



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang dimana anak usia dini memasuki tahap pertama sebelum melakukan jenjang ke sekolah dasar. Tahapan-tahapan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan yang berbeda-beda dengan keunikannya masing-masing yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini dimulai sejak lahir sampai usia 6 tahun supaya memiliki kesiapan secara mental dengan siap sebelum melakukan ke jenjang berikutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa. Hal ini dikarenakan anak-anak adalah generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa.

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyebutkan pada perkembangan kognitif, salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun yaitu mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Sedangkan capaian perkembangan dari mengenal lambang bilangan yang harus dimiliki anak usia 4-5 tahun yaitu mengenal lambang bilangan, mampu menyebutkan lambang bilangan dan mampu menunjukkan lambang bilangan. Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan adalah anak belajar mengenal lambang bilangan.

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Mengenalkan lambang bilangan pada anak diharapkan mampu lebih mudah dalam memahami konsep matematika lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Mengenalkan lambang bilangan merupakan konsep dasar matematika yang merupakan kesiapan dalam berhitung permulaan pada anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Pembelajaran yang berkaitan dengan mengenal lambang bilangan khususnya untuk anak usia dini hendaknya berlangsung dalam suasana yang aman dan menyenangkan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan anak untuk mengenal simbol bilangan. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dari bilangan tersebut. Pendidik wajib bisa menyediakan media pembelajaran yang kreatif, edukatif, dan berkesan supaya anak mampu meningkatkan pembelajaran dan bisa membuat anak tidak bosan waktu melakukan kegiatan tadi. Untuk itu perlunya pembuatan media sebagai alat permainan yang dapat mendukung anak pada kegiatan mengenal lambang bilangan. Media juga dapat membantu keaktifan anak dalam proses belajar supaya bisa memberikan pesan yang diinginkan pengajar terhadap anak. Salah satu media yang digunakan dalam materi pembelajaran mengenalkan lambang bilangan ialah media permainan *uno stacko*.

Menurut Utami & Kasiyati (2020) menyatakan permainan *uno stacko* adalah permainan yang sangat menyenangkan dan lebih menarik sehingga menumbuhkan semangat anak dalam belajar dalam permainan *uno stacko* juga disesuaikan kebutuhan peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan. *Uno stacko* adalah permainan menyusun balok balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian tanpa boleh merobohkan menara atau menjatuhkan balok lain. *Uno stacko* merupakan balok berwarna warni yang terbuat dari plastic mainan yang disusun seperti bentuk menara ataupun bentuk yang lain yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dari 7 pemain. Balok balok tersebut

berjumlah 54 balok yang ditumpuk sebanyak 3 balok pada setiap tingkatannya.

Permainan *uno stacko* mendorong agar anak-anak menyelesaikan masalah, saling bergaul mengambil giliran, bersabar dan bekerja sama. Permainan ini tidak hanya mengutamakan faktor kesenangan akan tetapi permainan ini dapat meningkatkan kognitif anak ketika sedang bermain seperti mengenal angka 1-10 dan mengenal berbagai warna yang ada dibalok *uno stacko*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Reni Yulistiana (2016) di TK Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan mengenal angka harus ditingkatkan lagi karena pengembangan belum maksimal, rendahnya kemampuan mengenal angka 1-10 dipengaruhi oleh beberapa factor yaitu faktor dari luaranak misalnya pengenalan yang kurang atraktif, sehingga upaya guru harus lebih maksimal dalam mengenalkan angka 1-10. Melalui pendekatan pengenalan angka secara realistik, anak TK tidak hanya menyebutkan deret angka 1-10 saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan agar mereka mudah mengingat. Sehingga nanti dapat menunjukkan adanya peningkatan kualitas kemampuan mengenal angka ini adalah respons anak terhadap materi yang guru-guru ajarkan tentang kemampuan pengenalan angka 1 sampai 10 menjadi lebih antusias.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sumardi (2017) pada anak kelompok A di TK Wijaya Kusumah / Kartika XIX-26 yang menyatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dinyatakan belum optimal. Hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan anak dalam meniru menulis lambang bilangan 1-20, menunjuk lambang bilangan 1-20 dengan benar, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Berdasarkan hasil observasi awal dapat diketahui bahwa penyebab kurang optimalnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan disebabkan pada proses pembelajaranyang lebih menekankan pada pemberian tugas dan guru lebih banyak menjelaskan secara lisan. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Guru lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan buku tulis sebagai sarana pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menantang bagi anak karena kurangnya media nyata yang dapat digunakan oleh anak dalam pembelajaran meSngenal lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi di TK Syifaul Jinan pada anak kelompok A terdiri dari 31 siswa. Dari 31 siswa tersebut 12 anak mampu mengucapkan dan menuliskan angka 1-10 dengan baik dan benar, selanjutnya 9 anak hanya mampu mengucapkan angka 1-10 dengan baik tetapi belum mampu menuliskannya dengan baik, kemudian sisanya 10 anak belum mampu mengucapkan dan menuliskan angka 1-10 dengan baik dan benar. Adapun kendala yang dihadapi oleh pendidik di kelas pada saat pembelajaran dilaksanakan yaitu kurang konsentrasi anak pada saat pembelajaran. Membuat pelaksanaan pembelajaran di kelas terganggu dan membuat suasana menjadi gaduh.

Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung, seperti hanya menggunakan papan tulis dan LKA saja, sehingga membuat anak setelah beberapa menit pembukaan sudah berkeliaran. Anak biasanya mulai berkeliaran 15 menit setelah pembukaan, setelah itu pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan dimulai anak akan bisa fokus tetapi hanya 10-20 menit saja. Setelah 20 menit anak berkeliaran mengganggu teman temannya, berbicara sendiri dengan teman temannya, sehingga membuat suasana dalam kelas menjadi gaduh.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti memfokus kajian perbaikan pembelajaran dalam bentuk penelitian kuantitatif dengan judul : **“Pengaruh Permainan *Uno Stacko* Terhadap Peningkatan kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak”**.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh permainan *uno stacko* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Syifaul Jinan?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh permainan *uno stacko* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Syifaul Jinan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan pada mata kuliah metodologi pengembangan kemampuan kognitif dan kreativitas anak usia dini. Karena di dalam penelitian ini menggunakan masalah tentang kognitif anak yang salah satunya mengenal lambang bilangan 1-10.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pendidik

Dapat memberikan manfaat dan motivasi kepada pendidik agar dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar anak didiknya dalam mengenal angka 1-10.

b. Manfaat bagi anak didik

Mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan permainan *uno stacko*.

c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan sebuah ide baru bagi sekolah agar lebih kreatif lagi dalam menggunakan konsep pembelajaran terhadap peserta didik.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka fokus penelitian pada penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh Permainan *uno stacko* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada di TK Syifaul Jinan. Agar penelitian lebih terfokus dan tidak keluar dari pokok permasalahan maka penulis membatasi masalah ini, yaitu:

1. Pengaruh permainan balok *uno stacko*.
2. Mengetahui lambang bilangan 1-10.
3. Pada anak usia 4-5 tahun.
4. Di TK Syifaul Jinan Krangganeng Lamongan.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Permainan *Uno Stacko*

Game atau permainan dalam sebuah aktivitas biasanya bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan maka dari itu setelah memainkan game atau permainan akan mendapat respon positif. *Uno stacko* adalah permainan menyusun balok balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian tanpa boleh merobohkan menara atau menjatuhkan balok lain.

2. Kemampuan Mengetahui Lambang Bilangan

Kemampuan mengetahui lambang bilangan adalah kemampuan anak untuk mengetahui simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang bilangan adalah konsep dasar matematika yang merupakan kesiapan dalam berhitung permulaan pada anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

3. Anak usia 4-5 tahun

Anak usia 4-5 tahun merupakan bagian dari anak usia dini, usia ini secara umum merupakan anak dalam rentang masa prasekolah. Perkembangan kecerdasan anak usia dini ini mengalami perkembangan yang sangat pesat peningkatannya dari 50% menjadi 80%. Hal tersebut merupakan acuan yang menunjukkan betapa pentingnya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki pada anak usia prasekolah.