

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang memiliki potensi yang harus dikembangkan . Pada saat ini tumbuh kembang anak berkembang sangat pesat, sehingga dapat dikatakan pada masa ini ialah masa keemasan (*Golden Age*) dimana masa ini anak dapat merekam apa yang didengar dan meniru apa yang dilihat sehingga sering kali diberi sebutan sebagai peniru ulung. Tumbuh kembangnya diusahakan terstimulasi secara optimal, agar terwujudnya individu yang berkualitas. Salah satu upaya dalam menstimulasi tumbuh kembang anak yaitu melalui jalur pendidikan. Pendidikan sangat penting karena anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal.

Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 (Masitoh, dkk, 2005, hlm.48). PAUD merupakan lembaga pendidikan pertama yang dijalani oleh anak, sehingga dapat mempengaruhi pengalaman belajar anak ke tingkat selanjutnya. PAUD bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai bekal hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pemberian stimulus disesuaikan dengan tahapan usia dan kemampuan anak, agar tercapainya standar kompetensi yang harus dilalui anak. Di sekolah dilakukan pembekalan kehidupan dalam bentuk pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomer 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD terdiri dari dua jalur, yaitu jalur pendidikan formal dan non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan Kelompok Bermain (KB).

PAUD khususnya Taman Kanak-kanak adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Masitoh, dkk, 2005, hlm. 52). Pembelajaran meliputi enam aspek kompetensi yang akan dikembangkan, diantaranya aspek pengembangan nilai agama dan moral, aspek pengembangan fisik motorik, aspek pengembangan kognitif, aspek pengembangan sosial emosional, aspek pengembangan bahasa dan aspek pengembangan seni. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Dengan berkembangnya pengembangan kognitif maka anak usia dini mampu mengembangkan kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, dan pemahaman terhadap bilangan sederhana, dan dapat melakukan penalaran dalam memecahkan suatu masalah.

Kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada kegiatan belajar agar terjadi proses belajar (Ruhimat, T. dkk, 2013, hlm. 32). Pembelajaran menekankan pada proses, karena dengan proses yang baik maka hasilnya akan sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam berproses anak mencoba hal baru yang akan menghasilkan pengalaman belajar. Dengan pengalaman belajar maka anak akan mendapatkan kesiapan dan kematangan sikap dalam bertindak.

Menurut Bruner (Khadijah 2016, hlm. 56) anak-anak belajar dari konkret ke abstrak. Dalam pembelajarannya dibutuhkan benda yang nyata dan riil untuk menunjang pemahaman anak, dengan begitu anak dengan mudah akan mendapatkan pemahaman konsep simbol atau lambang bilangan. Kognitif adalah suatu proses berfikir yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan.

Berfikir kognitif merupakan kompetensi yang dibutuhkan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari agar dapat bertahan hidup. Misalnya dengan berfikir kognitif kita dapat memecahkan masalah yang dihadapi, mencari jalan keluar dari apa yang dialami, dan tetap bertahan dalam keadaan apapun.

Adapun pembelajaran yang termasuk dalam aspek pengembangan kognitif diantaranya adalah memahami konsep bilangan sederhana. Konsep bilangan merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Kustini, 2010, hlm. 34). Dengan memahami konsep bilangan sederhana maka terbukalah pemahaman matematika ketingkat selanjutnya. Konsep yang dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang diamati anak. Semakin banyaknya pengalaman yang dimiliki anak maka semakin banyak pula konsep yang dipahaminya.

Berdasarkan data di lapangan mengenai kemampuan menguasai konsep bilangan di RA Al-Kautsar, dengan jumlah anak 22 terdapat 16 anak yang masih belum paham mengenai konsep bilangan sederhana, dan 6 anak yang masih memerlukan bantuan, sedangkan anak yang sudah paham mengenai konsep bilangan sederhana belum ada anak. Hal tersebut diketahui menurut hasil observasi serta wawancara kepada guru di kelas.

Metode belajar sambil bermain akan menimbulkan motivasi belajar sehingga konsep matematika dibentuk melalui pengalaman langsung. Adapun upaya dalam menambah pengalaman anak yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang dimaksudkan di sini adalah penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif puzzle.

Puzzle digunakan dalam penelitian ini karena dengan adanya puzzle akan dapat menarik minat anak. Puzzle dibuat dengan berwarna. Pembelajaran dilakukan dengan cara belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar. Dengan begitu maka pengetahuan atau kemampuan anak dapat berkembang melalui pengalaman belajar secara langsung.

Penggunaan media pembelajaran APE puzzle pun cukup mudah yaitu dengan menghubungkan atau menjodohkan antara lambang bilangan dengan jumlah benda yang sama, lalu mengurutkan bilangan-bilangan tersebut. Untuk mengetahui lebih jauh dari kemampuan anak maka penggunaan APE puzzle bisa di pasang secara acak antara lambang bilangan dan jumlah benda, sehingga kita dapat melihat kemampuan anak dalam memecahkan masalah tersebut.

Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan permasalahan dalam skripsi ini antara lain pada penelitian yang dilakukan oleh Nurmi (2015) dalam penerapan permainan leg puzzle untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di RA Nurinsani Tamarunang Kabupaten Gowa pada penelitiannya tersebut dapat ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan berhitung permulaan setelah diterapkan melalui permainan leg puzzle dapat dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I adalah 2,59 sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 3,43, ini berarti terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 29,41% dari siklus I ke siklus II.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ria Puji Lestari (2014) dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dan kartu bergambar pada anak kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta disebutkan bahwa dari hasil tindakan yang telah dilakukan anak mengurutkan lambing bilangan 1-10, menunjukkan lambing bilangan 1-10, menghubungkan symbol gambar benda sesuai jumlahnya, dan menghubungkan lambing bilangan dengan benda nyata. Peningkatan kemampuan mengenal lambing bilangan tersebut dibuktikan pada Pra tindakan kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak sebesar 37,5%. Kemudian pada Siklus I rata-rata kemampuan mengenal lambing bilangan 61,5%. Rata-rata kemampuan mengenal lambing bilangan pada Siklus II mencapai 87,5%. Selisih peningkatan dari Pra tindakan sampai Siklus I sebesar 24%, kemudian selisih peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II sebesar 26%.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan penguasaan konsep bilangan sederhana, hal ini dilihat dari kurang aktifnya anak saat kegiatan belajar, pembelajaran yang dilakukan kurang alat peraga sehingga pembelajaran yang berlangsung berjalan secara monoton dan kurang memberingan pengalaman belajar yang berarti.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Bilangan Sederhana Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Berupa Alat Permainan Edukatif Puzzle”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan konsep bilangan sederhana RA Al-Kautsar adalah:

- 1.2.1 Bagaimana kemampuan penguasaan konsep bilangan anak kelompok A Abu Bakar Sidiq RA Al Kautsar sebelum diterapkan penggunaan media puzzle?
- 1.2.2 Bagaimana penerapan penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan penguasaan konsep bilangan?
- 1.2.3 Bagaimana kemampuan penguasaan konsep bilangan anak kelompok A Abu Bakar Sidiq RA Al Kautsar sesudah diterapkan penggunaan media puzzle?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui kemampuan penguasaan konsep bilangan anak kelompok A Abu Bakar Sidiq RA Al Kautsar sebelum diterapkan penggunaan media puzzle.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan penguasaan konsep bilangan.

- 1.3.3 Untuk mengetahui kemampuan penguasaan konsep bilangan anak kelompok A Abu Bakar Sidiq RA Al Kautsar sesudah diterapkan penggunaan media puzzle.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

##### 1.4.1 Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dalam penggunaan metode pembelajaran khususnya penguasaan konsep bilangan.

##### 1.4.2 Manfaat bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pembinaan dalam peningkatan penguasaan konsep bilangan pada anak usia dini melalui media puzzle.

##### 1.4.3 Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran untuk memperkaya ilmu kependidikan dalam meningkatkan perkembangan penguasaan konsep bilangan sederhana anak usia dini dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di sekolah.

#### 1.5 Struktur Organisasi

Dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Penguasaan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle” pada bab I berisi pendahuluan yang didalamnya berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi. Bab II kajian teori yang didalamnya berisi perkembangan kognitif, konsep bilangan sederhana, media pembelajaran, bermain, permainan edukatif, dan media puzzle. Bab III berisi tentang metode penelitian, lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, penjelasan istilah, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validasi data. Selanjutnya bab IV berisi tentang data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Dan terakhir pada bab V berisi kesimpulan, saran dan rekomendasi.