

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diartikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran anak usia dini supaya hal-hal yang dibutuhkan anak dapat didapatkan dan dapat disesuaikan dengan tahap tumbuh kembangnya. Pada tahun 2003, diresmikan Undang-undang Nomor 20 Pasal 1 angka 4 yang membahas mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yakni PAUD merupakan program Pendidikan yang dikhususkan bagi anak yang berusia 0-6 tahun yang diterapkan dengan memberikan stimulasi Pendidikan guna mendukung tumbuh kembang anak baik fisik maupun psikis, sehingga anak dapat lebih siap menempuh jenjang Pendidikan berikutnya (Ridho,dkk(2015 h.2)). Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan sebagai pondasi dasar dalam mewujudkan dan membentuk karakteristik generasi bangsa, sehingga dianggap sebagai permulaan upaya untuk melahirkan kualitas sumber daya manusia yang memadai, berwawasan, berkarakter mandiri, proaktif, inovatif serta kreatif, dan bertanggungjawab. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan wujud dari keinginan bangsa terhadap generasi penerusnya agar kelak menjadi generasi yang berkarakter pemimpin dan berintelektual, serta berkualitas unggul.

Pengembangan potensi anak yang berusia dini, memerlukan stimulus dan pengasuhan yang mampu membantu proses pertumbuhan Di masa tersebut, anak berpotensi mengembangkan keterampilan di segala bidang secara optimal, yang

mencakup perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif merupakan bagian penting dari enam aspek tumbuh kembang anak berusia dini untuk dikembangkan.

Perkembangan kognitif diasumsikan sebagai aktivitas penalaran, yakni kecakapan masing-masing orang dalam mengaitkan, mengevaluasi dan melakukan pertimbangan terhadap suatu peristiwa maupun kejadian. Latifa (Zulfitria, dkk. 2021, h.3) Perkembangan kognitif yang mencakup kemampuan kecerdasan pada seseorang, yakni keahlian penalaran dan menemukan solusi permasalahan. Dominan intelektualnya bergantung pada sel saraf pusat pada otak yang mengalami perkembangan secara berkelanjutan.

Anak usia 4-5 tahun mulai memasuki fase tahap operasional, anak mampu mengenali berbagai symbol, mengelompokkan benda yang didasarkan pada ukuran, warna dan bentuknya, sekaligus mampu mengerti dan melakukan perhitungan angka. Manurung (2020, h.10) berpendapat bahwasanya anak-anak saat fase tersebut, masih dalam fase pengenalan gambaran mengenai huruf serta lambang dan konsep bilangan. Misalnya anak kategori A yang berusia 4-5 tahun ketika belajar pengenalan terkait konsep lambang bilangan, anak-anak tidak diwajibkan mampu memahami atau pun berhitung konsep angka 1-20 secara langsung. Indikator pencapaian untuk anak usia tersebut ialah hanya mengenali lambang bilangan yang meliputi dapat menentukan lambang bilangan sekaligus menirukannya dari 1-10, memasangkan serta mencari hubungan lambang dengan jumlah benda 1-10, namun anak belum diperintahkan untuk memiliki keterampilan menulis.

Menstimulus kemampuan kognitif anak di dalam sekolah dapat dilakukan dengan pemberian pembelajaran yang efektif. Pada upaya mengembangkan keterampilan kognitif, metode pembelajaran yang perlu diterapkan salah satunya ialah metode bermain. Metode diartikan sebagai salah satu upaya yang sering diterapkan guru ketika menjelaskan suatu materi kepada siswa saat pembelajaran. Mursid (Mubarak. 2020, h-3) mengasumsikan Bermain sebagai aktivitas yang dapat yang memberi kebahagiaan yang diterapkan dengan lebih berfokus pada suatu tahapan pengerjaannya dibandingkan dengan perolehan hasil akhir pada aktivitas tersebut.

Ada banyak permainan yang mampu menstimulus kognitif anak dalam mengenali lambang bilangan, seperti Bowling yakni suatu permainan menggunakan bola yang diglindingkan ke arah lintasan lurus supaya mampu sebanyak mungkin merobohkan pin yang telah diatur sebelumnya. Permainan tersebut dapat mengembangkan keterampilan anak mengenali lambang bilangan sebab permainan bowling tidak membutuhkan penalaran untuk menyelesaikan permasalahan pada permainan ini. Yakni dimana kegiatan permainan ini tidak hanya meningkatkan motorik kasar anak dan sosial emosional anak, selain itu, anak juga dapat mengembangkan keterampilan mengenali lambang bilangan ketika memainkan bowling.

Observasi yang telah diselenggarakan peneliti, meliputi suatu aktivitas pengenalan lambang bilangan yang dilakukan guru pada kelompok A (4-5 tahun) TK Nasrani 2 Medan dengan siswa sebanyak 12 orang. Guru menggunakan metode berceramah dan memanfaatkan media buku kotak-kotak dan papan tulis,

selanjutnya anak diajak menirukan tulisan lambang bilangan guru di papan tulis pada buku kotak-kotak masing-masing. Kegiatan tersebut membuat kebanyakan anak di kelas tersebut bermain dan jalan-jalan pada saat proses belajar. Anak mengalami kesulitan mengingat lambang bilangan ketika guru mengenalkan angka tersebut melalui konsep berceramah. Jika anak ditanya mengenai lambang bilangan anak belum bisa menjawab dengan benar, tugas yang diberikan oleh guru tidak dikerjakan sampai selesai. Selain itu dalam implementasi penerapan pembelajaran guru tidak menggunakan fasilitas APE dikarenakan APE yang dapat menstimulus pengenalan lambang bilangan tidak ada, kebanyakan guru memanfaatkan buku kotak serta papan tulis dalam mengenali lambang bilangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada variasi alat pembelajaran guru dalam pembelajaran pengenalan lambang bilangan guna mengembangkan kemampuan intelektual anak.

Melihat permasalahan diatas, mendorong Peneliti untuk mengembangkan alat permainan bowling. Yang dimana alat permainan bowling yang pada awalnya hanya menggelindingkan bola saja dan yang akan saya kembangkan ialah permainan bowling yang memiliki 3 tahap permainan. Arti dari Permainan bowling sendiri ialah salah satu bentuk permainan atau olahraga dengan bola yang cara memainkannya dilakukan dengan menggelindingkannya ke arah beberapa pin yang terjajar sebanyak 10 buah. Permainan bersifat individu di bawah pengawasan pendidik sebab dikhususkan untuk anak usia dini. Pengalaman yang diberikan guru kepada anak saat bermain memberikan peluang anak untuk mengenali lambang bilangan sehingga dapat meningkatkan keterampilan

intelektualnya. Anak secara langsung dapat bereksplorasi dan secara langsung mendapat pengalaman memainkan Bowling.

Observasi ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Megawati melalui suatu permainan yang mampu merangsang perkembangan intelektual anak dengan mengenali lambang bilangan, yakni melalui bowling. Bowling ialah bentuk permainan untuk merobohkan pin-pin dengan cara menggelindingkan bola, permainan bisa mendukung perkembangan intelektual dengan cara melakukan pengelaran lambang bilangan tanpa adanya proses penalaran. Yakni dimana kegiatan permainan ini tidak hanya meningkatkan motorik kasar dan sosial emosional tetapi dalam permainan ini juga dapat meningkatkan kognitif anak khususnya mengenali lambang bilangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan APE BOWLING Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nasrani 2 Medan”**.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Latar belakang masalah sebelumnya memuat beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi.
2. Minim nya APE di sekolah yang menstimulus pengenalan lambang bilangan.
3. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum baik.

### 1.3 Batasan Masalah

Identifikasi permasalahan penelitian sebelumnya mengharuskan adanya Batasan agar pembahasan tidak meleber. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan alat permainan edukatif Bowling untuk menstimulus kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenali lambang bilangan pada di TK Nasrani 2 Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah didasarkan pada Batasan masalah sebelumnya, diantaranya ialah:

1. Bagaimanakah Tingkat validitas APE Bowling untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Nasrani 2 Medan?
2. Bagaimanakah Tingkat praktikalitas APE Bowling untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Nasrani 2 Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui tingkat validitas APE Bowling untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Nasrani 2 Medan.

- 2 Untuk mengetahui tingkat praktikalitas APE Bowling untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Nasrani 2 Medan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan wawasan bahwa penggunaan APE yang menarik dan praktis itu penting dalam mengenalkan lambang bilangan anak usia dini
- b. Adanya APE baru yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK sesuai dengan perkembangan anak

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai bahan referensi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memilih APE yang lebih baik dan bervariasi.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi anak dalam belajar
- c. Bagi sekolah, dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk mengembangkan sebuah produk alat permainan edukatif.