

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar, Pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan.¹ Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak.²

Sedangkan anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangannya, aspek tersebut diantaranya seperti, aspek kognitif, nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, psikomotorik, dan seni.

Salah satu aspek yang berperan penting dalam perkembangan yaitu aspek kognitif, Kognitif adalah suatu proses berfikir yang meliputi berfikir simbolik, kemampuan mengenal, dan menyebutkan bilangan. Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang

¹ Aidil Saputra, "Pendidikan Anak Pada Usia Dini", *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* Volume 10 (2), 2018, Hal. 193.

² Syamsuardi, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone", *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol. 11 (1), 2012, hal.60.

standar nasional pendidikan anak usia dini ditetapkan indikator kemampuan kognitif anak yang dapat dicapai melalui pembelajaran simbolik, yaitu:

Table 1.1
Indikator Pencapaian Kemampuan simbolik (dalam mengenal lambang bilangan) Anak Usia Dini

Lingkup perkembangan	Tingkat Pencapaian Kemampuan Simbolik Usia 5-6 Tahun
III. Kognitif C. Berfikir Simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Lambang bilangan merupakan bagian dari aspek kognitif yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Menurut Tadjudin yaitu Lambang bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian.³ Menurut Susanto yaitu Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang penting bagi proses

³ Dina Puspita Sari, Dkk, "Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 5(1), 2019, hal. 125

bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka.⁴ Pengenalan bilangan pada anak usia dini sudah diterapkan juga oleh TK Kartika IV-86 Pamekasan, seperti mengenalkan bentuk-bentuk bilangan, menyebutkan bilangan dengan cara menghitung, jumlah benda dan banyak lagi.

Dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini memiliki metode atau cara yang khusus, dikarenakan cara belajar anak usia dini berbeda dengan karakteristik cara belajar orang dewasa. Dengan begitu alat peraga untuk pendidikan anak usia dini merupakan sarana pembelajaran yang berpengaruh untuk memajukan aspek-aspek perkembangan anak. Alat ini sering di sebut mainan APE. Alat ini merupakan sarana pendidikan yang wajib digunakan oleh sekolah-sekolah agar materi pelajaran yang disampaikan guru bisa lebih mudah diterima oleh anak, khususnya siswa di lembaga pra sekolah seperti PAUD dan TK.

Menurut Suryadi yang dikutip oleh syamsuardi, Alat Permainan Edukatif adalah alat yang dibuat secara khusus untuk alat bantu belajar dan dapat memaksimalkan perkembangan anak, yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak usia dini.⁵ Dengan adanya APE ini mempermudah bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, seperti halnya dalam

⁴ Ibid, hlm., 125

⁵ Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, hal.61.

mengenalkan lambang bilangan menggunakan APE sebagai media pendukung dalam mengenalkan lambang bilangan.

Pada hasil kegiatan observasi di TK Kartika IV-86 Pamekasan, disana guru menggunakan media APE jam angka untuk mengenalkan bilangan dan waktu pada anak, namun masih terbilang kurang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari cara anak menyebutkan dan menunjuk angka kurang tepat serta anak masih belum paham mengenai waktu. Dari uraian kondisi dan situasi tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang judul *“Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Jam Angka Dalam Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak Kartika IV-86 Pamekasan”*.

B. Fokus Penelitian

Melihat dari paparan yang telah dikemukakan sebelumnya, fokus penelitian yang penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan APE jam angka terhadap pengenalan bilangan pada anak usia dini di TK Kartika IV-86 Pamekasan?
2. Apakah manfaat penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan pada anak usia dini di TK Kartika IV-86 Pamekasan?
3. Apa saja faktor pendukung penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan pada anak usia dini di TK Kartika IV-86 Pamekasan?
4. Apa saja faktor penghambat penggunaan APE jam angka dalam Pengenalan bilangan pada anak usia dini di TK Kartika IV-86 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Bertolak pada fokus masalah di atas, maka peneliti memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan kepada anak usia dini di TK Kartika IV-86 Pamekasan
2. Untuk mengetahui manfaat penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan pada TK Kartika IV-86 Pamekasan
3. Untuk mengetahui faktor pendukung yang mempengaruhi penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan pada TK Kartika IV-86 Pamekasan
4. Untuk mengetahui faktor penghambat yang mempengaruhi penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan pada TK Kartika IV-86 Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan tentang penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan untuk anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Kartika IV-86 Pamekasan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan guru dalam pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini.

Secara praktis hasil dari temuan dilapangan nantinya dapat memberikan informasi, sekaligus memberi acuan dan pengetahuan pada semua kalangan, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu pengembangan keilmuan yang telah didapat secara teoritis dari perguruan tinggi kemudian diaplikasikan secara konkret dengan persoalan yang berkembang dimasyarakat.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat memberikan edukasi terhadap anak mengenai pengenalan lambang bilangan sehari-hari yang sering dialami atau ada disekitar saat anak berada di lingkungan rumah.

3. Bagi Guru

Dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan dalam pembelajaran melalui pengenalan bilangan, dan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

4. Bagi TK Kartika

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan untuk anak usia dini, dan dapat meningkatkan kualitas sekolah.

5. Bagi IAIN Madura

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang tentang penggunaan APE jam angka dalam pengenalan bilangan untuk anak usia dini. Selain itu, semoga dengan adanya penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber kajian bagi kalangan dosen dan mahasiswa baik sebagai kajian dalam perkuliahan PIAUD maupun untuk kepentingan penelitian yang mungkin ada kesamaan dalam pokok kajiannya.

6. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan dengan bidang yang berbeda.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian sangat diperlukan agar menyamakan persepsi awal antara peneliti dan para pembaca terhadap istilah-istilah yang secara operasional yang digunakan dalam judul penelitian, maka perlu peneliti memberikan batasan pengertian secara definisi. Istilah-istilah yang dimaksud di antaranya:

1. Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang terdapat nilai-nilai pendidikan untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak dari berbagai pencapaian aspeknya.
2. APE Jam Angka adalah alat permainan yang dibuat untuk mengenalkan bilangan dan waktu pada anak usia dini, dengan ape jam angka ini mempermudah bagi anak untuk mengenal bilangan dan waktu dengan mudah.
3. Bilangan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pendidikan pada anak usia dini dalam mengenalkan bilangan yang sering kali di temukan dalam kehidupan sehari-hari, dengan bilangan ini memudahkan bagi anak untuk mengetahui jumlah atau banyaknya sesuatu benda baik itu konkrit maupun abstrak.
4. Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, diusia ini anak usia dini bisa dikatan masa keemasan (*golden age*) karena anak diusia ini mampu menyerap apa yang meraka dengar, lihat dan yang apa mera rasakan.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa kajian atau penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian Penggunaan APE Jam Angka Dalam Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak Kartika IV-86 Pamekasan yang diteliti oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, Penelitian Tesis dari Tuti Marni, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin tahun 2018, yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Bola Warna Dalam Mengembangkan Pengenalan Bilangan Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Babussalam Kecamatan Pulau Pujung Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pengembangan pengenalan bilangan anak usia dini di Raudhatul Athfal Babussalam Kecamatan Pulau Pujung Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini menggunakan metode jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Dan pada setiap siklus terdapat tiga pertemuan yang tiap pertemuan terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terdahulu sebagai berikut, pengenalan anak terhadap bilangan sangat rendah. Hal ini disebabkan pelaksanaan kegiatan yang menggalikan pengenalan anak terhadap bilangan kurang maksimal, kurangnya kesempatan untuk mengekspresikan dan mengungkapkan pengetahuan bilangan yang dimiliki oleh anak. Dan guru juga

kurang melakukan inovasi dengan metode dan media yang lebih menarik. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu apakah penggunaan alat permainan edukatif bola warna dapat mengembangkan pengenalan bilangan anak usia dini di Raudhatul Athfal Babussalam Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat? Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pengembangan pengenalan bilangan anak usia dini di Raudhatul Athfal Babussalam Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat.⁶

Penelitian ini memiliki persamaan, yaitu sama-sama menggunakan APE dalam pengenalan bilangan pada anak usia dini. Namun terdapat perbedaan pada penelitaian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu perbedaanya terletak pada media APE nya penelitian terdahulu menggunakan APE Bola Warna, sedangkan Penelitian yang sekarang menggunakan APE Jam Angka sebagai media pengenalan bilangan pada anak usia dini.

Kedua, Penelitian Skripsi dari Megawati, Universitas Muhammadiyah Makassar 2020, yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Kemala Bhayangkari Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini melalui permainan bowling kelompok B di TK Kemala Bhayangkari Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Penelitian ini

⁶ Tuti Marni, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Bola Warna Dalam Mengembangkan Pengenalan Bilangan Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Babussalam Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat”, *Skripsi*, (Jambi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin, 2018).

menggunakan metode jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, subjek penelitian ini adalah 1 orang guru dan 19 anak pada kelompok B3 di TK Kemala Bhayangkari. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan bowling. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan hasil dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terdahulu sebagai berikut, peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok B3 di TK Kemala Bhayangkari. Pelaksanaan penelitian pada siklus satu, siklus dua, dan siklus tiga menunjukkan bahwa. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak pratindakan yaitu 45%, dengan kriteria Belum berkembang pada siklus I mencapai 50% dengan kriteria mulai berkembang pada siklus II mencapai 62.50% dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan pada siklus III mencapai 81.25% dengan kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan dapat disimpulkan melalui permainan bowling.⁷

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang bilangan, namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang, yaitu pada penelitian terdahulu meningkatkan kemampuan mengenal

⁷ Megawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Kemala Bhayangkari Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa", *Skripsi*, (Makasar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020).

konsep bilangan melalui permainan bowling sedangkan penelitian sekarang lebih ke penggunaan ape jam angka dalam mengenalkan lambang bilangan.

Ketiga, Penelitian Skripsi dari Alfiatul Izzati Irawan, Universitas Muhammadiyah Makassar 2020 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo dengan menggunakan media buah Puzzle angka. Serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo melalui penggunaan media Puzzle angka. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa Raudlatul Athfal Kelompok A1 Usia 4-5 tahun dengan jumlah 23 anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya: 1) Pembelajaran menggunakan media buah *Puzzle* angka berjalan dengan baik dalam setiap siklus. Hal ini dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil aktivitas guru pada siklus I mencapai 78,6%, (cukup) siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 92,8% (baik). Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 76,2% (cukup), siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 94,04% (sangat baik). 2) Adanya peningkatan kemampuan

mengenali lambang bilangan 1-10 setelah adanya penggunaan media buah *Puzzle* angka. Hal ini terlihat dari hasil ketuntasan belajar anak pada tahap siklus I 39,2% (Belum Berkembang) dengan rata-rata 50,35 (cukup), siklus II hasil ketuntasan belajar anak 60,9% (Mulai Berkembang) dengan rata-rata 68,09 (cukup), dan siklus III hasil ketuntasan belajar anak 91,4% (Berkembang Sangat Baik) dengan rata-rata 82,9 (baik). Peningkatan siklus III terjadi saat penggunaan media buah *Puzzle* angka disertai metode bernyanyi sambil menulis angka. Anak mendapatkan pengalaman menulis angka secara konkrit melalui nyanyian lagu “angka”. Sehingga hal ini anak lebih menghafal bentuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10.⁸

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang bilangan, namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang, yaitu pada penelitian terdahulu kemampuan mengenali lambang bilangan 1-10 pada Raudlatul Athfal Babussalam rendah menggunakan media buah puzzle angka sedangkan penelitian yang sekarang lebih ke penggunaan APE jam angka dalam pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini.

⁸ Alfiatul Izzati Irawan, “Peningkatan Kemampuan Mengenali Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo”, *Skripsi*, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018).