

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sesosok individu yang unik, mereka dilahirkan dengan membawa kemampuan, potensinya masing-masing, serta bakat dan minat yang berbeda. Mereka memiliki karekteristik yang beragam antara satu anak dengan anak lainnya. Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, dimana masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan.¹ Masa peka juga dapat dijadikan sebagai masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama Depdiknas.²

Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Pembinaan tersebut dilakukan

¹ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, Panduan Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: *Gaung Persada Press Group*. 2013), hal. 2

² Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2004

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Yulianti Nurani Sujiono pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan, sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, mengetahui, dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan dengan cara mengamati, meniru, bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang serta melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.⁴

Taman diartikan bahwa suatu tempat yang menyenangkan, sedangkan taman kanak-kanak adalah salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur formal, bagi anak usia empat sampai enam tahun. Anak usia dini atau anak yang berada pada usia antara 0-6 tahun merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik, dan sosioemosional.⁵ Menurut Padmonodewo kegiatan ini pun harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan seperti halnya menyanyi, bermain, mengucap syair, pengenalan menulis, dan menghitung sambil menggunakan media yang menarik atau sambil

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 hal 14

⁴ Yulianti Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Permata Puri Media, 2012), hal.7

⁵ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Pt Indeks, 2010), hal. 7

menggunakan gambar yang sesuai dengan minat anak.⁶ Dengan bermain anak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.⁷

Karena pada usia 0- 6 tahun mempunyai potensi yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi tersebut meliputi nilai moral, nilai agama, sosial emosional, kognisi, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni. Salah satu contoh potensi tersebut adalah kemampuan membaca, menulis dan berhitung bagi anak. Ketiganya merupakan tonggak proses belajar yang akan berlangsung seumur hidup. Jadi ketrampilan membaca menulis dan berhitung adalah kunci sukses dalam pendidikan dan kehidupan yang lebih luas.

Kemampuan membaca menulis dan berhitung tidak muncul dengan sendirinya pada diri anak. Kemampuan itu harus dibentuk dan dilatih sedini mungkin. Dibutuhkan stimulasi yang tepat agar anak mampu menerima pelajaran yang di berikan tanpa dengan perasaan tertekan dan takut.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan anak bagi anak usia 4-6 tahun. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Memperhatikan hal-hal di atas maka mereka butuh sebuah permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di TK.

Seperti yang terjadi di TK Kusuma Mulia, anak-anak masih belum bisa aktif untuk menerima pelajaran mengenai pelajaran beraspek kognitif anak,

⁶ *Ibid*, hal. 2

⁷ *Ibid*, hal. 3

seperti berhitung, mengenal warna, dan mengenal angka karena guru yang hanya menjelaskan tanpa ada kreativitas untuk mencari sesuatu hal yang membuat anak tertarik, tergugah semangatnya untuk belajar dan agar anak bisa menerima pelajaran dengan baik dan tidak bosan, selain itu masa 0-6 tahun merupakan masa dimana anak cepat untuk mengembangkan potensinya oleh sebab itu peneliti mencoba memberikan inovatif berupa permainan puzzle angka yang menyangkup dengan kemampuan berhitung, mengenal warna, dan mengenal angka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Kusuma Mulia Kediri.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Kurangnya perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran berhitung, mengenal warna, dan mengenal angka
- b. Pembelajaran dominan kepada guru (teacher center) dan metode pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah
- c. Kurangnya ketertarikan pada pelajaran yang di berikan oleh guru
- d. Anak cepat bosan untuk menerima pelajaran
- e. Belum diterapkan media permainan puzzle, terutama puzzle angka
- f. Hanya menggunakan media majalah dalam proses pembelajaran

C. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka, peneliti membatasi masalah pada penggunaan media puzzle dan perkembangan kognitif terutama pada:

1. Kemampuan berhitung
2. Kemampuan mengenal warna
3. Kemampuan mengenal angka

D. Rumusan Masalah

1. Adakah Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak?
2. Adakah Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak?
3. Adakah Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak.

3. Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis (dugaan sementara), yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Arti hipotesis akan menjadi “ Thesis” jika telah dibuktikan kebenarannya dengan melalui penelitian. Hipotesis merupakan pengembangan dari hubungan antara variabel yang saling mempengaruhi dengan melalui dugaan.⁸

Sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat penulis sebutkan sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (Ha)

Ha = terdapat pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

Ha = Terdapat pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok B di TK kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

Ha = Terdapat pengauh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal angka anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

⁸ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87

Ho = Tidak ada pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

Ho = Tidak ada pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok B di TK kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

Ho = Tidak ada pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal angka anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya penelitian yang berkaitan dengan pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kusuma Mulia.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah, sekolah mampu mengembangkan model-model pembelajaran, sekolah mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.

- b. Bagi Guru, dapat lebih kreatif untuk merancang serta menciptakan media baru dalam memberikan pembelajaran sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi pada TK.
- c. Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman juga wawasan untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi pada anak di TK.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka diperlukan penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul dan pembatasan masalahnya sebagai berikut:

1. Konseptual

- a. Pengertian puzzle Menurut Soebachman bermain puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.⁹
- b. Pengertian kemampuan kognitif menurut Jean Piaget kemampuan atau perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan *system nervous* dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.¹⁰
- c. Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan

⁹ Soebachman, Agustina, *Pemmainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: In Azna Books, 2012), hal, 48

¹⁰ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), hal. 79

juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.¹¹

- d. Warna memiliki arti kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya.¹²
- e. Menurut Slamet Suyanto angka adalah simbol dari suatu bilangan.¹³

2. Operasional

- a. Pengertian permainan Puzzle adalah sebuah permainan yang berupa kepingan-kepingan dari gambar dan disusun menjadi satu untuk mendapatkan suatu gambar yang utuh.
- b. Pengertian kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan yang berhubungan dengan daya nalar atau daya berfikir tiap masing-masing anak.
- c. Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah mengurangi, serta memanipulasi bilangan- bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan yang di maksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik berhitung mulai dari angka 1-30
- d. Warna merupakan suatu konsep visual yang telah di terima oleh fikiran, dan telah ditetapkan kedalam macam-macam warna primer, skunder, dan tersier.

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007, hal, 1

¹² *Mengenal Warna Melalui Bermain Edukatif Balok Warna pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Tunas Bangsa Jurnal PAUD*, 2014

¹³ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat, 2005), hal, 107

- e. Kemampuan mengenal angka adalah kecakapan seorang anak untuk mengenal suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangannya dari angka 1-30

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas. Berikut ini dikemukakan pokok-pokok masalah dalam skripsi ini.

Adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, yang berisikan tentang landasan teoritis yaitu uraian hasil kajian telaah keperustakaan tentang permainan puzzle, kemampuan berhitung, pengenalan warna, serta pengenalan angka pada anak.

Bab III Metode Penelitian, yang terdiri dari: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sample penelitian, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.

Bab IV Hasil penelitian, yang berisi deskripsi singkat mengenai data penelitian dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, yang berisi pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI Penutup, yang berisi kesimpulan, implikasi penelitian dan saran.

Bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berfungsi untuk menambah validitas isi skripsi yang terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.