

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Dalam hal ini pembangunan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu diprioritaskan, karena Pendidikan Anak Usia Dini sangat strategis dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia, dan masa depan yang berkualitas serta regenerasi bangsa.

Kesadaran akan pentingnya penyelenggaraan pendidikan anak usia dini telah tumbuh sebagai sebuah kesadaran kolektif antara masyarakat dan pemerintah. Realitas dilapangan menunjukkan bahwa hampir seluruh lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) seperti RA dan sejenisnya terselenggara atas prakarsa dan swadaya masyarakat. RA adalah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang diselenggarakan melalui jalur formal. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 Bab VI pasal 28 ayat 3 disebutkan:

Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk, Taman Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lainnya yang sederajat”. Sedangkan PAUD di jalur luar pendidikan formal adalah play group, TPA, TPQ dan sejenisnya.¹

¹ *Petunjuk teknis BOP RA*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama R.I, 2005), h.1

Raudhatul Athfal dalam satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang memiliki karakteristik keagamaan, maka kurikulumnya harus terstruktur dan harus memunculkan ciri khas keagamaan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu itu meliputi tujuan kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan serta peserta didik.²

Tujuan Raudhatul Athfal adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap prilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan juga perkembangan selanjutnya. Raudhatul Athfal yang berada dibawah naungan Departemen Agama memiliki tantangan untuk mendapatkan hasil peserta didik yang siap menghadapi berbagai tuntutan globalisasi dengan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi serta berlandaskan iman dan taqwa.³

Mengacu pada Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini: Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

² *Petunjuk Teknis Pengembangan Kurikulum Raudhatul Athfal*, (Jakarta: Tim Penyusun Kurikulum RA Pimpinan Pusat Ikatan Guru Raudhatul Athfal R.I, 2012), h. 1.

³ *Ibid.*

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴

Setiap anak lahir dengan kemampuan yang berbeda-beda, dengan karakteristik dan keunikannya masing-masing. Anak lahir sampai berumur satu tahun disebut masa bayi yang perkembangan fisiknya mengalami kecepatan yang luar biasa, usia dua sampai tiga tahun mulai sangat aktif, dan di usia empat sampai enam tahun anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Di usia ini anak memasuki usia Taman Kanak-kanak, perkembangan bahasa semakin baik, perkembangan kognitif (daya pikir) juga sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar, hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka permasalahan perkembangan pada anak usia dini haruslah diatasi sebab akan sangat berdampak buruk dan menghambat perkembangan emosi dan sosialnya, fisik intelektual, bahasa juga kognitifnya.⁵

Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, dan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 793 Tahun 2018 dalam standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai dengan isinya, perkembangan kognitif pada anak berumur 4 – 6 tahun yang dalam lingkup perkembangan

⁴ Yuliani Nurani, *Buku Kerja Guru: Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Yayasan Yabefo).

⁵ H. E, Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), h. 22-23.

kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu 1) belajar pemecahan masalah, 2) berfikir logis, dan 3) berfikir simbolik.

Pembahasan penelitian ini memfokuskan di permasalahan perkembangan kognitif dengan lingkup berfikir simbolik pada tingkat pencapaian perkembangan anak dalam kegiatan bermain *puzzle* angka. Belajar angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang. *Burns* dalam bukunya *Math Solution*, dan *Baratta Lorton* dalam bukunya *Math teir Way*, keduanya sepakat mendasarkan pada teori *Piaget* yang menunjukkan bagaimana konsep matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun, adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola, geometri, ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah.⁶

Di dalam Al-Quran Allah Subhanahu Wa Ta'ala juga membahas tentang matematika yaitu di antaranya membahas tentang bilangan genap dan bilangan ganjil yang terdapat pada Surat Al-Fajr Ayat 3:

وَالشَّفَعِ وَالْوَتْرِ

Menilik dari ayat tersebut, maka pendidik diharapkan dapat mengenalkan angka kepada anak secara perlahan, bisa dimulai dari bilangan yang genap dan ganjil. Dalam dunia pendidikan anak usia dini sulit sekali mencari pengganti kegiatan yang sepadan dengan bermain, karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran

⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.2010. Kencana Pranada Media Group. Jakarta.Hal. 161-162

formal.⁷ Di lembaga pendidikan usia dini, guru harus pandai memilih permainan yang dibutuhkan dan paling tepat untuk menjadi sarana pembelajaran. Oleh karena itu disini guru berusaha memberikan dan memilih permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan *Puzzle*. Permainan ini terbukti sebagai cara yang bagus mengasah dan melatih sel-sel otak dan memecahkan masalah. Selain itu *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan masalah.⁸

Penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal Nahdhatul Ulama (RA NU) Raudhatul Jannah, pada peserta didik kelompok B ditemukan adanya masalah dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan. Anak sering keliru menyebut urutan bilangan angka ataupun membilang dengan menunjuk, seperti angka 9 anak menyebutnya angka 6, sewaktu memegang kartu angka anak bingung menyebut angka berapa yang tertera pada kartu. Anak juga sering keliru menghitung jumlah suatu benda bahkan menghitungnya meloncat seperti 1, 2, 3, 4, 5, 6, kemudian langsung 8.

Ini dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan sarana yang ada seperti menulis dipapan tulis, dibuku, berhitung dengan kelereng dan jari tangan. Selain itu RA NU Raudhatul Jannah tidak mempunyai tenaga pendidik yang lulusan sarjana PAUD, sehingga tahapan-tahapan perkembangan anak belum memahami betul. Ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran serta keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan dikelas.

⁷ H. E, Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), h. 25, h. 167.

⁸ Emmy Soekresno, *Panduan Memilih 20 Mainan Terbaik Sepanjang Masa*, (Jakarta: Luximo Metro Medika, 2009),

Peneliti menggunakan *Puzzle* angka guna meningkatkan pengenalan dan penyebutan lambang bilangan angka pada anak, dengan permainan *Puzzle* angka, anak akan merasa senang. Bermain *Puzzle* bisa melatih konsentrasi sehingga daya ingat dan berpikir anak bisa semakin berkembang. Selanjutnya untuk melihat hasil dari implementasi media bermain *Puzzle* angka, Peneliti merumuskan membuat Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: **“Meningkatkan Aspek Kognitif dalam Mengenal dan Menyebutkan Lambang Bilangan melalui Permainan *Puzzle* Angka Kelompok B RA NU Raudhatul Jannah Banjarmasin”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang muncul dapat diteliti oleh Peneliti adalah:

1. Bagaimana hasil kemampuan anak dalam mengikuti pembelajaran bermain *Puzzle* angka pada Kelompok B di RA NU Raudhatul Jannah Banjarmasin ?
2. Bagaimanakah aktifitas anak dalam upaya meningkatkan aspek pengembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain *Puzzle* angka pada Kelompok B di RA NU Raudhatul Jannah Banjarmasin ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang dilaksanakan dalam perbaikan ini antara lain untuk mengetahui:.

1. Hasil kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan bermain *Puzzle* angka pada Kelompok B di RA NU Raudhatul Jannah Banjarmasin.
2. Aktifitas anak dalam mengikuti kegiatan bermain *Puzzle* angka pada Kelompok B di RA NU Raudhatul Jannah Banjarmasin.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Anak:

- a. Adanya kesiapan belajar, keingin tahuan, dan semangat terhadap pelajaran.
- b. Anak lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka.

2. Bagi Guru:

- a. Sebagai panduan dan arahan dalam mengajar sehingga apa yang diinginkan bisa tercapai.
- b. Meningkatkan kreatifitas dan motivasi guru dalam mengajar.

3. Bagi Sekolah:

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan disekolah
- b. Meningkatkan mutu pembelajaran dikelas.

4. Bagi Orang Tua:

- a. Dapat mengetahui perkembangan anak.
- b. Menjadikan orang tua yakin tentang peningkatan prestasi anaknya.

E. Definisi Operasional

1. Meningkatkan Aspek Kognitif

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah dan persoalan. Masalah yang terjadi dalam penelitian ini adalah, kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1 - 10 pada anak usia 5 – 6 tahun di RA NU Raudhatul Jannah masih belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, dalam lingkup berpikir simbolik. Oleh karena itu untuk meningkatkan aspek kognitif dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, maka dilakukanlah kegiatan permainan *puzzle* angka.

2. Bermain *Puzzle* Angka

Dalam kegiatan permainan ini anak menyusun *puzzle* angka berupa kepingan-kepingan gambar yang berlambang angka, dan setelah tersusun dengan tepat maka akan terbentuk sebuah gambar. Media *puzzle* angka yang digunakan bergambar sesuai sub tema pembelajaran yaitu kendaraan di darat berlambang angka 1-10.

3. Anak Usia Dini

Secara umum anak usia dini dapat di kelompokkan dalam usia 1 – 6 tahun, dengan karakteristik yang berbeda-beda. Fokus usia anak pada penelitian ini adalah antara 5-6 tahun. Karena pada usia ini, merupakan usia prasekolah dimana tingkat pencapaian perkembangan anak seharusnya sudah mampu menyebutkan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan pembandingan, terdapat beberapa penelitian yang hasilnya relevan, antara lain :

1. Eny Winarti

Dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan *Puzzle* Angka Terhadap Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Plumbon Kecamatan Sambungmacan Kabupaten Sragen Tahun 2014/2015.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui *puzzle* angka, yakni sebelum tindakan 31%, siklus I pertemuan I mencapai 44%, siklus I pertemuan II mencapai 62%, siklus II pertemuan I mencapai 69% dan siklus II pertemuan II mencapai 87%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dapat dilakukan melalui *puzzle* angka pada anak Kelompok A di TK Pertiwi

Plumbon 1 Desa Plumbon, Kecamatan Sambungmacan, Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015.⁹

2. Srimulyanti

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Puzzle* Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di Tk Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta”

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk. Produk diuji cobakan kepada anak didik melalui dua tahap uji validasi yaitu uji coba produk kepada 3 anak dan uji coba pemakaian kepada 15 anak. Kelayakan produk di dasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media dan anak didik kelompok A TK sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle* Edukatif yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 2,85 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli media dengan rata-rata skor 3,88 termasuk kategori layak, uji coba produk mendapatkan prosentase skor 77,77% termasuk dalam kategori layak dan uji coba pemakaian mendapatkan prosentase 92,22%

⁹ Eny, Winarti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Puzzle Angka Terhadap Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Plumbon Kecamatan Sambungmacan Kabupaten Sragen Tahun 2014/2015*, (Skripsi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015), (Online) Diakses tanggal 27 Desember 2019. hal. xiv

termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* Edukatif untuk pembelajaran anak didik Kelompok A Taman Kanak-kanak Purbonegaran Gondokusuman Yogyakarta layak digunakan.¹⁰

3. Yesi Ratna Sari

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Lpm Raman Endra”

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media *puzzle* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen.

Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan *Treatment By Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji tes untuk melihat perbedaan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran dan pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah aktivitas media *puzzle*.

¹⁰ Srimulyanti, *Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di Tk Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta*, (Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: Oktober 2016), (Online), h, vii. Diakses tanggal 27 Desember 2019.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Terbukti bahwa ada perbedaan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle*. Hasil ini berarti bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.¹¹

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas sebagai peningkatan kemampuan aspek perkembangan kognitif yang masih belum berkembang secara maksimal. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *puzzle*.

¹¹ Yesi Ratna Sari, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lpm Raman Endra*, (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung 2018), (Online) Diakses tanggal 27 Desember 2019