

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pelayanan pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.(Pohan, Jusrin Efendi 2020).

Diusia ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan sering disebut usia emas (*golden age*), karena pada masa ini fondasi kemampuan kognitif, motorik, sosial dan emosional anak mulai terbentuk (Pohan, Jusrin Efendi 2020). Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini ialah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif mencakup perkembangan atau pengetahuan umum, pengetahuan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep perkembangan bilangan, serta lambang bilangan dan huruf. Aspek perkembangan kognitif dalam pembelajaran anak usia dini ada tiga, yaitu proses belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolis(Warmansyah, Jhoni. dkk 2023).

Menurut Piaget, pada rentang usia antara 2-7 tahun (praoperasional), anak sudah memasuki tahap penggunaan simbol - simbol dan pemahaman terhadap angka. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol untuk

merepresentasikan objek dan kejadian dalam pikirannya, namun belum mampu memahami logika secara penuh (Marinda, Leny 2020).

Piaget menekankan bahwa anak pada tahap ini belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi langsung dengan lingkungan. Mereka belum mampu berpikir abstrak, sehingga pembelajaran yang bersifat manipulatif dan berbasis permainan sangat sesuai untuk membantu mereka dalam berpikir logis serta memahami konsep simbolik seperti lambang bilangan (Melia, Al dkk. 2025).

PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD menetapkan bahwa pada usia 4-5 tahun, anak diharapkan telah mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Namun dalam praktiknya, berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan (Putri, Cetsa Novitasari 2019) pencapaian ini masih menjadi tantangan di banyak sekolah Taman Kanak-kanak, salah satunya di TK Dharma Wanita Karangrejo 1.

Berdasarkan pengamatan awal di TK Dharma Wanita Karangrejo 1, didapati fakta bahwa 11 anak kelompok A (usia 4-5 tahun), sebanyak 9 anak (81,8%) belum mampu mengenali dan mengingat bentuk lambang bilangan 1-10 meskipun mereka sudah mampu menyebutkan dan membilang secara verbal. Anak-anak tersebut mampu melafalkan urutan lambang bilangan dengan lancar dan benar, namun ketika diminta menunjuk atau menyebut bentuk angka tertentu (misalnya: "Ini angka

berapa Mas?”), mereka menunjukkan kebingungan, bahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut, mereka selalu menghitung urutan angka yang ada di dinding kelas. Bahkan beberapa diantaranya sering tertukar antara bentuk angka (angka 6 dan 9), atau malah tidak mampu menunjukkan dan menyebutkan lambang angka yang benar.

Permasalahan ini tidak hanya ditemukan di TK Dharma Wanita Karangrejo 1. Penelitian-penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa pembelajaran pengenalan lambang bilangan di PAUD masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti, buku tulis, papan tulis, majalah dan LKPD yang dinilai tidak efektif untuk anak usia dini (Gandana, Gilar dkk. 2017). Media pembelajaran yang digunakan seringkali belum kontekstual, kurang menarik, serta tidak mampu membangkitkan minat belajar anak. Akibatnya, ketrampilan mengenal bentuk dan simbol angka tidak berkembang secara optimal, daya ingat anak pada lambang bilangan rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan ialah dengan mengintegrasikan media permainan inovatif ke dalam proses pengenalan angka pada anak usia dini. Permainan edukatif seperti *board game*, yang dimodifikasi untuk menampilkan lambang 1-10 secara visual dan interaktif di papan permainan sangat potensial sebagai sarana belajar yang menyenangkan. Melalui *board game*, anak terlibat secara aktif dan kolaboratif dan berulang dalam mengenal serta membedakan lambang angka.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan (Trisnawati, Rika dkk. 2025) dan (Maulidiyah, Ummi Masrufah dkk. 2022) menunjukkan pemanfaatan media *board game* pada siswa usia dini efektif digunakan dalam pengenalan konsep matematika salah satunya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dalam penelitian ini, penulis telah meninjau dan membandingkan beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, diantaranya penelitian dari Rika Trisnawati dan Luluk Iffatur Rocmah yang berjudul “*Penerapan Media Boar Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun*”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa board game efektif untuk meningkatkan kemampuan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Selanjutnya, penelitian ini juga didukung oleh penelitian lain yang ditulis oleh Putri Karmila Sari dan rekan-rekan pada tahun 2025 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Board Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Khairiyah Ramanuju*” menyimpulkan *board game* dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional dan kognitif efektif anak.

Kondisi ini melatarbelakangi penulis untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Dharma Wanita Karangrejo 1 dengan fokus pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui *board game* yang dimodifikasi sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah di kelas, memberikan kontribusi inovatif terhadap pembelajaran kognitif di PAUD, serta menjadi alternatif Solusi terhadap kebutuhan konvensional yang selama ini digunakan.

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *board game* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Karangrejo 1?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada setiap siklus tindakan menggunakan permainan *board game* ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Penggunaan *board game* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Karangrejo 1.
2. Untuk Meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada setiap siklus tindakan menggunakan permainan *board game*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagaimana berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambing bilangan anak usia 4-5 tahun.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Guru

Menjadi inspirasi dan referensi dalam memilih, merancang, dan mengimplementasikan media bermain edukatif (*board game*) secara aplikatif dalam kelas guna meningkatkan pembelajaran kognitif, khususnya dalam pengenalan lambang bilangan.

###### b. Bagi Peserta Didik

Membantu mempercepat proses belajar mengenal dan mengingat lambang bilangan secara aktif, menyenangkan, dan interaktif.

###### c. Bagi Orang Tua/Wali Murid

Menjadi acuan untuk melakukan stimulasi lanjutan terhadap anak di rumah dengan media dan aktivitas yang serupa sehingga keterlibatan orang tua berjalan optimal.

#### d. Bagi Sekolah

Sebagai model pengembangan pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi dan dikembangkan lebih lanjut di level satuan pendidikan anak usia dini lainnya.

#### e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi sumber data, referensi, serta contoh praktis pengembangan skripsi PGPAUD yang mengintegrasikan media permainan berbasis PTK berbasis permainan papan.

### **E. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disampaikan definisi operasional dari istilah-istilah kunci:

#### 1. Lambang Bilangan

Lambang bilangan adalah simbol yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan tertentu (Gandana, Gilar dkk. 2017). Dalam konteks penelitian ini, lambang bilangan yang dimaksud adalah angka 1-10 yang harus dikenalkan kepada anak usia 4-5 tahun sebagai dasar kemampuan matematika.

#### 2. Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kesanggupan anak untuk mengetahui, membedakan, dan menunjuk lambang bilangan 1-10. Menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda.

Kemampuan ini meliputi menyebutkan, menunjuk, dan menuliskan lambang bilangan dengan benar(Gandana, Gilar dkk. 2017)

### 3. Permainan *Board Game*

*Board game* merupakan permainan yang menggunakan seperangkat alat dan komponen yang diletakkan, digerakkan, atau dipindahkan pada sebuah permukaan yang telah diberi tanda atau dibagi ke dalam beberapa bagian sesuai aturan tertentu. Dengan demikian, *board game* dapat dipahami sebagai permainan yang berlangsung di atas bidang datar dengan aturan main yang sudah ditentukan, di mana pemain harus mengikuti jalur atau *track* untuk menyelesaikan misi sesuai tema yang dirancang (Maryanti, Elis dkk. 2021). Dalam konteks PAUD, permainan *board game* dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas pengenalan lambang bilangan, di mana anak-anak melempar dadu, memindahkan pion sesuai angka yang muncul, dan melakukan aktivitas yang berkaitan dengan angka pada papan permainan.