

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak perlu distimulasi secara optimal, meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pendidikan pada usia dini menjadi sangat penting karena masa ini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga anak memerlukan pengalaman belajar yang tepat agar seluruh potensi perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Penanganan anak usia dini, khususnya dalam bidang pendidikan sangat menentukan kualitas pendidikan bangsa dimasa mendatang. Pada masa usia dini, kualitas hidup seseorang memiliki makna dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya (Susanto, 2017).

Anak usia 3-4 tahun memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan anak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Piaget (1952) dalam Novitasari (2023), anak pada rentang usia tersebut berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, tetapi masih memahami konsep melalui pengalaman konkrit,

benda nyata, dan aktivitas yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Bruner (1966) dalam Novitasari (2023), juga menjelaskan bahwa proses belajar anak berlangsung melalui tiga tahapan, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, anak belajar melalui tindakan langsung terhadap objek, pada tahap ikonik, anak memahami konsep melalui gambar atau representasi visual, sedangkan pada tahap simbolik anak mulai memahami lambang atau simbol. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya diawali dengan pengalaman langsung menggunakan benda konkrit sebelum anak diperkenalkan pada konsep yang bersifat abstrak.

Selain itu, Vygotsky (1978) dalam Novitasari (2023), mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Guru berperan memberikan bantuan atau *scaffolding* agar anak mampu menyelesaikan tugas yang semula belum dapat dilakukan secara mandiri. Dengan demikian, proses pembelajaran di PAUD perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan bermain, bereksplorasi, serta menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang berpusat pada aktivitas anak akan lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Katimah et al., 2022).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapat perhatian pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengingat, memecahkan masalah, memahami simbol, mengenal konsep bilangan, serta berpikir simbolik (Afifi et al., 2025). Salah satu kemampuan dalam perkembangan berpikir simbolik adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak dalam memahami konsep matematika permulaan dan mempersiapkan mereka untuk mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, kemampuan mengenal lambang bilangan perlu dikembangkan sejak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Syafdaningsih & Utami, 2021).

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), anak usia 3-4 tahun diharapkan mulai mampu mengenal lambang bilangan sebagai bagian dari perkembangan kognitif (Jarwani, 2022). Kemampuan tersebut meliputi mengenali, menyebutkan, menunjukkan, mencocokkan, dan mengurutkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda yang diwakilinya. Penguasaan kemampuan tersebut akan membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih bermakna serta menjadi bekal dalam mengikuti pembelajaran matematika pada tahap selanjutnya.

Namun demikian, kondisi yang ditemukan di lapangan belum sepenuhnya sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di KB Tunas Harapan, diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun masih belum berkembang

secara optimal. Dari sembilan anak yang diamati, terdapat tujuh anak yang masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan sesuai instruksi guru, serta menghitung jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih perlu ditingkatkan agar mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan.

Rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode yang berpusat pada guru, sehingga kesempatan anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung masih terbatas. Selain itu, kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan lembar kerja dan latihan menulis secara berulang sehingga anak mudah merasa bosan. Muthalib et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar anak. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran konkrit juga menyebabkan anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Permasalahan tersebut perlu diatasi melalui penerapan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah permainan dadu angka. Permainan dadu angka merupakan permainan edukatif yang menggunakan media konkrit berupa dadu berisi lambang bilangan untuk membantu anak mengenal, menyebutkan, menunjukkan, mencocokkan, dan mengurutkan lambang bilangan melalui aktivitas bermain. Melalui permainan ini, anak memperoleh pengalaman

belajar secara langsung sehingga konsep bilangan menjadi lebih mudah dipahami.

Penerapan permainan dadu angka juga didukung oleh teori belajar Bruner yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui tiga tahap, yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Anak terlebih dahulu memahami konsep melalui benda konkrit sebelum mampu memahami simbol yang bersifat abstrak (Bruner dalam Novitasari, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media konkrit berupa dadu angka dinilai sesuai untuk membantu anak usia 3-4 tahun dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Efektivitas permainan dadu angka juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Hidayat (2021) menyatakan bahwa permainan dadu mampu meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak di TK Dharma Wanita I Keniten, Kediri. Penelitian Rosfalia dan Rahmawati (2025) juga menunjukkan bahwa media dadu angka efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Karangasem Utara Batang. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media konkret dan permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan mengenal simbol bilangan serta keterampilan berhitung permulaan pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Dadu Angka pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Tunas Harapan."** Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran, meningkatkan keaktifan anak selama kegiatan belajar,

serta meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sesuai dengan indikator perkembangan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Apakah permainan dadu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan melalui penerapan permainan dadu angka.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif strategi dan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya pengenalan lambang bilangan.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas serta mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi istilah sebagai berikut.

1. Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenali simbol angka sebagai representasi dari suatu jumlah tertentu. Dalam penelitian ini, kemampuan mengenal lambang bilangan dibatasi pada kemampuan anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, serta menghitung benda sesuai lambang bilangan. Kemampuan tersebut termasuk dalam aspek perkembangan kognitif, khususnya berpikir simbolik, yang menjadi salah satu indikator perkembangan anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) (Jarwani, 2022).

2. Permainan Dadu Angka

Permainan dadu angka adalah suatu permainan edukatif yang menggunakan media dadu yang memuat lambang bilangan sebagai sarana

pembelajaran untuk mengenalkan konsep angka kepada anak melalui aktivitas bermain. Dalam penelitian ini, permainan dadu angka digunakan sebagai tindakan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif melalui kegiatan melempar dadu, menyebutkan angka yang muncul, menunjukkan lambang bilangan, menghitung benda sesuai lambang bilangan. Permainan ini dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang menekankan prinsip belajar sambil bermain. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan pendidikan untuk anak usia dini (Suyadi & Ulfah, 2013).