

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu hal yang terpenting dalam kehidupan, sebuah pondasi utama dalam membentuk pribadi-pribadi yang bermutu dan berkuwalitas. Terutama pendidikan pada masa anak-anak. Seperti yang tercantum dalam UU. No.23 Tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak menyatakan “ setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”. Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini jalur pendidikan nonformal yang memberikan layanan pendidikan anak usia 2-6 tahun, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, agar mereka kelak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak adalah aset orang tua, dimana merekalah yang menyaksikan anak tumbuh dan kembang. Kasih sayang merekalah yang menjadi jaminan yang cukup bagi terselenggarakannya pemeliharaan dan kesejahteraan pendidikan anak-anak. Menurut Hurlock (1993:125) bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar dari kehidupan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikologisnya. Diawal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Dari situ sudah terlihat bahwasanya pendidikan tidak hanya dilakukan dilingkungan sekolah, tetapi lingkungan rumah dan lingkungan keluarga yang

akan membantu berhasil pendidikan dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang.

Anak pada dasarnya menyukai kegiatan bermain, sehingga sering disebut dengan tahap mainan. Banyak orang beranggapan bahwa mainan anak-anak sebagai pembuangan waktu dan merasa bahwa sebaiknya waktunya digunakan untuk mempelajari sesuatu yang berguna untuk mempersiapkan menuju masa dewasanya. Bruner berpendapat bahwa, bermain pada masa anak-anak adalah “kegiatan yang serius” yang merupakan bagian terpenting dalam perkembangan tahun-tahun pertama pada masa anak-anak.(Hurlock, 1980:121). Bermain merupakan kegiatan untuk menyalurkan rasa keingintahuan anak.

Anak-anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya, setiap anak mempunyai ciri yang berbeda baik dari segi fisik maupun psikologisnya. Mereka suka untuk menjelajah, rasa keingintahuannya tinggi. Masa anak-anak adalah masa yang tepat untuk mengenalkan konsep matematika, mendengar kata tersebut banyak orang beranggapan bahwasanya konsep matematika itu menjadi sebuah hal yang sulit & menakutkan pada hal tidak terasa sudah dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, terutama pengenalan dilingkungan anak usia dini. Kemampuan tersebut termasuk kemampuan dibidang pengembangan kognitif. Kognitif merupakan aktifitas dan tingkah laku mental untuk memperoleh pengetahuan dan prosesnya, termasuk diantaranya belajar membentuk persepsi, mengingat dan berfikir (Menag Pusat DEPNAS: 5).

Perkembangan kognitif seringkali diartikan sebagai perkembangan berfikir. Kognitif memiliki arti yang luas tentang berfikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan (Pamonodewo, 2003:27). Proses berfikir ini melibatkan proses pengamatan, ingatan dan pemecahan masalah. Tahap berfikir kognitif menurut Bruner dalam Pitadjung (2006:29) melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, ikonik dan simbol. Tahap enaktif yaitu anak belajar melalui obyek kongkrit secara langsung, tahap ikonik anak belajar melalui gambaran obyek nyata dan tahap simbolik anak dapat belajar melalui simbol-simbol. Dalam pengenalan simbol/lambang peran media sangatlah penting, media merupakan sarana penghubung antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pemanfaatan media yang baik akan mempengaruhi pembelajaran yaitu dalam pengenalan lambang bilangan.

Seperti halnya yang terlihat di TK KH. Romly Tamim anak kelompok A belum mampu mengenal lambang bilangan seperti, mengurutkan lambang bilangan, menunjuk lambang bilangan dan memasangkan atau menghubungkan lambang bilangan dengan benda/gambar. Hal ini terlihat saat mereka mengerjakan tugas dalam berhitung, mereka mengerti urutan bilangan tetapi hanya sebatas hafalan. Peran guru sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan disekolah. Hasil pengamatan di TK KH. Romly Tamim dari 17 siswa, ditemukan bahwa 11 siswa (64,71%) belum mampu mengenal lambang bilangan dan ada 6 siswa (35,29%) yang mampu mengenal lambang bilangan. Mereka kurang tertarik dengan media pembelajaran (papan tulis & LK) begitu juga dengan

pembelajaran yang monoton, sehingga mereka asyik dengan kesibukannya masing-masing. Padahal diTK ini pengenalan angka sudah sering dilakukan seperti kegiatan awal didalam kelas, sering anak diajak membilang dan bernyanyi belajar sambil berhitung, namun belum mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mencoba untuk menjadikan media puzzel sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenalkan lambang bilangan agar pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan. Untuk itu peneliti bermaksud meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media puzzel anak kelompok A TK KH. Romly Tamim Tahun ajaran 2015-2016.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10
- 2) Kurangnya media yang menarik minat siswa
- 3) Rendahnya kreativitas guru dalam proses belajar mengajar

## **1.3 Fokus penelitian**

Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media puzzel. Anak yang akan diteliti adalah anak kelompok A.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis menuliskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan media puzzel dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK KH. Romly Tamim?
- 2) Bagaimana hasil belajar anak dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 setelah penerapan media puzzel diTK KH. Romly Tamim?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui Penerapan media puzzel dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK KH. Romly Tamim.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar anak dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah penerapan media puzzel pada kelompok A diTK KH. Romly Tamim.

#### **1.6 Indikator Keberhasilan**

Dalam penelitian ini prestasi belajar anak kelompok A meningkat jika 80% siswa tuntas dalam pengenalan lambang bilangan dengan menggunakan media puzzel.

## 1.7 Manfaat Penelitian

### 1) Bagi peneliti

Meningkatkan kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kemajuan pendidikan khususnya dilingkungan sekolah.

### 2) Bagi Guru

Memudahkan guru dalam mengenalkan lambang bilangan dalam proses belajar mengajar berlangsung dan mengembangkan kreativitas mengajar dalam mengenalkan konsep matematika pada anak serta Guru dapat menerapkan media puzzel untuk menarik minat siswa.

### 3) Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, mendorong semangat belajar siswa dan dapat membilang yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

### 4) Bagi Sekolah

Membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung dan meningkatkan mutu sekolah dilingkungan sekitar.