

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Istilah anak usia dini di Indonesia terdiri dari anak sejak lahir sampai dengan umur enam tahun. Pada usia ini anak disebut dalam masa *the golden age* yaitu masa yang sangat penting dalam anak. Sehingga dibutuhkan stimulasi dan pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bagian penting yang dibutuhkan anak untuk memperoleh stimulasi positif saat anak berada dalam masa *the golden age*.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulasi atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang akan dilaksanakan pada jalur formal, nonformal dan informal (Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14).

Anak Usia Dini adalah masa kondusif untuk menumbuhkembangkan kecerdasan, bakat, fisik, sosial-emosional, bahasa, spiritual dan kognitif. Dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan, karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berpikir teliti.

Perkembangan kognitif anak terdapat pada tahap sensorimotor dan pra operasional. Di tahap sensorimotor, anak mendapat pengetahuan murni dari gerak dan indra secara nyata. Anak belajar mengenal dunia melalui meraba, membau, melihat, mendengar, dan merasakan. Sedangkan di tahap pra-operasional, anak mulai mampu memecahkan masalah dengan cara berpikir

terlebih dahulu, tidak lama kemudian di tahap selanjutnya anak mampu mempelajari masalah sebelum bertindak dan terlibat langsung dalam kegiatan secara fisik.

Di usia dini anak belum bisa berpikir operasional dan perlu benda nyata dalam membangun pengetahuannya, termasuk dalam pengetahuan mengenal lambang bilangan. Perkembangan kognitif anak digolongkan menjadi 3 tahap yaitu pengetahuan sains dan umum, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Mereka wajib meraih nilai-nilai penting yang terdapat didalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Saat membilang lambang bilangan anak akan berkenalan dengan aktivitas berhitung awal, aktivitas berhitung yang dilaksanakan saat rentang usia 4-5 tahun ialah membilang bilangan secara urut dari 1-10, mencari kecocokan antara lambang bilangan dengan benda, menjumlahkan dan mengurangi angka 1 hingga 10.

Karakteristik perkembangan anak berawal dari sesuatu yang paling dekat dengan mereka. Kemampuannya dapat berkembang ke fase pengertian tentang jumlah, yaitu berkaitan dengan operasi menjumlah dan mengurangi. Jadi kesimpulannya, kemampuan berhitung ialah kemampuan yang melekat didiri setiap anak yang membutuhkan stimulasi untuk pengembangan semua faktor yang berawal dari lingkungan sekitar dan bisa menuju tahap yang lebih kompleks. Karena itu sangat penting bagi orang tua maupun guru untuk mengembangkan pengetahuan mengenai lambang bilangan sejak dini melalui bermain, sebab proses belajar anak usia 0-6 tahun adalah bermain.

Menurut Saripudin dan Faujiah (2018:133), dengan bermain anak mendapat batasan dan paham akan kehidupan karena dalam bermain mereka menjadi senang. Bermain merupakan suatu aktivitas yang diharapkan mampu mengembangkan dan menumbuhkan semua aspek anak secara optimal. Sesuai dengan karakteristik anak yaitu memiliki sifat aktif saat melakukan pencarian maka kegiatan bermain adalah bagian dari metode belajar. Bermain perlu dilaksanakan dengan penuh kegembiraan,

jadi seluruh kegiatan akan mudah diterima oleh anak. Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pemahaman anak Taman Kanak-Kanak terhadap konsep matematika khususnya berhitung.

Media yang mendukung diharapkan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara maksimal. Salah satu jenis media permainan yang bisa digunakan untuk penerapan belajar berhitung pada anak adalah permainan yang sudah familiar di kalangan anak-anak yaitu, ular tangga. Menurut Sriningsih (2009:98), permainan ular tangga bisa menstimulasi berbagai bidang pengembangan salah satunya perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif-matematika yang terstimulasi ialah menyebut urutan angka, mengenal simbol dan persepsi tentang angka. Jadi kesimpulannya, kita harus membuat situasi menggembirakan untuk anak sehingga permainan ular tangga sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-10.
2. Anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dengan benda.
3. Anak belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 10.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diambil, maka rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menjumlahkan angka melalui permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menjumlahkan angka melalui permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemauan anak untuk belajar menjumlahkan dan mengurangi angka.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan motivasi belajar anak dalam menjumlahkan dan mengurangi angka.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana pendamping bagi anak.

###### **b. Bagi Guru**

- 1) Memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam meningkatkan motivasi belajar anak.
- 2) Media permainan ular tangga ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan memperjelas pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian anak dalam belajar.

###### **c. Bagi Peneliti**

- 1) Memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti mengenai metode, model, dan media pembelajaran yang efektif bagi siswa.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran di TK khususnya menjumlahkan angka, sehingga dapat diterapkan pada perkembangan kemampuan anak yang lain.