

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Masa Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut “*golden age*”. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah hidupnya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda pada tahapan perkembangannya. Pada tahapan ini juga sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia.

Lebih lanjut Permendikbud nomer 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan, aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik dan seni (Permendikbud, 2014)”. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan yang lebih lanjut.

Jean Piaget, (dalam Yusuf, 2007) mengemukakan tentang Kognitif yaitu “kemampuan untuk secara lebih cepat mempersentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempresentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas muncul dan diperoleh *schemata*- skemaa tentang bagaimana seseorang mempresentasikan informasi secara mental”. Salah satu aspek yang harus dikembangkan oleh anak adalah aspek perkembangan kognitif. perkembangan anak usia dini terkait tentang bagaimana kemampuan berpikir. Proses kognitif sendiri melibatkan perubahan dalam pemikiran, intelegensi dan bahasa anak. Dalam bahasan kali ini kita membahas tentang proses Perkembangan kognitif anak usia dini di bagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Selain itu perkembangan kognitif

pada anak prasekolah, secara garis besar, dapat dikelompokkan menjadi empat tahapan, yaitu tahap *sensorimotor* (0-2 tahun), tahap *Praoperasional* (2-6 tahun), *Operasional Konkret* (6-11 tahun), dan *Operasi Formal* (11 tahun -dewasa). Tahapan sensorimotor lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawi. Tahapan *praoperasional* diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran khususnya penggunaan bahasa. Tahap *Operasional Konkret* ditandai dengan penggunaan aturan logis dan jeles. Tahap *Operasi Formal* dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif. Tahapan-tahapan tersebut saling berkaitan dan urutan tahapan-tahapan tersebut tidak dapat ditukar atau dibalik. Salah satu bentuk perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berhitung, menurut Suyanto (2005) mengemukakan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan.

Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan, sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Susanto (2011) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-6 tahun yaitu; (1) membilang, (2) menyebut urutan bilangan, (3) membilang (mengenal konsep bilangan benda-benda sampai 10, (4) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (5) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak-anak tidak disuruh menulis), (6) membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Lebih lanjut Jean Piaget, (dalam Suparno, 2001) menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1-20. Kemudian berhitung mundur. Aktivitas ini mampu meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengganti pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis. dilihat dari cara anak berfikir terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berfikir anak, dapat menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan

logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan sehingga anak mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Perkembangan kognitif anak usia 5-8 tahun mulai bergerak dari tahapan pra-operasional menuju tahap operasional konkrit atau disebut juga dengan masa transisi. Proses berpikir anak usia 5-8 tahun merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengalaman lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya, oleh karena itu pada usia ini, termasuk menstimulasi perkembangan kemampuan matematika. Menurut (Susanto, 2011) menjelaskan:

Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian melalui ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya yang dimulai dari lingkungan sekitar anak dan dapat membantu anak melanjutkan ketahap pendidikan yang lebih tinggi.

Agar anak dapat mencapai tujuan belajar dan menerima pengetahuan yang guru berikan, maka perlu memilih media pembelajaran yang lebih menarik dan unik untuk diterapkan. Sehingga guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar anak tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Mengenalkan bilangan pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Bahwa melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan cara berhitung dengan jari, berhitung sambil bernyanyi, berhitung menggunakan benda-benda, dan berhitung menggunakan kartu seperti kartu domino. Sehubungan dengan ini maka dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengelola kegiatan yang mengembangkan kognitif anak dalam kemampuan mengenal konsep bilangan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak tertarik untuk mengikutinya.

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

Setiap anak memiliki karakteristik yang berdeda begitupun dalam tingkat pencapaiannya. Dalam aspek perkemabangan kognitif, salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini pada rentang 5-6 tahun adalah sudah memahami tentang mengenal konsep bilangan. Sesuai dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) 137 tahun 2014, tentang standar tingkat pencapaian perkemabangan anak ( STPPA) Usia dini yaitu: 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 2) Mengenal konsep bilangan, 3) Mengenal lamabang bilangan. Konsep bilangan di taman kanak-kanak dalam pedoman pembelajaran permainan yaitu: “konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Namun lain halnya dengan yang ditemukan dilapangan, di Desa Kalisapu, Kab. Cirebon kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih belum berkemabang secara optimal, ketika peneliti meminta anak untuk menghitung gambar pada kartu dan memasang yang sama dengan angka yang sama dengan jumlah gambar ada beberapa anak yang masih kebingungan dalam menyebutkan angka yang ada, dan ada salah satu anak yang masih menjawab asal ketika ditanya dan diberi kartu yang bergambar angka. Hal tersebut terjadi karena pada awalnya orangtua dan guru di sekolah hanya menjelaskan nama-nama lambang bilangan tanpa menjelaskan lambang bilangan dari setiap bilangan, yang mengakibatkan anak hanya mampu sebatas menyebutkan nama-nama angka seperti “satu, dua, tiga” akan tetapi masih banyak anak yang belum mengenal lambang bilangan serta anak belum mampu menunjukkan banyak benda dan anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai banyak benda. Oleh karenanya, kondisi yang terjadi pada anak usia dini di Desa Kalisapu, Kabupaten. Cirebon oleh orangtua dan guru disekolah perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, yang salah satunya menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan bermain dan belajar anak, yang diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sangat perlu dalam proses pembelajaran dan begitu juga dengan media yang tepat dalam menunjang kemampuan anak khususnya kemampuan anak mengenal konsep bilangan atau kegiatan berhitung karena anak usia dini belum dapat melakukan kegiatan berhitung sesungguhnya.

Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. karena bermain adalah cara anak dalam belajar. Menurut (Hartini, 2005) menjelaskan bahwa :

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, dan lingkungan sekitarnya.

Permainan merupakan media yang tepat bagi anak untuk belajar. Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media atau alat yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan diharapkan dapat menstimulus aspek perkembangan anak dengan optimal. Menurut Hartini (2005) yang menyatakan bahwa pada dasarnya anak-anak belajar melalui permainan. “Melalui permainan, anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya baik fisik, intelektual, bahasa dan berikutnya. Bermain juga dapat berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan hal-hal berhubungan dengan anak efektif, perasaan, emosi, pikiran”. Bahwa permainan dapat mengasah fungsi emosi anak karena melalui permainan anak belajar menyelesaikan sebagian masalahnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan juga dapat membantu anak membebaskan perasaan yang terpendam karena tekanan batin terlepas melalui permainan. Melalui permainan, diharapkan dapat meningkatkan minat dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media permainan ular tangga untuk anak usia dini dalam rangka menstimulus berbagai bidang perkembangan seperti kognitif, bahasa dan

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

sosial. Keterampilan bahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata anak naik-turun, maju-mundur, keatas-kebawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemampuan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yairu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan. (Sriningsih, 2009).

Pembahasan latar belakang di atas memberikan pandangan baru tentang pentingnya menghargai berbagai perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini khususnya kognitif matematika yang dimiliki oleh anak, untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas penggunaan media permainan ular tangga terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini sebelum menggunakan media permainan ular tangga?
- 1.2.2 Bagaimana pelaksanaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana efektivitas penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini di desa Kalisapu, Kab.Cirebon?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini sebelum menggunakan media permainan ular tangga.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pelaksanaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.
- 1.3.3 Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan bilangan anak usia dini di desa Kalisapu, Kab. Cirebon.

**Noviyah Mu'tirokhmah**, 2020

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan dilakukannya penelitian ini yang sebagai berikut dari hasil penelitian ini menjadi harapan yang dapat digunakan sebagai masukan dalam menjawab masalah-masalah yang dihadapi sekolah. Oleh sebab itu, penulis secara rinci mengemukakan manfaat penelitian ini adalah mendorong guru untuk menggunakan media atau peraga dalam mengajar terutama alat peraga berupa permainan ular tangga.

### 1.4.1 Secara teoritis

Memberikan sumbangan keilmuan dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif matematika pada anak usia Usia Dini melalui media permainan ular tangga.

### 1.4.2 Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber atau referensi mengenai bagaimana proses atau metode yang disunakan untuk meningkatkan pekemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini, sehingga guru atau praktisi PAUD dapat meningkatkan miningkatkan perkembangan melalui permainan.

### 1.4.3 Bagi Sekolah

Penggunaan media permainan ular tangga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran mengenal konsep bilangan di sekolah yang tercermin dari peningkatan kemampuan matematika siswa disekolah khususnya pengenalan bilangan pada anak usia dini.

### 1.4.4 Bagi Universitas

Menjadi inspirasi dan motivasi bagi mahasiswa khususnya program studi PGPAUD dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk penelitian serta dapat menjadi rujukan untuk penelitian di masa yang akan datang.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut merupakan gambaran kandungan isi dari setiap bab dandalam penulisan skripsi ini, diantaranya:

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

### 1.5.1 BAB 1 Pendahuluan

BAB ini, akan mengemukakan tentang : Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Batas Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Struktur Organisasi Skripsi.

### 1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

BAB ini, Akan diuraikan mengenai teori-teori berhubungan dengan judul penelitian, diantaranya: 1) Hakikat kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini, 2) Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini, 3) Tahap pembelajaran mengenal konsep bilangan anak usia dini, 4) Peran guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dia, 5) Media permainan ular tangga, 6) Manfaat permainan ular tangga, 7) Keunggulan media permainan ular tangga

### 1.5.3 BAB III Metodologi Penelitian

BAB ini mengemukakan tentang: metode dan desain penelitian; prosedur penelitian; lokasi dan subjek penelitian; teknik pengumpulan data; instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi; serta langkah menganalisis data.

### 1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

BAB ini, memuat tentang; 1) temuan yang terdiri dari a) gambaran umum tempat penelitian yakni di Desa Kalisapu Kec.Cirebon meliputi sarana-prasaran, visi-misi, profil pendidik dan peserta didik tempat penelitian, b) deskripsi kondisi awal kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dinisebulun tindakan atau pra siklus, c) deskripsi temuan dan pelaksanaan penelitian mulai dari baseline-1, intervensi dan baseline-2, dan d) peningkatan perkembangan kemampuan menganal konsep bilangan pada anak usia dini sesudah diterapkannya media permainan ular tangga dalam proses pengenalannya; serta 2) pembahasan yang terdiri dari a) kondisi objektif kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sebelum diterapkannya media pembelajaran pada permainan ular tangga, b) deskripsi kegiatan penerapan media permainan ular tangga dalam kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini di kab.



cirebon, dan c) kondisi objektif kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sesudah diterapkannya media permainan ular tangga.

#### 1.5.5 BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

BAB ini memuat kesimpulan dari hasil analisis yang akan menjawab rumusan masalah dan tujuan pada BAB I, dimana jawaban dari pertanyaan didapatkan atas dasar hasil pengamatan dan menilainya dari sudut teoritis keilmuan yang relevan dengan tema pembahasan, sehingga dapat menjadi saran atau rekomendasi bagi penelitian berikutnya.