

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latarbelakang

Anak usia dini adalah individu yang memiliki potensi besar yang harus dikembangkan melalui beberapa stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangannya, seperti yang ada dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada satu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya.

Jamaris (2006: 3) menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini di Indonesia, khususnya untuk anak-anak merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak dalam berbagai bentuk kegiatan yaitu belajar melalui bermain. Bentuk ini diwujudkan dalam ekspresi diri yang kreatif dan inovatif. Sejalan dengan kemajuan bangsa Indonesia, semakin banyak masyarakat Indonesia yang semakin sadar akan pentingnya pendidikan anak di usia dini. Semakin sadarnya masyarakat dikarenakan pada usia ini, anak mengalami masa peka atau yang biasa disebut dengan *2 golden ages*. Usia ini sering disebut sebagai usia emas *The Golden Age*, karena masa ini akan terjadi perkembangan yang pesat terhadap semua aspek perkembangan dan akan terjadi sekali dalam seumur hidup. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak pada

rentanganusia 4-6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional ke pada anak didiknya dalam rangka peletak dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai agama moral. agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. Anak akan merasa senang jika pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak monoton dan tidak cepat mudah bosan, dengan demikian sebagai seorang guru haruslah berperan aktif dalam proses pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang menarik. Sehingga proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Guru PAUD sebenarnya menyadari bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan media , alat peraga sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan optimal, dan membuat anak menjadi berkesempatan setelah mengikuti pembelajaran atau kegiatan. *Jean Piaget* Perkembangan kognitif pada anak adalah tahapan – tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Perkembangan struktur kognitif berlangsung menurut urutan yang samabagisemua anak. Setiap anak akan mengalami dan dapat melewati setiap tahapan perkembangan, Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan seni, konsep bentuk warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Bermain menggunakan alat permainan edukatif merupakan salah satu strategi dan pendekatan belajar untuk anak usia dini. masa anak-anak adalah masa yang penuh dengan warna bermain. Setiap saat masa anak-anak adalah masa yang penuh dengan tersedu dan kebahagiaan, sehingga dalam

proses belajar mengajar anak usia dini, nuansa bermain yang dipadukan dengan edukasi menjadi langkah yang tepat untuk memberikan nilai-nilai tertentu dalam proses belajar anak. Menurut *Wiyani dan Barnawi* mengatakan bahwa, “Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak”. Sehingga bermain menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi tetap mengandung unsur edukasi pada anak usia dini.

Menurut *Oemar Hamalik* ( dalam *Azhar Arsyad, 2013 : 24* ) mengatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Karena itu belajar melalui media alat permainan edukatif adalah salah satu langkah strategis dan membentuk suasana belajar. Seperti penggunaan media permainan edukasi berupa lotto angka untuk membantuan anak mengurutkan bilangan dan bilangan yang terkecil sampai bilangan terbesar maupun sebaliknya. Kemampuan berhitung tentu berawal dari kemampuan mengenal angka. Kemampuan ini diperoleh secara cepat atau lambat tergantung bagaimana stimulasi di sini yang diberikan oleh orang tua, guru atau lingkungan. Anak yang memperoleh stimulasi mengenal angka lebih cepat dan lebih baik sesuai dengan karakteristik dan prinsip belajarnya tentu akan lebih mampu memiliki kemampuan berhitung yang lebih baik dibandingkan anak yang tidak mendapatkan rangsangan belajar. Banyak

anggapan bahwa anak usia dini tidak diperbolehkan untuk belajar berhitung padahal tidak ada larangan tentang mengajarkan anak usia dini berhitung selagi sejalan dengan karakteristik dan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain

*Eliyawati (2005 :104)* menyatakan “Lotto merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantuanak mengenal warna, dan bentuk dengan melatih daya nalar” Peran media sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini mengingat perkembangan anak berada pada masa berpikir konkret. Media lotto angka merupakan media yang dibuat dari karton berbentuk persegi, 10 kartu lotto yang terdiri dari angka 1-10. Peran media sangat penting anak usia dini mengingat perkembangan anak berada pada masa berpikir konkret.

Dalam penelitian ini penulis ingin menfokuskan kemajuan anak pada perkembangan kemampuan anak dengan memanfaatkan media lotto angka. Media lotto angka ini sangat mudah digunakan sebagai tahap awal anak untuk belajar mengenal bentuk angka, menyusun dan mengurutkan. Media ini sangat berguna untuk guru, dan dapat digunakan pada setiap tingkat kelas. Peneliti menemukan permasalahan pada anak kelompok A usia 4-5 Tahun di TK Liya III Surabaya dalam mengenal konsep bilangan sebenarnya memiliki beberapa kendala diantaranya, sebagian besar kemampuan mengenal bentuk angka, mengurutkan angka, serta minat belajar anak masih perlu dikembangkan.

## **B. Ruang Lingkup Dan Pembatasan Masalah**

### **1. Ruang Lingkup**

- a. Fokus Pembahasan adalah Media Lotto Angka terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di TK Liya III Surabaya
- b. Subjek Penelitian adalah anak kelompok A di TK Liya III Surabaya
- c. Variabel pada penelitian adalah Media Lotto Angka termasuk dalam variabel bebas ( X ) dan Kemampuan mengenal bilangan variabel terikat ( Y )

## **2. Pembatasan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh variabel bebas (permainan Lotto Angka) terhadap variabel terikat (perkembangan mengenal bilangan).

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :  
Apakah ada pengaruh media Lotto Angka terhadap kemampuan mengenal bilangan pada siswa Kelompok A di TK Liya III Surabaya?

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Lotto Angka terhadap perkembangan Kognitif anak dalam mengenal bilangan pada TK Liya III Surabaya.

## **E. Variabel Penelitian**

Suharsimi Arikunto (1988: 99) – Variabel Penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Dalam Penelitian ini penulis melakukan analisis untuk mencari pengaruh suatu variabel dengan variabel lain.

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi terhadap variabel lain.

Maka dalam penelitian ini Pembelajaran menggunakan media lotto angka merupakan variabel bebas.

2. Variabel Terikat Variabel terikat adalah variabel yang dapat berubah karena terpengaruh atau dependent dapat berubah karena variabel lain. Pada penelitian ini variabel terikat adalah kemampuan mengenal bilangan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Bagi pendidik :

Dapat menjadi tambahan referensi bagi pendidik untuk mengenal alfa bilangan angka pada anak, salah satunya menggunakan media Lotto Angka.

Bagi anak :

Dapat memberi motivasi bagi anak untuk belajar mengenal angka dengan menggunakan media Lotto Angka.

Bagi peneliti selanjutnya :

Sebagai latihan dalam memecahkan permasalahan dan dapat dijadikan referensi meneliti media yang sama.