

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk melangsungkan kehidupan yang sesuai dengan norma-norma kehidupan, pendidikan berperan sebagai kebutuhan pokok bagi setiap individu. Terkhusus bagi anak usia dini, pendidikan adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Masa kanak-kanak adalah masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini lah, pendidikan perlu diberikan pada anak dengan maksimal untuk membantu mengoptimisasi aspek-aspek perkembangan anak yang nanti akan menjadi bekalnya pada masa pendidikan dasar dan menengah juga menjalani kehidupannya. Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, yaitu aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak tidak dapat dilakukan secara parsial, tetapi dilakukan dengan program pendidikan yang sesuai. Dewi, F (2014) menyebutkan pada Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28. Pendidikan Anak Usia Dini 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.

Beberapa ahli menyepakati pada masa anak usia dini, 80 persen pertumbuhan otak ditentukan, maka masa ini masa paling fundamental untuk membentuk karakter dan kepribadiannya. Setelah masa ini, maka 20 persen perkembangannya ditentukan kehidupan setelah masa kanak-kanak (Martinis & Sanan, 2013, hlm. 2). Proses Pembelajaran pendidikan anak usia dini bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Pendidikan formal di sekolah seperti pada lembaga PAUD atau TK merupakan pendidikan dasar bagi anak, karena pada masa pendidikan di sekolah ini anak diperkenalkan dengan pengetahuan-pengetahuan dasar, terutama yang berada pada lingkungan sekitar

anak. Dimulai dari anak belajar mengenal dirinya sendiri (panca indra), sampai alam semesta, yang diperkenalkan melalui tema-tema pembelajaran. Salah satu aspek yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yaitu kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Istiqamah (2018, hlm. 12) mengemukakan perkembangan kognitif anak memiliki bagian penting dan fundamental untuk tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, perkembangan kognitif berpengaruh terhadap proses berpikir anak dalam menyikapi dan merespon lingkungannya. Perkembangan kognitif diindikasikan melalui tiga aspek utama, yakni: (1) Belajar dan pemecahan masalah, mulai dari yang sederhana dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.; (2) Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan (3) Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Setyaningtyas, dkk, 2019). Vygotsky (dalam Istiqamah, 2018, hlm. 26) mengatakan bahwa ketika anak mengajak bermain mereka mulai memisahkan cara berpikir dari tindakan dan objek serta mengadopsi perilaku mengatur diri (*self-regulated*). Bermain adalah landasan penting dalam melibatkan pengalaman sosial anak secara simbolik. Teori Vygotsky sebagaimana (dalam Santrok, 2007) memiliki fokus pada bantuan terhadap perkembangan kognitif anak. Menurut Vygotsky, kognitif anak tumbuh tidak hanya ditentukan oleh tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa, teman sebaya dan lingkungannya. Anak yang baru lahir memiliki fungsi mental relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian .

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, (dalam Asmila, 2020) adalah satu dari program pengembangan kognitif anak difokuskan pada kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu: Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya, indikator untuk anak umur 4-5 tahun adalah, menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1- 10. Indikator lainnya dapat pula di kembangkan oleh satuan Pendidikan

sesuai dengan kondisi dan potensi lingkungan, seperti, menunjukkan bahwa anak mampu; (1) menyebutkan bilangan 1-10; (2) menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya; (3) menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Depdiknas (dalam Asmila, 2020) mengungkapkan bahwa, pengembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Jadi, tidak hanya sebagai penentu kecerdasan, jika seorang anak memiliki perkembangan kognitif yang baik maka ia akan memiliki kemampuan memecahkan masalah dan memiliki pemikiran yang kritis, imajinatif, eksploratif, dan lain-lain.

Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan dimanapun dan kapanpun. Salah satu unsur matematika adalah bilangan atau angka. Saleh (2009, hlm. 43) mengatakan, bilangan adalah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan suatu benda. Misalnya, setelah satu adalah dua, setelah dua adalah tiga, setelah tiga adalah empat, dan seterusnya. Pemikiran inilah yang disebut sebagai bilangan. Kegiatan manusia untuk menghitung suatu benda disebut membilang. Sedangkan angka adalah bentuk tertulis dari suatu bilangan. Mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak, kognitif sering diartikan dengan kecerdasan atau berpikir. Kemampuan berpikir adalah kecakapan atau kemampuan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan, menganalisis, mengkritik, dan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat berdasarkan pertimbangan atau referensi (Yulianti, 2010, hlm. 15). Jean Piaget (dalam Susanto, 2011) mendefinisikan perkembangan kognitif sebagai kemampuan untuk secara lebih cepat mempresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempresentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan. Tahap-tahap praoperasional adalah: (1) anak mengembangkan kemampuan menggunakan simbol, termasuk bahasa; (2) anak belum mampu melakukan pemikiran operasional adalah pemikiran yang dapat dibalik; (3) anak berpusat pada satu pemikiran atau gagasan, seringkali di luar pemikiran-pemikiran lainnya; (4) anak belum mampu menyimpan ingatan; dan (5) anak bersifat egosentris.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Susanto (2011, hlm. 5) menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak dapat merangsang kecerdasan anak sejak dini dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak khususnya lambang bilangan adalah dengan cara mengajarkan anak belajar melalui bermain. Sujiono (2013, hlm. 27) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan serta informasi yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan dunia anak yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan mereka. Melalui bermain, pembelajaran akan terasa tenang dan tidak membuat anak jenuh yang akan berdampak menurunnya tingkat fokus terhadap pembelajaran. Bermain adalah cara yang paling efektif untuk memantapkan perkembangan anak pada usia prasekolah baik dibidang akademik maupun pada aspek fisik dan sosial emosional. Frobel (dalam Morisson, 2012) meyakini bahwa perkembangan terjadi sebagian besar lewat kegiatan individual dan permainan. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Anak-anak akan merasa senang dan tertarik saat mengikuti pembelajaran karena dilakukan melalui kegiatan bermain. Permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yakni permainan ular tangga.

Permainan ular tangga secara teoritik dan beberapa hasil riset dapat menstimulasi berbagai bidang pengembangan anak seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan sosial yang terkandung dalam permainan ini diantaranya taat dan patuh pada prosedur dan aturan permainan, dan budaya antri karena bergiliran. Sedangkan keterampilan kognitif-matematika dapat dikembangkan dalam permainan ular tangga berupa menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung (Sukmawati & Wahjusaputri, 2017). Sehingga secara tidak langsung kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan akan semakin meningkat. Sehingga permainan yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan menguasai konsep bilangan dan lambangnya adalah permainan yang

menyuguhkan jumlah gambar sebagai bilangan benda, dan simbol/lambang dari suatu bilangan. Manfaat dari permainan ular tangga bagi anak adalah: (1) Media ular tangga dapat mengenalkan bilangan dan lambang bilangan kepada anak, (2) Untuk merangsang anak tersebut belajar matematika, yaitu pada saat menghitung langkah dan titik yang terdapat pada dadu, (3) Anak dapat mengenal konsep banyak sedikit yaitu melalui gambar yang ada pada media ular tangga, (4) Melatih kesabaran. Ketika anak bermain, tentunya anak bermain bergiliran untuk mendapat kesempatan bermain. Hal tersebut dapat memberikan manfaat baginya untuk melatih kesabaran dan bersosialisasi, (5) Ketika bermain ular tangga, anak-anak akan belajar bekerja sama, mereka mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan dan mewujudkan dalam langkah-langkah permainan, (6) Mengasah kemampuan kognitif pada anak, dan mengajarkan sportivitas dalam bentuk mengakui kemenangan teman bermain, (7) Membangkitkan motivasi belajar anak, (8) Memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan media ular tangga dan (9) Belajar memecahkan masalah, (Nurjatmika, 2014).

Pada manfaat permainan ular tangga yang telah disebutkan diatas, penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari, & Munawar, 2017, didapatkan hasil jika penerapan media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pengenalan lambang bilangan anak usia dini, yang dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 47,1 dan nilai kelas kontrol adalah 63,05. Nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 65,15, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 48,1. Sedangkan untuk uji t antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan $dk=20$ dan $\alpha=5\%$ diperoleh $t_{hitung} = 8,37$ dan $t_{tabel}=1,729$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Begitupun dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Asmila, Hadi, dan Wahyuni, (2020), didapatkan hasil 91,66% anak memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Analisis data pada siklus 1, sebanyak 8,33% peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), dan 25% kategori berkembang sangat baik (BSB), atau 33% yang memenuhi indikator keberhasilan. Pada siklus 2, sebanyak

33,33% peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), dan 58,33% masuk kategori BSB.

Jika dilihat dari indikator Permendikbud No. 137 Tahun 2014, tentang kemampuan mengenal konsep bilangan, merupakan dasar-dasar yang harus dimiliki anak, sehingga proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. Tetapi beberapa anak usia 4-5 tahun kelompok A di PAUD pada wilayah Karawang belum memenuhi indikator tersebut. Kemampuan anak dalam penguasaan mengenal dan membilang angka 1-10 tergolong masih rendah. Dari hasil observasi, ditemukan beberapa anak belum bisa mengenal lambang bilangan berdasarkan simbolnya. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9. Proses membilang anak juga belum sesuai antara pengucapan dengan jumlah gambar yang di hitung. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, yakni penyajian pembelajaran yang kurang menarik, alat peraga edukatif yang kurang menyenangkan, dan pembelajaran matematika dalam bayangan anak terlalu menakutkan yang mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna, pengetahuan yang didapat anak tidak bertahan lama dalam ingatannya. Dari masalah tersebut, penulis melakukan penelitian guna membantu guru dalam pengenalan lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada Pendidikan Anak Usia Dini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah deskripsi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sebelum diterapkan Permainan Ular Tangga?
2. Bagaimanakah deskripsi proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sesudah diterapkan Permainan Ular Tangga?
3. Bagaimanakah Efektivitas Permainan Ular Tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sebelum penerapan permainan ular tangga
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sesudah penerapan permainan ular tangga

3. Untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun

1.4 Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah di paparkan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga
- b. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran matematika

2. Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif cara untuk siswa yang memiliki daya tangkap kurang dari rata-rata saat melaksanakan pembelajaran matematika khususnya dalam mengenal lambang bilangan
- b. Memberikan motivasi pada tenaga pendidik agar lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran

3. Bagi Sekolah

Memberikan media pembelajaran yang menarik untuk memperbaiki kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui pentingnya peranan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini, dan mengukur ketertarikan anak saat melakukan pembelajaran dengan permainan ular tangga.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam laporan penelitian ini mencakup lima bab, yang diawali dengan pendahuluan (BAB 1) dan diakhiri dengan kesimpulan dan saran (BAB 5), daftar pustaka, dan lampiran. Berikut merupakan rincian lima bab tersebut:

1. Bab 1, Pendahuluan, terdiri atas: a) Latar belakang penelitian; b) Rumusan masalah; c) Tujuan penelitian; d) Manfaat penelitian; e) Struktur organisasi skripsi.

2. Bab 2, Kajian Pustaka, terdiri atas: a) Perkembangan Kognitif; b) Pengertian matematika dan lambang bilangan; c) Media pembelajaran; d) Permainan Ular tangga; e) Penelitian yang relevan; f) Hipotesis.
3. Bab 3 Metode Penelitian, terdiri atas: a) Metode dan desain penelitian; b) Lokasi dan waktu penelitian; c) Populasi dan sampel; d) Definisi operasional; e) Prosedur penelitian; f) Instrumen penelitian; g) Teknik analisis data; h) Teknik pengumpulan data.
4. Bab 4 Hasil dan Pembahasan, terdiri atas: a) Hasil penelitian berdasarkan pengolahan data dan analisis data; b) Pembahasan hasil penelitian.
5. Bab 5 Simpulan, Saran, Implikasi, dan Rekomendasi, terdiri atas: a) Simpulan; b) Saran; c) Implikasi; d) Rekomendasi.
6. Daftar Pustaka
7. Lampiran