

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah layanan yang diberikan pada anak sedini mungkin sejak anak dilahirkan ke dunia ini sampai lebih kurang anak berusia enam-delapan tahun. Pendidikan pada masa-masa ini merupakan sesuatu hal yang penting untuk mendapatkan perhatian dari semua pihak yang bertanggungjawab terhadap tumbuh kembang anak, terutama orangtua dan atau orang dewasa lainnya yang berada dekat dengan anak.<sup>1</sup> Melalui pembelajaran di paud diharapkan anak tidak hanya siap untuk memasuki jenjang pendidikan sedolah dasar, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik motorik, bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional, seni dan kognitif dengan tingkat usianya karena dalam kegiatan belajar ada tujuan yang akan dicapai.

Tujuan kompetensi kemampuan kognitif anak usia dini yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna, ukuran dan pola, konsep bilangan lambang bilangan dan huruf.<sup>2</sup> Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang sangat penting yang harus dicapai dimiliki anak. Menurut piaget kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Kemampuan berpikir simbolik anak terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini disebut sebagai tahapan pra-operasional.<sup>3</sup>

Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu bentuk berpikir simbolik dalam lingkup perkembangan kognitif anak yang mulai perlu dikembangkan pada rentang usia 4 sampai 5 tahun. Banyak hal di sekitar dunia nyata anak yang berhubungan dengan lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna

---

<sup>1</sup>Sujiono, Y.N. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*, edisi revisi (Jakarta : Indeks, 2013), hal 2

<sup>2</sup> Partini. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini* . Grafindo Litera Media : 2010

<sup>3</sup> Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. *Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka*. Jurnal Ceria, (2019). 2(6), 354-58.

memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika.<sup>4</sup>

Sedangkan kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto, adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.<sup>5</sup>

Sriningsih mengungkapkan bahwa, kegiatan berhitung anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.<sup>6</sup>

Dalam Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini dalam ruang lingkup materi PAUD yang diturunkan dari capaian perkembangan anak dalam STPPA yaitu anak memiliki kesadaran bilangan, anak mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku yang mencakup materi keterhubungan antara konsep bilangan dengan kehidupan sehari-hari dan ragam objek dan karakteristiknya yang berbedadan dapat dibandingkan antara lain berdasarkan jumlah, besaran bentuk, posisi dan tekstur.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, kegiatan pembelajaran di PAUD Al Hasan Kepung , terdapat beberapa anak didik yang masih belum berkembang pada aspek kemampuan mengenal lambang bilangan. Peneliti melakukan pengamatan sebagai upaya untuk melihat seberapa besar tingkat capaian perkembangan kognitif anak yang berfokus pada kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap penerapan media edukatif puzzle yang distimulasikan disana. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat capaian perkembangan anak usia 4-5 tahun. Perkembangan anak yang masih belum berkembang diantaranya adalah; a) terdapat beberapa anak yang belum

---

<sup>4</sup> Susanto, A. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: 2011.

<sup>5</sup> Ibid,hal 99

<sup>6</sup> Khadijah, K. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (2016)

<sup>7</sup> Permendikbudristek,jakarta 2022

memahami urutan angka 1-10, b) belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 c) belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan sempurna. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran dan kegiatan di kelompok A guru 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, kesulitan yang dialami oleh guru PAUD tidak hanya disebabkan oleh faktor dari pihak sekolah tetapi juga dari luar lingkungan sekolah. Pada umumnya tidak semua guru PAUD berasal dari latar belakang pendidikan untuk anak usia dini. Hal tersebut dapat menjadi penghambat untuk mengejar kesetaraan dengan guru yang sudah memiliki latar belakang pendidikan guru PAUD.<sup>8</sup> Maka hal tersebut juga dapat mempengaruhi kurangnya kreativitas guru di PAUD Al Hasan Kepung untuk dapat mengembangkan kreativitas atau menjadi fasilitator anak usia dini untuk mengembangkan potensinya.

Demi menunjang pengembangan potensi pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang edukatif, menarik dan menyenangkan untuk anak.<sup>9</sup> Menurut Rita Kurnia, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak.<sup>10</sup>

Dalam memilih media pembelajaran hendaknya sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena media pembelajaran berperan penting untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga, dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media puzzle angka adalah permainan edukatif yang dapat menstimulus kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang potongan-potongan puzzle berdasarkan pasangannya. Dengan menggunakan media puzzle angka sekiranya dapat meningkatkan minat anak dalam melatih kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

---

<sup>8</sup> Agustina, Mirna Wahyu, and Germino Wahyu Broto. "Resiliensi Guru PAUD Honorer." *Happiness: Journal of Psychology and Islamic Science* 3.1 (2019): 40-39.

<sup>9</sup> Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling AUD*, (Depok : Rajawali Press 2019), hal 36

<sup>10</sup> Rita Kurnia, *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Pekan Baru: Cendikia Insani, 2009), hal 221.

Menurut Susanto dan Ari Prabawati, mengatakan bermain puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Puzzle angka merupakan permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan anak usia dini lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah.<sup>11</sup>

Selanjutnya menurut Patwonodewo dalam Misbach, puzzle angka bermanfaat untuk mengenal angka, selain itu dapat melatih kemampuan berfikir logis anak dengan cara menyusun angka. Manfaat lain yang dapat diambil dari puzzle angka ini adalah melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak.<sup>12</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Al Hasan Kepung.” Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Al Hasan kepung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas berdasarkan judul yang diangkat “Pengaruh Media Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Al Hasan Kepung, maka masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Sebagian anak belum bisa membedakan lambang bilangan
2. Anak kesulitan mengurutkan bilangan 1-10
3. Kurangnya ketertarikan pada pelajaran yang di berikan oleh guru
4. Belum diterapkan media puzzle, terutama puzzle angka
5. Anak cepat bosan untuk menerima pembelajaran di kelas

---

<sup>11</sup> Nurhafizah Annisa Fitri, —*Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak TK*,Jurnal Pendidikan Tambusai 4, no. 1 (2020): 7–13.

<sup>12</sup> Bachtiar S. Bachari Herawati, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 1* (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ranggolawe, 2018), hal 6.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan .
2. Media yang belum di terapkan di PAUD Al Hasan Kepung
3. Objek penelitian adalah kemampuan pramatematika dalam mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan dan menyusun puzzle . Adapun media puzzle yang digunakan yaitu berupa stik yang diberi gambar sesuai dengan tema pembelajaran, di potong menjadi 10 bagian dan bertuliskan angka 1-10.
4. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A usia 4-5 tahun di PAUD Al Hasan Kepung

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di paud al hasan kepung?
2. Apakah terdapat efektivitas yang tinggi dalam penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di paud al hasan kepung?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Hasan Kepung
2. Mengetahui efektivitas media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Hasan Kepung

### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu konklusi yang sifatnya masih sementara atau persyaratan berdasarkan pada pengetahuan tertentu yang masih lemah dan harus dibuktikan kebenarannya. Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang nantinya akan diuji dan

dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data.<sup>13</sup> Untuk keperluan penelitian ini, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (Ha)
  - a. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Al Hasan Kepung.
  - b. Terdapat efektivitas yang tinggi penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Al Hasan Kepung.
2. Hipotesis Nihil (Ho)
  - a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Al Hasan Kepung.
  - b. Tidak terdapat efektivitas yang tinggi dalam penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Al Hasan Kepung.

#### **G. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kegunaan bagi:

1. Bagi Peneliti
 

Manfaat yang dapat diambil melalui penelitian adalah sebagai tambahan wawasan dan pengalaman secara pribadi dalam proses memberikan stimulus pada anak usia dini dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Al Hasan Kepung.
2. Bagi Sekolah
 

Terutama bagi kepala sekolah untuk dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan suatu media edukatif yang tepat maka dapat dijadikan referensi sebagai salah satu penunjang untuk memudahkan anak dalam meningkatkan aspek perkembangan dan sebagai peningkatan mutu sekolah.

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*, (Bandung:ALFABETA,2019), hlm.64

3. Bagi pendidik

Sebagai tambahan informasi dan pengetahuan bagi pendidik dalam menstimulasi perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan belajar yang menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman kepada anak melalui praktek belajar secara langsung dengan memahami dan menyusun puzzle yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik dalam mengenal lambang bilangan 1-10 serta membantu anak melatih kemandirian dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

5. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi tambahan dan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan masukan dalam menerapkan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan media puzzle agar lebih menstimulus perkembangan anak.

## H. 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 Media adalah suatu sarana atau benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diantaranya adalah terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu.<sup>14</sup>
- b. Pengertian puzzle menurut Soebachman bermain puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar

---

<sup>14</sup> Sri Rahayu, *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Kalimedia,2017), hlm. 133

tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.<sup>15</sup>

- c. Mengenal Lambang bilangan 1-10 merupakan kemampuan berhitung permulaan meliputi membilang angka 1-10, menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 10, menghubungkan/memasangkan angka dengan benda hingga 10, menulis angka 1-10.<sup>16</sup>
- d. Anak usia dini merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun yang dikemukakan oleh NAEYC (National Assosiation Education for Young Chlidren). Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh.<sup>17</sup>

## 2. Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan pengaruh media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Paud Al Hasan Kepung adalah suatu Media Puzzle yang merupakan sebuah media yang berupa kepingan-kepingan dari gambar dan disusun menjadi satu untuk mendapatkan suatu gambar yang utuh dan di sisi bawah puzzle angka terdapat lambang bilangan 1-10 sehingga anak dapat menyusun puzzle berdasarkan gambar dan mengurutkan angka yang ada pada puzzle angka tersebut.

---

<sup>15</sup>Soebachman, Agustina, *Pemmainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: In Azna Books, 2012), hal, 48

<sup>16</sup> Nurjanah, E. *Metode Multisensori Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Autis*. Jurnal Pendidikan Khusus, (2017) 9(2), 1-10.

<sup>17</sup> Priyanto, A. *pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain*. Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif, (2014) (2).

## **I. 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 media puzzle, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

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, berisi mengenai pembahasan dari rumusan masalah.

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.