

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan factor penting dalam kemajuan negara oleh karena itu pendidikan adalah PR bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Untuk mencapai pendidikan yang sukses diperlukan usaha yang sungguh sungguh dalam proses pencapaiannya. Bicara pendidikan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 bahwa pendidikan mengandung definisi:

“Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Oleh karena itu dengan pendidikan manusia akan menemukan tugas yang diamanatkan kepadanya, dengan pendidikan pula sebagai bekal manusia untuk menjadi *khalifah* di bumi-Nya sebagai hamba, kepala keluarga, ibu rumah tangga dan sebagainya. pendidikan yang baik adalah dari hal yang sederhana dari hal yang kecil dan hal tersebut dimulai mulai sejak kecil atau usia dini. Anak usia dini penting untuk diajarkan hal-hal kecil yang akan berpengaruh baik jika diamalkannya.

Dalam hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu pembinaan pendidik terhadap pertumbuhan anak. Hal tersebut dapat dibina dan dibimbing dari isi psikologisnya, jasmani, dan ruhaninya. Tak kalah penting dalam social dan emosional harus dibimbing. Dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran atau stimulasi yang dapat membantu tumbuh kembang anak tersebut. Dengan itu orang tua/pendidik perlu memberikan pendampingan dan pengasuhan kepada anak secara intens dan khusus agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara baik.

Secara institusional, Pendidikan AnakUsia Dini juga bisa dimaknai sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar),

kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan pendidikan bagi AUD di sesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini itu sendiri. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28, Pendidikan Anak Usia dini jalur pendidikan formal meliputi RA, TK. Pendidikan non formal meliputi KB, TPA. Sedangkan Pendidikan informal meliputi Pendidikan keluarga atau Pendidikan yang di selenggarakan oleh lingkungan.¹

Untuk pendidikan jenjang sebelum memasuki sekolah dasar anak usia 4-6 tahun merupakan usia untuk menjalin pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-kanak (TK) adalah jenjang pendidikan formal pertama ketika anak memasuki usia 4 sampai 6 tahun. Pemerintah mengatur dalam peraturan No. 27 Tahun 1990 mengenai pendidikan prasekolah (sebelum sekolah) Bab I pasal 1 disebutkan: "*Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar*".

Anak-anak yang akan menjalin sekolah dasar harus mempunyai modal belajar dan itu sangat penting. Hal tersebut dapat dijalankan di Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan di TK merupakan jenjang bermain artinya, dalam proses pembelajaran dominasi menggunakan model bermain. Karena bermain yang dilakukan anak-anak akan dapat mengembangkan kreatifitas anak dan meningkatkan perkembangan tumbuh anak.²

Anak usia TK adalah masa-masa bermain dengannya anak akan terbentuk karakteristik dirinya secara otomatis. Permainan untuk anak TK yang ada di Indonesia sangat beragam dan menyenangkan. Melalui permainan tersebut dalam diri anak akan terbentuk kecerdasannya masing-masing termasuk *multiple intelligences* atau disebut kecerdasan majemuk. Dimana para ilmuwan membagi kecerdasan menjadi Sembilan macamnya yaitu: *musical intelligences* (kecerdasan music), *matematislogis intelligences* (kecerdasan mengolah angka), *visual spasial intelligences* (kemampuan melihat gambar), *linguistic intelegences* (kecerdasan verbal/berbicara), *visual spasial kinestetikintelligences* (kecerdasan

¹Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Cet-3 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), 22-23.

²Departemen Pendidikan, *Pendidikan Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: 2015), 28-29.

kecekatan tubuh), *eksistensialis inteligences* (kecerdasan menjawab keberadaan manusia), *interpersonal inteligences* (kecerdasan memahami diri), *naturalisinteligences* (kecerdasan mengenal tumbuhan dan binatang).

Dalam pembelajaran usia anak-anak atau TK mengenalkan hitung-menghitung sangat penting untuk membiasakan dan melatih kecerdasan matematis anak dalam menghitung. Karena menghitung merupakan sarana penting untuk menjalankan kehidupan sehari-hari dan kehidupan pasca anak-anak nantinya. Untuk memudahkan anak dalam menyerap materi matematisnya maka cara dan media ajarnya pun harus menyesuaikan usianya sebagai telah disampaikan diatas bahwa anal-anak usia TK merupakan masa-masa bermain dalam matematika anak hal yang mendasarlah yang perlu diajarkan seperti, mengenalkan angka, menghitung, menjumlah, mengurangi, pola-pola, ruang, bentuk, dan sebagainya.

Adapun alat permainan edukatif yang cocok untuk mengolah fisik motorik dan kognitif anak adalah *puzzle*. Sebagaimana yang biasanya dipakai anak-anak Puzzle adalah permainan modern dimana permainan tersebut untuk menyusun suatu gambar atau pola menjadi bentuk utuh yang sebelumnya terpisah menjadi beberapa bagian. Biasanya puzzle yang digunakan anak-anak adalah berbahan kayu dan kertas yang diberi gambar yang menyenangkan seperti kartun anak, hewan-hewan, huruf, angka, dan lain-lain. Selain bersifat edukatif Puzzle merupakan permainan yang menyenangkan dan dapat melatih kecerdasan anak. Biasanya permainan ini dimainkan antara usia 2 sampai dengan 8 tahun. Dan kerumitan gambar yang dibuat biasanya berdasarkan usia anak.³

Media atau alat matematis yang dapat meningkatkan dan melatih kecerdasan matematis anak yang sering digunakan adalah jenis puzzle angka. Dengan permainan Puzzle angka anak akan dapat mengenal angka selain itu anak dapat dilatih untuk menyusun angka dan baru kemudian tahap hitung-menghitung.⁴

Sebelum mengenalkan tentang angka alangkah lebih baik kita mengetahui arti sebuah bilangan tersebut. Dalam materi matematika bilangan merupakan sebuah konsep yang paling dasar. Bilangan dalam pengertiannya adalah sesuatu yang abstrak dan menunjukkan jumlah banyak anggota dalam suatu kumpulan atau kelompok. Adapun angka dalam pengertiannya merupakan lambang yang

³M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Cet-2 (Jakarta:Prenadamedia Group, 2018), 112.

⁴M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 146.

mewakili bilangan tersebut. Dari suatu bilangan memiliki macam lambang yang disebut dengan angka. Bentuk bilangan antara satu dengan yang lainnya memiliki hubungan dan keterkaitan. Dalam mengajarkan dan mengenalkannya anak biasanya dapat mengerti setelah dilakukan pengenalan lisan dan berupa gambar yang dapat ditunjukkan dengan media seperti mainan, gambar visual, dan lain sebagainya, baru kemudian anak menuliskannya dalam kertas atau buku. Setiap lambang yang dibunyikan dari seseorang maka hal tersebut adalah konsep abstrak.

Adapun menurut salah satu ahli Marjihanto berpendapat bahwa: "*Bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan sistem matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak*". Dalam usianya konsep yang abstrak merupakan sesuatu yang sulit diterima atau dipahami secara langsung untuk anak usia RA/TK. Hal tersebut telah diungkapkan dari sebelumnya bahwa konsep bilangan merupakan suatu konsep yang abstrak dalam definisinya sehingga dalam memahami butuh berfikir dan hal itu tidaklah mudah dimengerti untuk anak usia TK/RA. Dari penjelasan diatas dapat diambil pemahaman bahwa kemampuan yang dimiliki anak dalam mengenal angka merupakan sebuah kesanggupan anak (4-6 tahun) untuk mengetahui angka 1-10 dengan benar dan baik. Baik secara tulisan maupun pengucapan/lisan.⁵

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan pembelajaran mengenalkan lambang bilangan antara 1-10 pada peserta didik usia RA/TK dalam hal ini yaitu kelompok A lebih baik dimulai dengan tahapan demi tahapan tentunya yang tepat dan sesuai dengan usia anak tersebut. Dimulai dengan mengenalkan apa konsep bilangan dengan pembelajaran usia anak baru dilanjutkan mengenalkan lambang bilangan 1-10. Dapat dilakukan dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal bilangan melalui permainan, puzzle dan lain sebagainya.

Untuk melakukan pengenalan lambang bilangan pada anak, di TK diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak tersebut, masa anak di TK adalah masa bermain. Untuk itu, pengenalan berhitung khususnya pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode

⁵ Ratnasari Dwi Ade Chandra, Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Menenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019, (Incrementapedia), *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1 No 1 (2019): 37.

bermain, karena dengan bermain anak tidak mudah bosan dan ia tidak tertekan ketika sedang melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Banyak permainan yang dapat di lakukan dalam pengenalan berhitung khususnya dalam mengenal lambang bilangan, salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan puzzle angka.

Dengan demikian, peneliti merasa perlu melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan aktifitas belajar melalui bermain puzzle angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sehingga pembelajaran dapat memberikan makna dalam proses belajar yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Implementasi Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Siswa Kelompok A Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang akan menjadi fokus dari penelitian ini adalah di khususkan pada media puzzle angka, karena dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak. Guna mendalami fokus penelitian tersebut, penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Fokus penelitian ini bersifat sementara dan akan berkembang setelah melakukan penelitian di lapangan.

C. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian diatas, ada beberapa permasalahan yang akan akan muncul antara lain:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media puzzle angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada siswa kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan media puzzle angka untuk mengenalkan lambang bilangan pada siswa kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak?

D. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada rumusan masalah diatas, penelitian ini di buat dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media puzzle angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada siswa kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak.
2. Untuk mengetahui dan memahami faktor yang mendukung dan yang menghambat dalam permainan puzzle angka untuk mengenalkan lambang bilangan pada siswa kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memperbanyak ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan jenis permainan untuk mengembangkan pengenalan lambang bilangan pada anak
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan kajian peneliti
 - c. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan acuan untuk meneliti penelitian lebih lanjut
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang cara pengembangan pengenalan bilangan anak melalui permainan puzzle angka
 - b. Manfaat bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang cara mengembangkan pengenalan bilangan anak, khususnya dengan permainan puzzle angka.
 - c. Manfaat bagi siswa

Anak diharapkan lebih tertarik saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran puzzle angka terhadap mengenalkan lambang bilangan anak.
 - d. Manfaat bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pengenalan lambang bilangan anak yang juga dapat meningkatkan kualitas sekolah di masyarakat.

e. Bagi Pemerintah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan penentuan kebijakan pendidikan dan penyusunan kurikulum di TK.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan proposal penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Kandungan dalam bab ini yaitu mulai dari latar belakang masalah, focus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

2. BAB II KERANGKA TEORI

Kandungan dalam bab ini yaitu memuat berbagai teori yang berhubungan dengan judul penelitian, penelitian terdahulu, dan terakhir kerangka berfikir.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Kandungan dalam bab ini yaitu memuat jenis dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan teknik analisis data.