

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai berusia 6 tahun. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*Golden Age*). Dalam undang undang nomor 20 tahun 2003 pasal satu ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Syifaузakia dkk., 2021).

Anak usia dini berada dalam masa keemasan sepanjang rentang usia perkembangan anak. Usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon pada stimulasi dan berbagai upaya-upaya pendidikan yang dirangsang oleh lingkungan (Nurani, 2019).

Didalam (Permendikbud No.137 Tahun 2014) tentang Standar PAUD pasal 10 ada enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu : 1) Nilai agama dan moral, 2) Fisik-motorik meliputi: (a) motorik kasar, (b) motorik halus, dan (c) kesehatan dan perilaku keselamatan, 3) Kognitif meliputi: (a) belajar dan pemecahan masalah; (b) berfikir logis,; dan (c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal,

menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. 4) Bahasa terdiri atas: (a) memahami bahasa reseptif; (b) Mengungkapkan bahasa; dan (c) keaksaraan,. 5) Sosial-emosional meliputi: (a) kesadaran diri; (b) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain; dan (c) perilaku prososial, 6) Seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu aspek kognitif. Menurut Sugiyanto dalam (Yesmi dkk, 2018) Kognitif adalah kemampuan mengembangkan daya persepsi anak berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Oleh karena itu perkembangan kognitif perlu mendapatkan rangsangan, karena anak belajar mengenal warna, bentuk, ukuran, pola, anak juga mengenal konsep-konsep matematika seperti lebih banyak-lebih sedikit, sama tidak sama, lebih besar-lebih kecil, konsep angka, konsep bilangan serta sains, seperti menghitung, dan klasifikasi. Konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu, menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Berdasarkan indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A yaitu sebagai berikut 1.) Membilang dengan benda 1-10, 2.) Mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda, 3.) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak, 4.) Mengenal konsep bilangan lebih banyak dan lebih sedikit 5.) Mengenal konsep

bilangan yang sama dan tidak sama,

Berdasarkan observasi awal dilapangan yakni di RA Iqra' Sabila Kota Jambi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A masih rendah, terdapat fenomena seperti : anak belum mampu membilang sampai sepuluh dengan tepat, masih ditemukannya anak yang tidak dapat menyebutkan urutan bilangan dengan benar, pada saat diperintahkan untuk menghubungkan bilangan dengan benda masih mengalami kesulitan, dan juga masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal benda dengan jumlah yang sama, lebih banyak, serta jumlah yang sedikit. Selain itu, media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih kurang bervariasi. Untuk itu perlu adanya stimulasi pada aspek perkembangan kognitif dalam bagian berpikir simbolik, kerana kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan dasar dalam matematika pada anak usia dini. Menstimulasi hal tersebut pada anak dapat dilakukan melalui berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan bermain sambil belajar. Menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Menurut Catron dan Allen (Astuti & Novianti, 2020) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual

dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya. Untuk menunjang kegiatan belajar melalui bermain dapat menggunakan media pembelajaran berupa APE .

Media Pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan (Nurfadhillah, 2021). Salah satu media pembelajaran yakni berupa APE (Alat Permainan Edukatif), Alat permainan edukatif memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai kemampuan yang bisa dikembangkan melalui permainan edukatif adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Khobir, 2009). Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan (Karim dkk., 2014)

Salah satunya yaitu APE kantong ajaib, APE kantong ajaib merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kantong terbuat dari kain yang dipasangkan tali gantungan. Alat permainan edukatif kantong ajaib merupakan jenis permainan yang digunakan sebagai media belajar dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. APE kantong ajaib ini berupa kantong-kantong yang terbuat dari kain flanel yang berlambangkan bilangan 1-10 dan konsep permainannya yaitu memasukan benda kedalam kantong ataupun sebaliknya mengambil benda yang ada didalam kantong sesuai dengan lambang bilangan yang ada pada kantong ajaib untuk mengisi kantong tersebut dibuatlah potongan kain flanel berbentuk gambar. Berdasarkan uraian yang disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk melihat pengaruh APE kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal

konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Iqra' Sabila Kota Jambi. Dengan akan dilaksanakan penelitian ini dapat diketahui berapa besar peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Iqra Sabila Kota Jambi setelah menggunakan APE kantong ajaib dan sebelum menggunakan APE kantong ajaib. Dari uraian tersebut, maka peneliti membuat penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A di RA Iqra' Sabila Kota Jambi”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi apa saja permasalahan yang terjadi dilapangan, antara lain :

1. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A masih rendah, terdapat fenomena seperti : anak belum mampu membilang sampai sepuluh dengan tepat, masih ditemukannya anak yang tidak dapat menyebutkan urutan bilangan dengan benar, pada saat diperintahkan untuk menghubungkan bilangan dengan benda masih mengalami kesulitan, dan masih di temukan anak yang belum dapat mengenali jumlah benda yang sama, tidak sama, lebih banyak, dan juga lebih sedikit.
2. Selain itu, media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih kurang bervariasi

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar masalah dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan merambah kemasalah lain, maka batasan dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini membahas tentang pengaruh alat permainan edukatif

kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan.

- b. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A di RA Iqra' Sabila Kota Jambi

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari penjelasan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penerapan alat permainan edukatif kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di RA Iqra' Sabila Kota Jambi.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan alat permainan edukatif kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di RA Iqra' Sabila Kota Jambi

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi banyak pihak seperti berikut :

a. Anak

1. Dengan adanya penggunaan alat permainan edukatif kantong ajaib anak dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan.
2. Di harapkan dengan adanya penggunaan alat permainan edukatif kantong ajaib kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat sehingga perkembangan kognitifnya pada bagian berfikir simbolik dapat sesuai dengan perkembangan usianya.

b. Guru

1. Dengan adanya alat permainan edukatif kantong ajaib dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mengenai konsep bilangan
2. Dengan adanya alat permainan edukatif kantong ajaib guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran

c. Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai media untuk menambah wawasan dan bahan acuan untuk kajian penelitian selanjutnya mengenai alat permainan edukatif kantong ajaib serta tentang kemampuan mengenal konsep bilangan.

### **1.7 Definisi Operasional**

- a. APE Kantong ajaib merupakan salah satu alat permainan edukatif yang di gunakan sebagai media belajar dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. APE kantong ajaib ini berupa Kantong-kantong yang terbuat dari kain flanel yang berlambangkan bilangan 1-10 dan konsep permainannya yaitu memasukan benda kedalam kantong ataupun sebaliknya mengambil benda yang ada didalam kantong sesuai dengan lambang bilangan yang ada pada kantong ajaib, untuk mengisi kantong tersebut dibuatlah potongan kain flanel berbentuk gambar sesuai dengan tema.
- b. Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kecakapan dasar matematika yang harus dimiliki seseorang sejak usia dini, karena didalamnya memuat konsep matematika mulai dari bentuk (lambang), nama, urutan bilangan, mengenal jumlah banyak dan sedikit, jumlah sama dan tidak sama dipelajari di dalam konsep bilangan ini .

