

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang masalah

Anak adalah generasi penerus bagi orang tua, masyarakat dan negaranya. Oleh karena itu semua pihak harus memperhatikan dan memahami semua perkembangan anak, agar anak-anak itu mencapai keberhasilan hidup, salah satunya yaitu dengan pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dari pendidikan lainnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya, akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak anak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya perkembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. (Permendikbud No 146 Tahun 2014)

Pendidikan pertama bagi anak usia dini, yaitu pendidikan dari keluarga terutama dari kedua orang tua yaitu ayah dan ibu, bahkan sejak anak berada dalam kandungan peran orang tua sudah dibutuhkan oleh anak. Ayah dan ibu bisa memberikan sebuah cerita, menyanyikan sebuah lagu, membacakan ayat-ayat suci al-quran dll. Hal tersebut dilakukan untuk menstimulus perkembangan anak agar berkembang secara optimal. Begitu pula menurut Novan ardy wiyani & Barnawi. (2012, hlm 34) Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini.

Pendidikan yang kedua untuk anak usia dini, ada pendidikan jalur formal, yaitu pendidikan Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal, yang menyediakan program bagi anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni, untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya.

Deporter dan Henarchki (2004, hlm. 27) mengemukakan bahwa pada usia Taman Kanak-kanak seluruh aspek anak akan berkembang. Apabila pada usia dini anak tidak mendapat rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, akan berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya. maka dari itu. Aspek-aspek perkembangan yang harus dirangsang, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. menurut pedoman. Permen no 137 tahun 2014. Deteksi dini pada aspek kognitif dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan aspek kematangan proses berfikir. Aspek perkembangan kognitif penting untuk dikembangkan, karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga dapat memperoleh pembelajaran yang optimal, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah dan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika.

Anak usia dini itu sangat unik, mereka mempunyai karakteristik yang berbeda-beda satusama lain, oleh karena itu pembelajaran yang pendidik berikan haruslah bervariasi, tidak membosankan salah satunya dengan cara belajar sambil bermain. Karena hasil pengamatan peneliti, pembelajaran yang bersifat bermain masih jarang dilakukan oleh guru, padahal bermain itu adalah sesuatu yang dibutuhkan oleh anak usia dini. Seperti pendapat dari Wiyani & Barsuki (2012, hlm. 91) bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar.

Bermain merupakan sarana yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Salah satu perkembangan yang menunjang intelektualnya adalah perkembangan kognitif. Salah satu perkembangan kognitif untuk anak usia dini adalah mengenal lambang bilangan, Anak akan lebih mudah mempelajari konsep matematika melalui situasi bermain. Menurut Vygotsky (dalam Montolalu, dkk 2005. hlm 13) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Ketika anak sedang bermain mereka tidak hanya menggunakan motorik kasar dan halus saja, tetapi mereka juga dapat mengembangkan bahasa dan meningkatkan perkembangan kognitifnya.

Menurut Sujiono (2004, hlm. 2) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Maka dari itu kognitif merupakan konsep intelektual anak, dimana anak dapat berfikir untuk memecahkan masalahnya sendiri. Sedangkan menurut Henman (dalam sujiono 2004) kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Salah satu perkembangan kognitif untuk anak usia dini yaitu anak mampu mengenal bilangan angka 1-10. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2011, hlm. 97) bahwa salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak, yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini ialah memberikan bekal berhitung. angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan lambang bilangan atau matematika kepada anak usia dini.

Menurut pedoman kurikulum (2013 pada pasal 9 ayat 1) bahwa salah satu lingkup perkembangan kognitif adalah berfikir simbolik, yaitu mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Mengenalkan lambang bilangan untuk anak memang harus sedini mungkin, karena dalam kehidupan sehari-hari anak tidak terlepas dari konsep matematika, apabila anak memahami atau mengenal lambang bilangan mereka akan mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Contohnya ketika anak-anak sedang bermain ayunan dan ayunan itu hanya ada satu, sedangkan ada tiga orang anak. mereka harus mampu memecahkan masalah bagaimana ayunan itu bisa dipakai oleh tiga anak tersebut. Mereka bisa bergantian dengan cara menghitung gerakan ayunan tersebut 1-10. Hal tersebut menunjukkan pentingnya mengenalkan lambang bilangan kepada anak. Menurut Suyanto (2005, hlm. 156) langkah pengenalan lambang bilangan atau angka pada anak yaitu dengan melatih anak terlebih dahulu memahami bahasa simbol yang disebut abstraksi sederhana.

Lambang bilangan perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin, karena bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan

suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka.(Inawati, 2011 hlm 6).

Setelah peneliti melakukan observasi awal di TK INDRI, peneliti menemukan suatu masalah bahwa anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10, tetapi mereka tidak mengetahui bentuk angkanya itu seperti apa dan sebagian besar mereka tidak paham dan masih belum bisa menulis angka-angka yang telah disebutkannya, dari sebelas anak hanya tiga anak yang mengenal lambang bilangan 1-10. Dan delapan anak hanya mampu menyebutkan bilangan 1-10 tanpa mengetahui angkanya itu seperti apa. Peneliti melihat adanya permasalahan tersebut dikarenakan pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak, di TK tersebut guru lebih menitik beratkan pada LKS (lembar kerja siswa) dan cara mengenalkan angka dengan cara bernyanyi tanpa memperlihatkan bagaimana bentuk angkanya. Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan khususnya dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan menggunakan metode dalam bentuk bermain masih terasa kurang. Sehingga tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal konsep angka.

Peneliti mencermati bahwa kenyataan tersebut perlu diatasi dengan cara pengenalan lambang bilangan melalui pembelajaran teknik mencetak. Alasan penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul tersebut karena pembelajaran mencetak sangat menarik bagi anak, dunia anak adalah dunia bermain begitu pula hubungannya seni rupa dengan bermain, seni rupa dalam hal ini adalah kegiatan mencetak, kegiatan mencetak memberikan pengalaman baru kepada anak tentang proses terjadinya sesuatu dan membuktikan tentang kebenaran sesuatu, oleh dari itu cetakan yang dibuat oleh anak akan terlihat menarik, sehingga anak akan mengingat terus hal tersebut.

Sesuai dengan teori Bruner adalah teori belajar matematika yang mengembangkan tahapan belajar matematika anak berdasarkan fase perkembangan intelektual anak menurut Jean Piagge Pada teori Bruner memaparkan ada tiga tahapan mengenalkan bilangan terhadap anak. Tahap

pertama enaktif yaitu siswa memerlukan alat peraga, tahap kedua ikonik yaitu siswa belajar menggunakan gambar, dan tahap ketiga simbolik yaitu siswa belajar menggunakan simbol. (Wardiana, 2012). Cara belajar anak usia dini tidak seperti cara belajar orang dewasa umumnya, mereka hanya bisa fokus beberapa menit untuk dapat memperhatikan apa yang guru sampaikan, oleh karena itu pendidik harus bisa memfasilitasi anak untuk belajar menggunakan media semenarik mungkin, supaya fokus anak terhadap pembelajaran akan lebih lama. Dan pembelajaran yang guru berikan akan tersampaikan secara optimal.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Samsunuwiyati Mar'at, 2007, hlm. 130), perkembangan kognitif pada masa awal kanak-kanak dinamakan tahap praoperasional (*praoperational stage*) pada usia 2-7 tahun. Menurut Garnier (Sujiono, 2008:1.8) menegaskan bahwa kognitif terbagi ke dalam tujuh jenis, yaitu kecerdasan logika-matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan antarpersonal. Kecerdasan logika matematika salah satunya melibatkan anak untuk dapat mengenal lambang bilangan karena bilangan atau biasa disebut angka tidak terlepas dari matematika. Salah satu unsur yang ada di dalam matematika adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik akan memiliki rasa percaya diri yang baik

Oleh karena itu melalui kegiatan mencetak anak mulai mengembangkan pemahamannya tentang lambang bilangan karena ketika anak belajar mencetak anak tidak merasa sedang belajar tetapi seperti bermain, dan tahap awal anak mengenal konsep angka berupa gambaran dari cetakan yang anak buat. Ketika anak menyukai hal tersebut anak akan lebih mudah mengingatnya. Karena biasanya untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak kebanyakan guru lebih menitik beratkan kepada LKS dan CALISTUNG (baca, tulis, berhitung) sedangkan pembelajaran yang bersifat bermain masih jarang dilakukan padahal bermain merupakan sarana yang amat diperlukan untuk proses berpikir, karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya

cara berpikir anak. Menurut Sukardi, (2011, hlm 4.7) Kegiatan bermain yang diberikan oleh seorang guru sebenarnya merupakan bentuk tugas pencermatan terhadap media dan bentuk pada lingkungannya yang kemudian hasil pencermatan tersebut diungkapkan melalui berkarya seni. Seni rupa anak berbeda dengan seni rupa orang dewasa, karena cara cipta oleh anak melalui prosedur yang khusus. Kegiatan bermain anak memiliki makna dalam, hubungannya dengan seni rupa dalam hal ini adalah melalui kegiatan mencetak. Melalui kegiatan mencetak, terjadi proses berpikir logis, analisis, krisis dan sistesis yang membangun suatu pengetahuan baru.

Terdapat manfaat dari kegiatan mencetak untuk anak usia dini dalam proses perkembangan anak. Diantaranya (a) anak dapat melakukannya sendiri, sehingga anak akan tampil lebih percaya diri (b) kreativitas, motorik dan kognitif anak akan berkembang. Sumanto (2005, hlm.73) mengatakan bahwa kreativitas mencetak yang dimaksudkan adalah kegiatan berlatih berkarya seni rupa dengan menerapkan cara-cara mencetak/mencap sesuai tingkat kemampuan anak. Menurut Kurniati & Yeni Rachmawati (2010, hlm. 52) Melalui kegiatan hasta karya tidak hanya kreativitas anak yang akan berkembang namun juga kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif adalah daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika matematika (Sriningsih, 2008, hlm.1). Karena pembelajaran mencetak merupakan pembelajaran yang bersifat bermain, maka pembelajaran yg diberikan harus bersifat menyenangkan, salah satunya dengan seni rupa, seni rupa anak berbeda dengan seni rupa orang dewasa, dalam aktivitas bermain terjadi proses berfikir, pemahaman, imajinatif, dan pengamatan terhadap lingkungan. Maka dari itu dalam aktifitas bermain kemampuan kognitif anak akan senantiasa berkembang.

Jadi, kegiatan mencetak ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak bukan hanya kreativitas dan perkembangan motorik halus tetapi kemampuan kognitif juga, kemampuan kognitif salah satunya kemampuan dalam konsep bilangan menurut peraturan pemerintah nomor 137 tahun 2014 adalah tahap pencapaian kognitif untuk anak usia dini dapat menyebutkan bilangan angka 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menghubungkan benda-benda

konkret dengan lambang bilangan 1-10. Sama halnya dengan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sangat berguna bagi perkembangan kecerdasan logika matematika pada anak. Maka dari itu pembelajaran yang bersifat menyenangkan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan sangat cocok untuk di terapkan pada anak usia dini, Maka kegiatan mencetak ini sangat tepat untuk diterapkan di Taman Kanak-kanak karna kegiatan seni rupa mencetak bersifat bermain.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pembelajaran yang bersifat bermain dan menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Diantaranya hasil penelitian yang dilakukan oleh Misyati (2013) mengenai, meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar anak, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat bermain seperti bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Hal ini terlihat dari Siklus I meningkat menjadi 50% dan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Muninggar (2013) terkait dengan peningkatan kreativitas melalui kegiatan mencetak. Membuktikan bahwa melalui kegiatan mencetak dapat meningkatkan kreativitas anak di tk pertiwi caturharjo ngaglik, caturharjo, sleman. Hal ini dapat dilihat dari hasil Hasil observasi yang dilakukan pada saat pra tindakan menunjukkan bahwa kreativitas anak masuk pada tahap kreativitas mulai berkembang dengan persentase 48,42. Pada siklus I meningkat mencapai persentase 65,89% dengan kriteria kreativitas berkembang sesuai harapan, dan pada siklus II meningkat mencapai persentase 80,97%, dengan kriteria kreativitas berkembang sangat baik

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melauai kegiatan yang bersifat bermain dan menggunakan media yang menarik, agar anak antusias saat mengikuti pembelajaran dan tidak membosankan sehingga pembelajaran dapat disampaikan secara optimal. Meskipun penelitian sebelumnya menggunakan teknik mencetak untuk meningkatkan kreativitas anak, peneliti

mencoba menggabungkan antara kreativitas dengan kognitif, khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan. Karena kegiatan mencetak merupakan kegiatan yang bersifat bermain dan disukai oleh anak-anak. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui teknik mencetak.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diangkat dalam kajian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan kelas A di TK INDRI?
2. Bagaimana pelaksanaan teknik mencetak kelas A di TK INDRI?
3. Bagaimana perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan kelas A di TK INDRI melalui penerapan teknik mencetak?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini setelah melakukan kegiatan teknik mencetak. Secara rinci tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan kelas A di TK INDRI
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran teknik mencetak kelas A di TK INDRI
3. Untuk mengetahui bagaimana perubahan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan setelah melakukan kegiatan dengan teknik mencetak di kelas A TK INDRI



#### **D. Manfaat penelitian**

Manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

##### a. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang penerapan kegiatan teknik mencetak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

Secara Praktis

##### 1) Bagi peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang kegiatan mencetak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

##### 2) Bagi Guru

Dengan kegiatan teknik mencetak diharapkan proses peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak kelas A di TK INDRI akan berjalan dengan efektif dan efisien.

##### b. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi positif bagi lembaga penyelenggaraan pendidikan, khususnya kelas A DI TK INDRI dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak melalui kegiatan teknik mencetak

#### **E. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

Bab I pendahuluan, yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II. Kajian pustaka, menguraikan tentang teori-teori dan kosep tentang masalah yang sedang diteliti oleh penulis.

Bab III Metode penelitian, pada bab ini mengemukakan tentang: Metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, penjelasan istilah, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini mengemukakan tentang : pengolahan dan analisis Data, Pembahasan data dan Analisis Temuan.

Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi, pada bab ini mengemukakan tentang : kesimpulan yang akan diambil oleh penulis mengenai permasalahan yang diangkat dan saran atau Rekomendasi yang diberikan.