Khofifah, N., & Rocmah, L. I. (2024). Penggunaan Media Papan Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 pada anak Usia 3-4 Tahun.	PTK	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media papan angka. Dilihat dari hasil ketuntasan belajar anak pada pra siklus 37,5%, siklus I dengan nilai presentase 56,66%, dan siklus II dengan nilai presentase 84,99%.

4	<p>Indah Susilawati (2023). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Dengan Permainan Jam Putar Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Assyifa' Desa Wonokerto Kec. Bancak Kab. Semarang</p>	PTK	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan jam putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dari presentase indikator capaian siswa pada siklus 1 rata-rata anak Mulai Berkembang 50% sekitar 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan 50% sekitar 5 anak, dan terjadi peningkatan pada pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan persentase capaian indikator rata-rata siswa Mulai Berkembang 20% sekitar 2 anak sedangkan anak Berkembang Sesuai Harapan 80% sekitar 8 anak. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan mencapai sesuai target</p>
---	---	-----	--

Dalam penelitian terdahulu dan penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaan dalam penelitian ini diantaranya tempat dan waktu penelitian, capaian anak, yang dilakukan peneliti berbeda dengan peneliti sebelumnya, dengan judul yang berbeda, lokasi penelitian serta media untuk penelitian. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama berfokus pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka.

B. Kerangka Teoritis

1. Konsep bilangan

a. Pengertian Konsep Bilangan

Ramaini (Kristianisa & Praticia, 2021) menyatakan bahwa konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka-angka yang dapat memberi sebuah pengertian. Bilangan merupakan “suatu unsur atau objek yang tidak didefinisikan” (Davvaz, B., Mukhlash, I., & Soleha, S., 2021). Dengan kata lain, tidak ada kata-kata yang dapat mengartikan dengan tepat mengenai arti dari bilangan.

Pengertian konsep bilangan menurut La-sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N. (2021) yaitu kemampuan mengklasifikasikan/ mengelompokkan benda-benda dan mampu mengaitkan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa konsep bilangan merupakan pondasi matematika.

Dari beberapa teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan merupakan dasar utama dalam pembelajaran matematika. Bilangan, sebagai suatu kesatuan yang tidak terdefinisi, menjadi dasar untuk memahami berbagai konsep matematika lainnya.

Sejak dini, anak perlu dikenalkan dengan konsep bilangan guna mengembangkan keterampilannya dalam berhitung, pemecahan masalah, dan berpikir logis. Dengan pemahaman angka yang kuat, anak akan lebih mudah mempelajari materi matematika yang lebih kompleks di kemudian hari dalam pendidikannya.

b. Tahapan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini

Menurut Hasan (Kristianisa & Praticia, 2021) tahapan mengenal bilangan pada usia 3-4 tahun, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis

Hasil yang diharapkan dalam perkembangan kognitif adalah anak mampu berfikir secara logis, dapat berfikir secara kritis, dapat membuat alasan sesuai konteks, dapat memecahkan masalah dan dapat mengaitkan sebab akibat dari masalah dihadapainya.

Kemampuan dasar matematika anak adalah sejak usia tiga tahun. Disini anak mulai mengenal dasar-dasar kemampuan mengenal matematika seperti mengenal bentuk geometri, pola, bilangan, ukuran, pemecahan masalah. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Fatimah (Lich Yulista 2019) mengungkapkan bahwa adapun tahapan aktivitas mengenal angka pada pada anak yaitu:

1) Tahap pengenalan jumlah

Tahap ini dilakukan dengan menghitung sejumlah benda secara bertahap, pada tahap ini anak belum bisa mengenal angka.

2) Tahap berhitung secara rasional

Pada tahap ini anak sudah mulai mengenali angka, seperti menghitung benda sambil mengurutkan angka.

3) Tahap berhitung maju

Tahap ini anak sudah menguasai konsep angka dengan baik, misal anak menghitung jumlah dari dua kelompok yang berbeda.

Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa berdasarkan ketiga teori di atas, dapat disimpulkan bahwa penanaman konsep bilangan pada anak usia dini merupakan bagian penting dalam pengembangan kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal angka tidak hanya sekedar menghafal angka, tetapi juga memahami angka, urutan, dan hubungan antar angka.

c. Indikator konsep bilangan

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pahrul & Amalia, 2020).

Menurut Astuti (2020) indikator konsep bilangan yaitu 1) menyebutkan bilangan 1-10, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Menurut Cahyaningrum (2022) indikator konsep bilangan yaitu 1.) Membilang dengan benda 1-5, 2.) Mengurutkan bilangan 1-5 dengan benda, 3.) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak,

4.) Mengenal konsep bilangan lebih banyak, 5.) Mengenal konsep bilangan lebih sedikit, 6.) Mengenal konsep bilangan yang sama, 7.) Mengenal konsep bilangan yang tidak sama.

Sedangkan pendapat dari Putri (2021) indikator konsep bilangan sebagai berikut: 1) Anak mampu membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1-10. 2) Anak mampu membilang dengan menunjukkan benda-benda, 3) menunjukkan urutan bilangan 1-10, 4) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, 5) Menunjukkan dua Kumpulan yang sama, tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa indikator mengenal konsep bilangan yaitu anak mampu mengurutkan bilangan 1-5, anak mampu menunjukkan bilangan 1-5, anak mampu memasangkan benda dengan lambang bilangan 1-5, dan anak mampu membilang dengan benda 1-5.

3. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Tafanao (Ayu Febiola 2020) media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang dibawa oleh guru yang berupa fisik maupun teknis dalam membantu proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam membantu proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik.

Menurut Arsyad (Tanjung & Silalahi 2022) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran untuk memberi suatu informasi pada kegiatan pembelajaran hingga bisa memancing ketertarikan serta minat peserta didik ketika belajar.

Menurut Hasan (2021) media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Penggunaan media sangat penting dalam meningkatkan pemahaman mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Dengan melakukan kegiatan ini kemampuan kognitif anak menjadi lebih terasa menyenangkan dalam mengenal konsep bilangan.

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran ialah media belajar adalah segala sesuatu yang digunakan guru atau pendidik untuk mengoperasikan proses pembelajaran mereka secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk materi pengajaran fisik dan teknis, materi, atau sumber lain yang dapat mempromosikan guru kepada peserta didik. Ini akan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran mereka dan menarik mereka saat mereka belajar.

2. Jenis media pembelajaran

Media pizza numerica merupakan media pembelajaran visual yang dibuat dari kardus bekas dengan berbagai topping (tomat, daging, paprika, bawang bombay, dan jamur) yang menarik untuk anak. Media pizza numerica dapat dirancang sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pizza numerica menjadi menarik dan bermanfaat apabila dirancang sesuai dengan kebutuhan atau pembelajaran anak. Media pizza numerica sesuai dengan pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar dan belajar

sambil bermain. Media ini dikembangkan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Kecerdasan matematika anak dapat meningkat ketika anak secara konsep mendasar tentang angka dan pengolahannya ditemukan sendiri oleh anaknya. (Denny Rahmalia 2021)

Menurut Denny Rahmalia 2021 jenis pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 kategori yaitu media visual gerak, media visual diam, media audio, dan media cetak. Jenis media yang lazim digunakan di Indonesia dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Visual/ media grafis

Media visual/ grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada Lembaga Pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang dipelajari. Beberapa contoh media visual yang digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu seperti gambar/foto, sketsa, kartun, poster, papan flannel dan peta/ globe.

2. Media audio

Media audio berkaitan dengan Indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal.

3. Media audio visual

Media audio visual mempunyai persamaan dengan media grafis dalam menyampaikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan media

bersangkutan. Sedangkan media audio visual terlebih dahulu dan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.

Menurut Arsyad (Irawan, 2020) Media pembelajaran diklasifikasikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Media berbasis manusia yaitu, media terlama yang dipakai guna mengirim dan berkomunikasi lewat pesan
- 2) Media berbasis cetak merupakan bahan ajar cetak yang paling populer yaitu buku jurnal, teks, dan panduan,
- 3) Materi visual sangat penting untuk kegiatan belajar karena membantu dengan pemahaman dan ingatan. Mereka juga dapat menginspirasi siswa dan menjalin hubungan antara Pelajaran yang mereka pelajari dan dunia nyata. Bentuk visual sebenarnya dapat berupa: (a) Gambaran representasional, seperti foto, lukisan, atau gambar yang menggambarkan kenampakan suatu objek; (b) Diagram yang menunjukkan ide hubungan, struktur isi materi, dan organisasi; dan (c) Animasi yang mendemonstrasikan bagaimana suatu konsep diterapkan; (c) Peta yang menunjukkan bagaimana elemen spasial dan konten materi berinteraksi; (d) Grafik, termasuk grafik, tabel, dan bagan, serta informasi yang terkandung di dalam gambar atau grafik data yang berada di antara untaian gambar yang membawa gambar.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media dapat diklasifikasikan atau dikelompokkan kedalam berbagai macam jenis dan sudut pandang. Penggunaannya dapat disesuaikan dan ditentukan oleh guru sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan pada penelitian yang

dilaksanakan ini memakai media yang berbasis visual yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ibrahim dkk. (2024) adapun manfaat dari media pembelajaran tersebut adalah: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung; (3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan (4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa.

Menurut pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Rahmayanti, 'et al.' 2021) menjelaskan dalam penggunaannya, media mempunyai beberapa manfaat antara lain: 1) Pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa tertarik hingga bisa menambah minatnya untuk belajar. 2) Bahan ajar dapat sangat jelas maknanya hingga siswa memperoleh pemahaman mendalam sehingga berkemungkinan memahami serta tercapainya tujuan pembelajaran. 3) Metode mengajar dapat bervariasi lagi, bukan seakan-akan berinteraksi secara verbal melewati pelafalan perkataan oleh pendidik, Jika guru mengajar di setiap jam pelajaran, anak tidak akan merasa bosan dan guru tidak akan kehabisan semangat. 4) Peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas pembelajaran karena tak hanya mendengar penjelasan pendidik, namun melakukan kegiatan lainnya contohnya berkegiatan mengamati, memamerkan, mendemostrasikan dll.

Khadijah (Fitri Yani 2022) menyatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar memiliki dua manfaat penting, yaitu:

- 1) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent media* karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektifitas)
- 2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan *independent media*. Independent dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan, kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu yang penting didalam suatu pendidikan. Begitu pula kegunaan media dalam pembelajaran agar berlangsung dengan optimal. Karena ketika guru menggunakan media dalam pembelajaran dapat terjalin komunikasi diantara guru dan peserta didik akan menghasilkan suatu aktivitas pembelajaran yang aaktif. Sehingga penggunaan media memberi keuntungan yang besar untuk pembelajaran di kelas.

4. Media pizza numerica

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu media yang kreatif dan edukatif untuk anak usia dini yaitu pizza numerica. Qurrotul A'yun, dkk (2023) pizza numerica adalah Alat Peraga Edukatif (APE) yang bertujuan untuk melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini, yang meliputi kemampuan mengenal angka 1-5 dan mencocokkan jumlah dengan angka. Media ini diharapkan dapat meningkatkan belajar anak yang lebih efektif dan efisien dalam suasana yang menyenangkan.

Dalam konteks kemampuan numerik, “numerica” dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan memanipulasi angka serta

melakukan perhitungan matematis. Dalam hal ini mencakup berbagai aspek seperti:

- 1) Pemahaman Angka: Kemampuan untuk mengenali dan memahami angka serta relasinya.
- 2) Perhitungan: Kemampuan untuk melakukan operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- 3) Analisis Data: Kemampuan untuk menganalisis data statistik dan informasi numerik lainnya.

Menurut (Candra, 2019) dengan menggunakan media yang konkret dapat membuat anak lebih mudah untuk memahami suatu angka karena seluruh indera seperti melihat, meraba, merasakan, mendengar dapat digunakan secara langsung. Hal ini karena anak-anak mampu belajar pada tahapan enaktif yaitu melalui benda-benda yang sifatnya konkret dan ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau symbol (Wahyuni & Sukmawati, 2020) salah satu benda konkret yang digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini yaitu permainan puzzle angka.

Media pizza numerica ini adalah berdasarkan penelitian pada penggunaan permainan puzzle menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-10 (Mulyaningsih & Palangngan, 2021).

Pizza numerica adalah sebuah konsep yang digunakan dalam matematika untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan konsep

bilangan. Konsep tersebut sering digunakan untuk menggambarkan cara-cara tertentu dalam mengatur atau menyusun angka-angka dalam bentuk visual yang mirip dengan pizza, dimana setiap potongan pizza mewakili angka atau kumpulan angka tertentu. Asal dan kegunaannya konsep pizza angka dapat dianggap sebagai alat bantu visual untuk memahami hubungan antar angka. Konsep bilangan ini tak jarang dikaitkan dengan aktivitas yang menghubungkan benda dengan bilangan yang melambangkannya (Niland et al., 2020). Pemahaman konsep bilangan diajarkan di PAUD sebagai keterampilan dasar yang krusial, karena menjadi landasan bagi pengembangan pemahaman matematika pada tingkat dasar yang lebih lanjut (Simanjuntak et al., 2020).

Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan pizza numerica ini adalah:

- a) Kardus bekas
- b) Gunting
- c) Kertas berwarna
- d) Gambar topping pizza (tomat, daging, paprika, bawang bombay, jamur)
- e) Lem
- f) Spidol

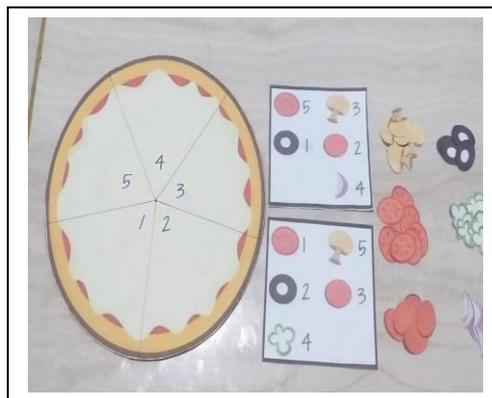
Cara membuat media pizza numerica ini sangatlah mudah dan dapat dilakukan tanpa waktu yang lama namun dapat disesuaikan dengan kreatifitas/ pembuat masing-masing:

- a) Buatlah kardus berbentuk lingkaran
- b) Kemudian garislah menjadi 5 bagian yang sama

- c) Potong-potong gambar topping pizza (tomat, daging, paprika, bawang bombay, jamur)

Permainan dengan media pizza numerica ini dapat dimainkan oleh siapapun, Adapun cara memainkan media pizza numerica adalah:

- Anak duduk membentuk lingkaran
- Siapkan APE pizza numerica
- Siapkan gambar topping pizza
- Anak-anak bergantian maju kedepan yang sebelumnya melakukan “hompipa”
- Guru bertanya kepada anak, angka berapa yang akan dihitung terlebih dahulu kemudian anak menjawab angka tersebut.
- Kemudian anak menjawab dan mengambil topping sesuai selera lalu menaruhnya di atas angka yang ditunjukkan.



Gambar 2.1 : Gambar Pizza Numerica

5. Anak Usia Dini 3-4 Tahun

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai lembaga pendidikan awal pembentukan karakter generasi penerus bangsa dalam

perkembangannya di negara Indonesia telah mencapai 230.370 lembaga pada tahun 2019 (Kemendikbud, 2019). PAUD berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dapat diselenggarakan baik dalam jalur formal, non-formal maupun informal dan mengarah pada pertumbuhan perkembangan anak dalam tiga aspek seperti Nilai Agama dan Moral, Jati Diri dan Dasar-Dasar Literasi dan STEAM yang tercantum pada peraturan menteri pendidikan No.12 tahun 2024.

Anak usia 3-4 tahun merupakan pembelajar aktif dan sedang mengembangkan berbagai keterampilan penting. Pembelajaran dengan metode bermain akan mendorong anak sehingga memunculkan dan meningkatkan kreatifitas tertentu. Oleh karena itu anak belajar sambil bermain merupakan salah satu fungsi satuan PAUD dalam mengembangkan kemampuan anak didik supaya berkembang secara baik sesuai usia mereka (Salsabila Samsyah & Dheasari, 2022).

b. Kemampuan konsep bilangan anak usia 3-4 tahun

Kemampuan yang dimiliki oleh anak sejak dini ialah kemampuan keaksaraan awal dan kemampuan berhitung karena dapat melatih anak untuk berfikir logis (Nurulaeni & Rahma, 2022; Laota, et al., 2023). Hal yang dipelajari dari berhitung yaitu operasi hitung pada matematika diawali dengan pemahaman anak terhadap hal yang bersifat nyata (Widodo, L, et al., 2022). Meskipun demikian, telah dijumpai kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat mengajarkan berhitung kepada anak usia 3-4 tahun.

Tokoh perkembangan kognitif, Piaget, memiliki teori bahwa anak dengan rentang usia 3-4 tahun berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Kemampuan yang perlu dimiliki anak dalam rentang usia tersebut adalah mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya. keaksaraan awal adalah pondasi awal untuk memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Anggraini, 2022).

C. Kerangka Berfikir

Keadaan awal kemampuan mengenal angka, berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan benda pada anak sangat rendah dan guru kurang kreatif dalam menggunakan media sehingga kegiatan anak sangat monoton anak mudah bosan. Kerangka berpikir merupakan hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Pemilihan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Kerangka fikir menggambarkan masalah yang dihadapi dan strategi yang digunakan. Untuk kerangka pikir penelitian ini adalah:



Gambar 2.2 Kerangka Fikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah “Media pizza numerica dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 3-4 tahun di KB Wiyata Siwi Kecamatan Bancak Kabupaten Semarang.