

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk di perhatikan oleh setiap negara karena anak merupakan generasi penerus bagi masa depan bangsa. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan awal pada setiap anak atau individu dalam mengenyam pendidikan formal. Hal tersebut akan sangat diperlukan bagi anak dalam suatu upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan bagi setiap anak pada tahap selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan pada anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang dimiliki pada setiap individu tidak terlepas dari kecerdasan *logico mathematics* yang berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki pada setiap individu dalam berfikir menggunakan logika dan matematika (Srimulyanti, 2016). Dengan kecerdasan *logico mathematics* seseorang akan mampu dalam memahami angka, bilangan dan berhitung.

Pentingnya pembelajaran matematika bagi anak yang diberikan sedari dini akan sangat berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika pada setiap anak atau individu, karena berhitung dalam matematika sering kali dijumpai maupun digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian perlu adanya pengenalan angka dan lambang bilangan sejak usia dini, agar setiap anak atau individu memiliki kemampuan maupun kesiapan dalam mengenal lambang bilangan untuk berhitung. Kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan tingkat

kecerdasan (intelengensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan minat belajar. Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan yang dimiliki dalam setiap individu untuk dapat menilai, mempertimbangkan dan menghubungkan suatu peristiwa maupun kejadian. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan kognitif yang meliputi: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiana (2016) di TK ABA Tamanagung II Kecamatan Muntilan, yang menyatakan bahwa kelompok A dengan jumlah 21 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Dinyatakan bahwa terdapat 16 anak yang dinyatakan belum mampu dalam mengenal lambang bilangan 1-10 bahkan anak masih sering keliru dalam menyebutkan lambang bilangan seperti lambang bilangan angka 2 dengan lambang bilangan angka 5. Selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, guru sudah memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. contohnya dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA) dalam kegiatan pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi anak sehingga dinyatakan belum mampu dalam mengenal lambang bilangan diantaranya; (1) kurangnya fokus belajar anak di dalam kelas, terkadang anak melamun pada saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu 15% anak malas dalam mengerjakan tugas atau kegiatan yang diberikan oleh guru dikarenakan anak kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru di dalam

kelas sehingga perlu diberi motivasi atau pembinaan khusus terlebih dahulu agar dapat dikerjakan dan dapat dengan mudah dipahami oleh anak. (2) media yang digunakan guru dalam mengenalkan lambang bilangan kurang optimal, sehingga kurangnya media pembelajaran nyata dalam mengenal lambang bilangan yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sumardi (2017) pada anak kelompok A di TK Wijaya Kusumah / Kartika XIX-26 yang menyatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dinyatakan belum optimal. Hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan anak dalam meniru menulis lambang bilangan 1-20, menunjuk lambang bilangan 1-20 dengan benar, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Berdasarkan hasil observasi awal dapat diketahui bahwa penyebab kurang optimalnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan disebabkan pada proses pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberian tugas dan guru lebih banyak menjelaskan secara lisan. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Guru lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan buku tulis sebagai sarana pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menantang bagi anak karena kurangnya media nyata yang dapat digunakan oleh anak dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sudarwati (2018) di TK Tunas Rimba 1 Samarinda pada anak kelompok B dinyatakan bahwa 70% anak menulis angka atau lambang bilangan secara terbalik, anak belum mengenal angka atau lambang bilangan dengan benar, anak belum dapat membilang angka 1-20 dengan urutan yang benar, anak belum dapat mengurutkan angka atau

lambang bilangan 1-20 dengan benar dan anak belum dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangannya. Dari 20 siswa hanya 3 orang anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-20, menyebutkan lambang bilangan 1-20, membilang angka 1-20 secara berurutan dengan benar dan menghitung jumlah benda 1-20.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 11 Desember 2019 di TK Widya Kumara Tirta pada anak kelompok B yang terdiri dari 3 kelas, dengan jumlah anak dari masing-masing kelas sebanyak 16 orang dan pencapaian perkembangan dalam mengenal lambang bilangan dengan observasi kegiatan pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran di TK Widya Kumara Tirta menggunakan proses pembelajaran konvensional yang merupakan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Sehingga peneliti ingin meningkatkan minat belajar anak di dalam kelas dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan media pembelajaran puzzle angka agar mudah di mengerti anak karena pada proses pembelajaran, sekitar 60% anak yang kurang mampu menyebutkan lambang bilangan dengan benar secara berurut, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan membuat urutan lambang bilangan 1-20 dengan benar. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga anak terlihat masih merasa sulit untuk

memahami apa yang disampaikan oleh guru di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu partisipasi dan keaktifan anak di dalam kelas sangat rendah ini disebabkan karena rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung di dalam kelas. Dengan demikian anak tidak memiliki rasa percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di dalam kelas yang berkaitan dengan lambang bilangan. Ini disebabkan karena pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Dalam hal ini peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian aktivitas belajar mengenal lambang bilangan anak melalui bantuan media pembelajaran puzzle angka yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak dalam mengenal lambang bilangan. Sehingga anak lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas dan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan serta media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak.

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Mengenalkan lambang bilangan pada anak diharapkan mampu lebih mudah dalam memahami konsep matematika lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Mengenalkan lambang bilangan merupakan konsep dasar matematika yang merupakan kesiapan dalam berhitung permulaan pada anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Pembelajaran yang berkaitan dengan mengenal lambang bilangan khususnya untuk anak usia dini hendaknya berlangsung dalam suasana yang aman, menyenangkan, penuh keceriaan dan

kegembiraan agar anak tidak merasa bosan selama belajar di dalam kelas (Lestari, 2016).

Mengenalkan lambang bilangan pada anak dengan berbantuan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung diharapkan mampu menarik minat belajar anak di dalam kelas. Proses pembelajaran anak usia dini diperlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dan mampu menarik perhatian anak. Sumardi (2017) menyatakan bahwa para pendidik biasanya mengenalkan lambang bilangan kepada peserta didiknya hanya dengan menuliskan lambang bilangan dipapan tulis atau memberikan lembar kerja kepada anak (LKA) kemudian memberikan tugas untuk mengisi lembar kerja yang sudah disediakan, sehingga anak mudah merasa bosan yang akhirnya mengakibatkan pembelajaran kurang menantang bagi anak.

Montessori (dalam Mahardika, dkk 2013) menyatakan bahwa alat permainan edukatif ciptaan Maria Montessori telah dirancang berdasarkan tingkat kemampuan anak. Alat permainan ciptaan Maria Montessori banyak terdapat di lembaga pendidikan anak usia dini khususnya anak usia dini yang ada di Indonesia. Walaupun alat permainan itu sendiri sudah di sesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini di Indonesia. Salah satu ciptaan alat permainan edukatif oleh Maria Montessori ini ialah media puzzle. Media puzzle merupakan suatu alat permainan edukatif menarik dan menyenangkan yang mampu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan-kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Adapun yang membedakan alat permainan edukatif untuk anak rentang usia 4-5 tahun berbeda dengan

rentangan anak usia 5-6 tahun. Media puzzle untuk anak dengan usia 4-5 tahun memiliki bentuk sederhana dengan tingkat kemudahan sedangkan media puzzle untuk anak usia 5-6 tahun memiliki bentuk yang sedikit rumit dan tingkat kesulitan dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle. Ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kreatifitas anak itu sendiri. Dengan demikian alat permainan edukatif berupa puzzle ini dirancang sesuai dengan rentangan usia tertentu dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda (Mahardika, dkk. 2013).

Dengan demikian peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan sederhana yaitu dengan media puzzle angka. Fadlillah (2017) mengatakan bahwa “media puzzle angka adalah suatu alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menstimulasi kecerdasan matematika logis pada setiap individu”. Dengan alat permainan edukatif ini anak dapat mengerti angka serta berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan. Dalam permainan puzzle membutuhkan ketelitian dan ketepatan serta anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, dan berkonsentrasi saat menyusun kepingan-kepingan puzzle. Aktivitas penggunaan media puzzle juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam menyelesaikan permainan tersebut. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar sambil bermain, mengenal bentuk lambang bilangan dan dapat melatih daya fikir anak dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle. Penggunaan media puzzle diharapkan kemampuan pada setiap individu dalam perkembangan kognitif berkembang secara optimal dan mampu mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Sari, 2018).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Sari (2017) model ADDIE ini merupakan model pengembangan yang sering digunakan dalam desain pengembangan bahan ajar. Model pengembangan ini bertujuan untuk membuat suatu produk maupun media pembelajaran melalui lima tahapan agar dalam proses pembuatan media pembelajaran dapat dengan mudah dibuat maupun dikembangkan.

Dengan demikian peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan aktivitas belajar yang di dukung dengan adanya media pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran puzzle angka. Media puzzle angka ini diharapkan mampu untuk dapat menarik minat belajar anak dalam mengenal lambang bilangan. Media puzzle angka ini diharapkan agar dapat berguna dan bermanfaat bagi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, melalui penggunaan media puzzle angka diharapkan anak dapat lebih mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka 1-20 dengan benar dan anak mampu berhitung sesuai dengan urutan angka 1-20. Selain itu diharapkan pula pembelajaran di kelas akan terasa lebih menyenangkan bagi anak dan lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Widya Kumara Tirta Tahun Pelajaran 2019/2020”.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif.
- 1.2.2 Kurangnya media pembelajaran yang berkaitan dengan lambang bilangan.
- 1.2.3 Rendahnya partisipasi anak dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, adapun fokus pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.3.1 Menguji coba kelayakan suatu prodak yang ingin dikembangkan melalui media puzzle angka dari ahli desain, ahli materi dan guru kelompok B di TK Widya Kumara Tirta.
- 1.3.2 Mengembangkan suatu media pembelajaran di TK khususnya untuk siswa kelompok B yaitu media pembelajaran puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Apakah media pembelajaran puzzle angka yang dikembangkan layak diterapkan di TK setelah diujicobakan kepada ahli desain media pembelajaran dan ahli materi serta lima orang guru kelompok B di TK Widya Kumara Tirta ?”.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang media pembelajaran puzzle angka dengan menggunakan model ADDIE dan menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran puzzle angka yang ingin dikembangkan di TK Widya Kumara Tirta.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi dari suatu produk yang sangat diharapkan dalam penelitian ini antara lain.

- 1.6.1 Media pembelajaran puzzle angka yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran di TK.
- 1.6.2 Media pembelajaran puzzle angka yang dikembangkan dapat dengan mudah dipahami.
- 1.6.3 Media pembelajaran puzzle angka yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja.
- 1.6.4 Media pembelajaran puzzle angka yang dirancang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting, berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Widya Kumara Tirta. Kemampuan mengenal lambang bilangan lebih sering diajarkan melalui model pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga keterbatasan adanya media pembelajaran yang digunakan

dapat mengakibatkan anak menjadi susah dalam memahami setiap pembelajaran. Padahal proses pembelajaran yang sangat diharapkan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu suasana pembelajaran yang aman nyaman, dan adanya interaksi aktif antara guru dengan siswa ataupun sebaliknya antara siswa dengan guru. Sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih aktif dan menyenangkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan tahapan awal anak dalam mengenal angka. Selain anak bisa berhitung, dengan mengenal lambang bilangan anak dapat mengetahui bahwa sambil berhitung anak mampu mengetahui lambang bilangan dari angka yang disebutkan.

Adapun permasalahan yang akan muncul berdasarkan pembelajaran media puzzle angka yang tidak tepat dan kurangnya media pendukung dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas akan berpengaruh dalam pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan. Dengan mengembangkan media pengembangan puzzle angka sangat diharapkan anak dapat belajar mengenal lambang bilangan dengan mudah sehingga dapat terciptanya proses pembelajaran yang aman, nyaman dan menyenangkan.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi sebagai berikut.

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

1.8.1.1 Materi yang diberikan terlebih dahulu sudah di sesuai dengan pembelajaran di TK.

1.8.1.2 Media yang disajikan dapat dengan cepat dan mudah dimengerti, dapat menarik perhatian siswa, mudah digunakan dan mudah dibawa kemana saja.

1.8.1.3 Desain ahli media pembelajaran serta ahli materi memiliki pengetahuan mengenai tata cara mendesain suatu media pembelajaran yang akan dikembangkan serta memiliki kemampuan kognitif dalam pengembangan materi yang berkaitan dengan media pembelajaran puzzle angka.

## 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1.8.2.1 Melakukan ujicoba suatu produk yang akan dikembangkan akan dibatasi sehingga hanya melibatkan ahli desain media, ahli materi, dan lima guru kelompok B.

## 1.9 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang sering digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Media pembelajaran merupakan suatu alat pengajaran yang bersifat perantara yang mampu merangsang pikiran dan kemampuan maupun keterampilan belajar siswa sehingga penyampaian suatu informasi-informasi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami siswa.

1.9.2 Media pembelajaran puzzle angka merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat edukatif yang mampu merangsang kemampuan kognitif dalam melakukan permainan puzzle angka serta media puzzle angka merupakan obyek nyata dalam pembelajaran di dalam kelas.

## 1.10 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dimaksud sebagai berikut.

### 1.10.1 Manfaat teoritis

Memberikan ilmu pengetahuan tentang pendidikan anak usia dini di Taman kanak-kanak yang berkaitan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle angka.

### 1.10.2 Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini yaitu.

#### a. Bagi anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan melalui media pembelajaran puzzle angka, dapat meningkatkan pengalaman belajar dan menyenangkan bagi anak.

#### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi serta masukan yang baik bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas.

#### c. Bagi Kepala TK Widya Kumara Tirta

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran utamanya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.