

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pengenalan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi.

Anak usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Menurut Deborah Stipek, (Suyadi, 2013, hlm. 2-3) mengemukakan bahwa Anak usia enam atau tujuh tahun menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil dalam mempelajari segala hal, meskipun dalam praktiknya selalu buruk. Kesimpulan para psikolog menginspirasi para pakar pendidikan sehingga berkesimpulan bahwa untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dimulai sejak dini (0-6 tahun), yaitu melalui PAUD.

Pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang

dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti : kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. (Suyadi, 2013, hlm. 17).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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. Fungsi dari pendidikan anak usia dini, yaitu antara lain: (1) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, (2) Mengenalkan anak pada dunia sekitar, (3) Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, (4) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, (5) Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, (6) Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar. Sedangkan tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (Kurikulum TK dan RA 2004: 5).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu lembaga yang di samping memberikan kesempatan bermain sambil belajar dan sekaligus mendidik anak untuk mandiri, bersosialisasi dan memperoleh berbagai keterampilan anak, dan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) inilah anak-anak bisa bersosialisasi dengan anak yang lain dan mengekspresikan bakat atau kreativitasnya. Pendidikan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diberikan secara terpadu dan harmonis yang selaras dengan perkembangan anak didik.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.

**UPI Kampus Serang**

**Eka Tria Nurjanah, 2017**

*PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK*

Anak mengekspresikan pengetahuan yang ia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tetapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya. Orang tua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orang tuanya dan keluarganya.

Perlu diadakan upaya pembinaan untuk mengembangkan berbagai kemampuan-kemampuan dasar dan potensi yang ada pada diri anak dan tanpa melupakan prinsip-prinsip belajar anak. Pengembangan kemampuan dasar pada diri anak tersebut harus dilakukan secara optimal melalui pemberian stimulus yang tepat pada semua aspek perkembangannya.

Salah satu perkembangan dasar yang harus dikembangkan adalah kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan), karena kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) pada anak usia dini mempunyai peran yang sangat penting dan sangat membantu anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Angka atau lambang bilangan juga bisa dikenal anak melalui berbagai benda yang banyak di sekitar mereka yang bertuliskan simbol angka, misalnya, jam dinding, kalender, halaman buku dan lain-lain. Mengingat betapa pentingnya kemampuan numerik dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Pembelajaran numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara asal maupun tergesa-gesa, tetapi harus dilakukan secara bertahap mulai dari yang termudah sampai dengan yang tersulit. Dan guru harus menggunakan media yang membuat anak lebih tertarik atau lebih menyenangkan dalam belajar untuk anak.

Ketersediaan media dapat menunjang terselenggaranya proses pengenalan angka atau lambang bilangan anak secara efektif dan menyenangkan, sehingga anak didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Adapun

**UPI Kampus Serang**

**Eka Tria Nurjanah, 2017**

*PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK*

media yang dapat digunakan adalah media *puzzle*. Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) pada anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Belajar aktif proses di mana anak usia dini mengeksplorasi lingkungan melalui mengamati, meneliti, menyimak, menggerakkan tubuhnya, menyentuh, mencium, meraba, dan membuat sesuatu terjadi dengan objek-objek yang ada di sekitar mereka. Dengan belajar aktif anak usia dini dapat belajar dengan konkrit dengan mengeksplorasi lingkungannya sekitar, dengan inovasi media-media yang mampu memudahkan pembelajaran. (Masitoh dkk, 2007, hlm.8.5).

Dengan digunakan salah satu media yaitu media *puzzle* angka kiranya dapat meningkatkan minat anak untuk melatih kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan). Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya, *puzzle* angka juga bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

Pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa beberapa anak di TK An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon, khususnya Kelompok B masih ada anak-anak yang belum mengenal angka atau lambang bilangan dengan baik. Kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) anak masih sangat rendah. Serta masih ada anak yang belum dapat menyebutkan angka sesuai lambang bilangannya dengan benar, menuliskan angka secara terbalik, belum dapat mengurutkan angka 1-20 dengan baik dan masih ada juga anak yang belum dapat menghubungkan konsep bilangan ke angka. Masih rendahnya kemampuan numerik anak didalam proses belajar mengenal angka atau lambang bilangan dan masih belum bisa membedakan angka.

Berdasarkan alasan-alasan yang dikemukakan diatas, maka perlu dilakukan penelitian menggunakan media *puzzle* angka untuk meningkatkan

**UPI Kampus Serang**

**Eka Tria Nurjanah, 2017**

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK**

kemampuan numerik pada anak kelompok B di Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon.

Atas latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul “ Penggunaan Media *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon)

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan numerik anak kelompok B Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon dengan menggunakan media *puzzle* angka?

Bagaimana kemampuan numerik anak kelompok B Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon setelah menggunakan media *puzzle* angka?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan numerik anak kelompok B Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon.

**UPI Kampus Serang**

**Eka Tria Nurjanah, 2017**

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK**

2. Untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon dengan menggunakan media *puzzle* angka.
3. Untuk mengetahui hasil kemampuan numerik anak setelah menggunakan media *puzzle* angka di kelompok B Tk An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pengetahuan dalam pembelajaran kepada anak usia dini dengan tetap menerapkan kegiatan pembelajaran bermain seraya belajar dengan meningkatkan kemampuan numerik anak menggunakan media *puzzle* angka.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Anak Didik

Bagi anak didik hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan numerik pada anak serta untuk membuat anak lebih merasa senang dan antusias dengan pembelajaran yang menyenangkan.

**UPI Kampus Serang**

**Eka Tria Nurjanah, 2017**

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK**

b. Bagi Guru

Guru dapat memperluas pengetahuan dan wawasan tentang stimulasi yang tepat guna merangsang dan meningkatkan kemampuan numerik pada anak menggunakan media *puzzle* angka.

c. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang metode yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran kemampuan numerik pada anak.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti sendiri dalam penelitian ini akan menjadi sebuah pembelajaran untuk terus dapat meningkatkan kemampuan dalam hal penelitian dalam bidang peningkatan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I : PENDAHULUAN, mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi, dan Definisi Operasional.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA, membahas mengenai konsep konsep atau teori-teori mengenai kemampuan Numerik anak dan *Puzzle* Angka. Selain itu, terdapat pula Penelitian Terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti.

BAB III : METODE PENELITIAN, mencakup Desain Penelitian, Subjek dan Lokasi Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : PEMBAHASAN, membahas mengenai Penggunaan Media *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak

**UPI Kampus Serang**

**Eka Tria Nurjanah, 2017**

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B TK An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon).

BAB V : PENUTUP, mencakup Kesimpulan dan Saran yang berisikan mengenai rangkuman dari semua pembahasan dalam penelitian ini disertai saran baik untuk pendidik, peserta didik maupun pihak sekolah yang bersangkutan.

#### F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, variabel pertama adalah Kemampuan Numerik. Variabel kedua adalah Media *Puzzle* Angka, berikut ini akan dijelaskan mengenai definisi operasional dari kedua variabel yang akan dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Kemampuan Numerik (Angka atau lambang bilangan)

Menurut Jean Piaget, bahwa anak yang berusia 2-7 tahun mengalami struktur intelektual pada tahap yang disebut tahap pra operasional. Pada usia ini anak didalam berpikirnya tidak didasarkan pada keputusan yang logis melainkan hanya dilihat seketika, perilaku yang dapat diamati pada perkembangan anak dalam usia ini, antara lain anak menggunakan kata-kata untuk menyatakan suatu benda, menghitung secara sederhana, anak secara konkret dapat melakukan perbandingan lebih tinggi, dan lebih banyak, pada tahap permulaan pra operasional, anak masih sukar melihat hubungan dan mengambil kesimpulan secara konsisten (Susanto, 2011, hlm.106).

Kemampuan numerik (menenal angka dan lambang bilangan) merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara otomatis dalam periode masa kanak-kanak. Menurut Flavell, ada 5 prinsip dalam berhitung pada masa kanak-kanak, yaitu *the one on one principle*, *the stable-order principle*, *the cardinal principle*, *the abstraction principle*, dan *the order irrelevance principle* (Hildayani, 2007, hlm.9.23).

UPI Kampus Serang

Eka Tria Nurjanah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK



## 2. Media *Puzzle* Angka

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), *puzzle* adalah teka-teki. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.

Media *Puzzle* Angka ini merupakan salah satu inovasi dari peneliti yang merupakan kegiatan bermain yang menggunakan media atau alat pendukung dengan media *Puzzle* Angka yang dapat meningkatkan kemampuan numerik pada anak usia dini, karena dengan menggunakan strategi ini dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, salah satunya penggunaan media *Puzzle* Angka. Selain itu, dengan menggunakan Media *Puzzle* Angka dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka atau lambang bilangan, membuat anak lebih tertarik dan menyenangkan dalam pembelajaran, lebih cepat bereksplorasi dengan menggunakan Media *Puzzle* Angka tersebut, sehingga dapat merangsang kemampuan numerik anak.

UPI Kampus Serang

Eka Tria Nurjanah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK