

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hak yang wajib didapatkan oleh setiap warga negara Indonesia, pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga bagian didalamnya yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal. Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dalam Sobry (2009:24) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut telah diakui sebagaimana dalam Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. hak memperoleh pendidikan ini diperjelas dengan pasal 31 ayat 2 yang berbunyi: “Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. Selanjutnya pada ayat 3 yang berbunyi: “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang”. (Sagala, 2011:11)

Upaya pemerintah dalam mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional salah satunya dapat dilakukan dengan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Hasan, 2012:15).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak 0-6 tahun yang secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan anak di antaranya aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Sedangkan pembinaan dilakukan melalui rangsangan yang tepat dan benar, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Abdurrahman, 2009:1).

Menurut Ulfah (2015:17) pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah pertumbuhan dan perkembangan sebagai berikut: 1). Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), 2). Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), 3). Sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

Pendidikan anak usia dini pada pembelajarannya lebih menekankan pada bermain sambil belajar. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Menurut Ulfah (2015:34) bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain, anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan (Hidayat, 2015: 194-195).

Alat permainan yang tersedia dapat dijadikan sebagai media pengajaran dan dapat dijadikan sarana untuk menarik perhatian anak, pemahaman anak serta

perkembangan dan pertumbuhan anak. Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Kusumaningtyas, 2014:3). Alat permainan edukatif ada bermacam-macam, salah satunya yaitu permainan *maze*.

Maze merupakan permainan sederhana, menurut Ahmad dan Widodo (2017:58) *maze* adalah sebuah *puzzle* dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu. Menurut Rosidah (2014:286) *maze* merupakan permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. *maze* dalam kehidupan sehari-hari dapat dibangun di taman atau ruangan-ruangan pembatas berupa pagar, rumput, buku, batu warna-warni, batu-bata dengan ukuran yang bervariasi dan bentuk yang bermacam-macam seperti: bentuk lingkaran, kotak, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk ke sekolah dan lain-lain.

Bermain *maze* ini, bermanfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah yang berkembang sesuai dengan tahapannya. Permendikbud No 137 tahun 2014 menyatakan bahwa terdapat beberapa lingkup perkembangan yang termasuk kedalam aspek kognitif diantaranya belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Berpikir simbolik mencakup beberapa perkembangan seperti: Mengbilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. (Mulyani, 2018:44).

Belajar bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratus, seribu, atau bahkan menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu

bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda (Sudaryanti, 2006:21).

Berdasarkan studi pendahuluan di RA Persis 235 Nasrullah Ujung Berung Bandung, di peroleh informasi dari guru kelompok A bahwa penggunaan bermain *maze* dalam pembelajaran sering digunakan dan sudah efektif, hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran seperti : Bermain *maze* yang ada pada lembar kerja, kegiatan menghubungkan gambar dengan angka, kegiatan menyebut angka 1-10. Namun pada kenyataannya masih ada sebagian anak dalam hal mengenal lambang bilangan masih tergolong rendah yang terlihat dari kemampuan kompetensi yang masih sekitar 10% yang dimana ditemukan 2 anak perempuan dan 1 anak laki-laki yang belum bisa mengenal lambang bilangan dengan baik, sehingga ketika guru meminta anak untuk menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda anak terlihat bingung dan salah dalam menunjuknya.

Fenomena di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara aktivitas bermain *maze* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian melalui sebuah judul “Hubungan antara aktivitas bermain *maze* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A RA Persis 235 Nasrullah Ujung Berung Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas bermain *maze* di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung ?
2. Bagaimana kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung ?
3. Bagaimana hubungan aktivitas bermain *maze* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Realitas aktivitas anak dalam bermain *maze* di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung
2. Realitas kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung
3. Realitas hubungan antara aktivitas bermain *maze* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang sudah dipaparkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian secara teoritis
Sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendapat kajian teori mengenai bermain *maze* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.
2. Manfaat penelitian secara praktis
Setelah dilakukannya penelitian di RA Nasrullah Ujung Berung, diharapkan secara praktis bermanfaat bagi:
 - a. Bagi guru
Memudahkan guru dalam mengenalkan Lambang Bilangan 1-10 kepada anak sehingga anak senang dan aktif mengikuti proses pembelajaran.
 - b. Bagi anak didik
Anak didik sebagai subyek penelitian diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran melalui bermain *maze* untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini.
 - c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas sekolah melalui program-program kegiatan pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain.

E. Kerangka Pemikiran

Bermain merupakan media bagi anak usia dini untuk belajar dan setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Perkembangan yang dimiliki anak dapat ditingkatkan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan kepada anak sehingga anak mempunyai kesempatan yang luas untuk mengekspresikan sesuatu hal yang baru yang anak rasakan dan pikirkan terhadap hal-hal yang baru dengan menggunakan alat bermain atau tidak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak ialah melalui bermain *maze*.

Menurut Tyas (1995:1) *maze* adalah permainan pada labirin dimana anak harus memikirkan dan memilih jalan keluar yang benar dari banyaknya jalan yang tersedia. Permainan *maze* ini memiliki dua macam bentuk, ada yang berbentuk dua dimensi seperti selebaran kertas yang ada di dalam majalah untuk pembelajaran anak usia dini dan ada juga yang berbentuk tiga dimensi seperti yang terbuat dari papan kayu yang terdiri atas lajur yang sudah dilengkapi oleh pin warna-warni.

Permainan *maze* ini juga memiliki beberapa manfaat bagi anak usia dini, menurut Vigotsky dalam Nungky (2017:22) bahwa manfaat *maze* ialah:

1. Alat untuk menstimulus intelegensi logika matematika dan logika spasial
2. Mengembangkan daya imajinasi
3. Melatih kecermatan dalam memecahkan masalah (*problem solving*)
4. Melatih konsentrasi
5. Melatih motorik halus
6. Mengembangkan kemampuan berpikir logis
7. Melatih panca indera

Berdasarkan pendapat Vigotsky, maka dapat disimpulkan rumusan indikator yang akan dicapai dalam penelitian aktivitas bermain *maze* ini ialah:

1. Aktivitas anak dalam menghitung jumlah bilangan yang terdapat pada papan *maze*
2. Aktivitas anak dalam menemukan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah bilangan yang terdapat pada papan *maze*
3. Anak berperan aktif dalam bermain *maze*

Kegiatan bermain *maze* ini dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan, Salah satu aspek perkembangan yang perlu di kembangkan pada anak ialah aspek perkembangan dalam mengenal lambang bilangan. Menurut Rukmansyah (2006:19) lambang bilangan adalah sesuatu seperti tanda yang menyatakan jumlah atau banyaknya bilangan tertentu. Sedangkan menurut Sudaryanti (2006:1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu.

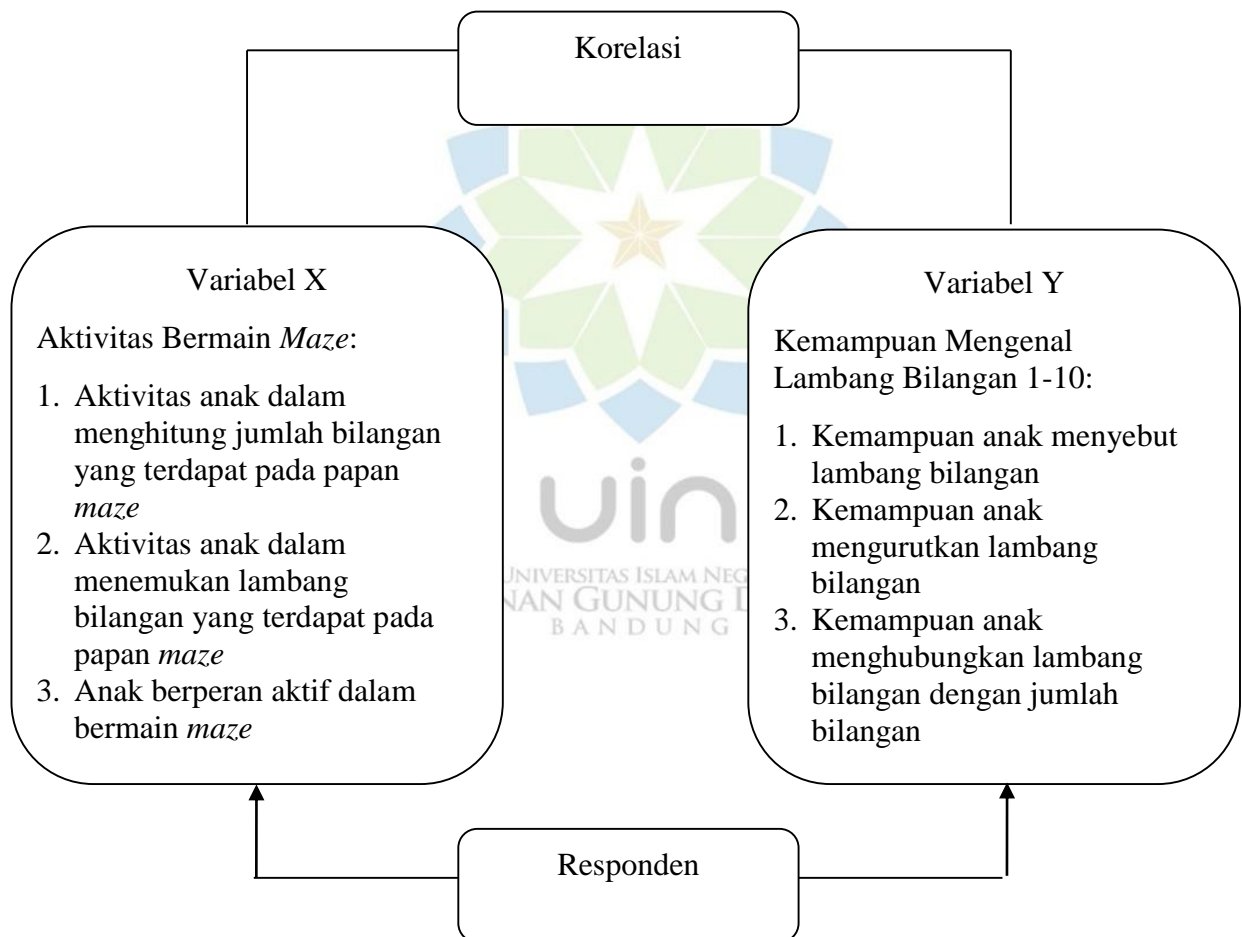
Salah satu aspek perkembangan yang harus diberikan pada anak yaitu aspek kognitif terutama dalam hal mengenal lambang bilangan. Kegiatan mengenal lambang bilangan yang dilakukan oleh anak usia dini merupakan dasar pengenalan matematika permulaan. Tingkat pencapaian mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun adalah anak mampu membilang dan menyebut urutan bilangan 1-10. Menurut Permendiknas No. 58 (2009:10), disebutkan bahwa tingkat pencapaian berhitung permulaan pada anak usi 4-5 tahun adalah:

1. Mengenal lambang bilangan 1-10
2. Mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10
3. Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda
4. Menuliskan lambang bilangan 1-10

Berdasarkan pendapat permendiknas, maka dapat disimpulkan rumusan indikator yang akan dicapai dalam penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 ini ialah:

1. Kemampuan anak menyebut lambang bilangan
2. Kemampuan anak mengurutkan lambang bilangan
3. Kemampuan anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan

Maka untuk lebih memahami skema kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Pemikiran Hubungan Antara Aktivitas Bermain *Maze* Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah di jelaskan di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain *maze* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung.

Ho : Tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain *maze* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A RA Nasrullah Ujung Berung Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Proses penelitian Hubungan Antara Aktivitas Bermain *Maze* dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 ini ditunjang dengan hasil penelitian yang relevan. Hasil-hasil penelitian relevan yang penulis temukan diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ummu Athiyah (2016) tentang Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* “Papan Laju Warna” Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B di TK Aba As-Salam Maredan Sendangtirto, Berbah, Sleman, di Yogyakarta.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif *maze* “Papan Laju Warna” yang layak untuk anak TK kelompok B. Alat permainan ini dapat digunakan sebagai penunjang alat permainan edukatif untuk menstimulasi kesiapan membaca anak yang sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan (*research and development*) Borg & Gall.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, melakukan perencanaan, melakukan pengembangan produk awal, melakukan uji coba lapangan awal, revisi produk I hasil uji coba lapangan awal, melakukan uji coba lapangan, revisi II hasil uji coba lapangan, melakukan uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir.

Subjek uji coba adalah anak kelompok B TK Aba As-Salam Maredan, Sendangtirto, Berubah yang terdiri dari uji coba lapangan awal 4 siswa, uji coba lapangan terbatas 8 siswa, uji coba lapangan luas 16 siswa. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif *maze* "Papan Laju Warna " layak digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan.

Hasil akhir penilaian produk oleh ahli materi menunjukkan bahwa modul pembelajaran tematik dinyatakan "Layak" dengan rata-rata skor 4,33 dan hasil akhir penilaian produk oleh ahli media menunjukkan bahwa modul pembelajaran tematik dinyatakan "Layak" dengan rata-rata skor 4,56. Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil "Layak" dengan persentase 91%, hasil uji coba lapangan diperoleh hasil "Layak" dengan persentase 94% dan hasil uji coba lapangan operasional diperoleh hasil "Layak" dengan persentase 98%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu kajian bahasan tentang *maze*, adapun persamaan lainnya yaitu penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan sama menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah pada penelitian ini media *maze* digunakan untuk menstimulus kesiapan membaca anak sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan *maze* digunakan untuk menstimulus kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ninda Febriana (2015) tentang Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK Aba Jantaran Umbulharjo Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Keterampilan motorik halus yang diobservasi ialah ketepatan, kerapian, dan kelentikan jari. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang menggunakan desain *One-Group Pre-test and Post-test* dan dilakukan observasi sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberi *treatment* dan sesudah diberi *treatment*. Observasi yang dilakukan sebelum *treatment* disebut *pre-test*, dan observasi sesudah *treatment* disebut *post-test*.

Subjek penelitian adalah 19 anak, yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil keterampilan motorik halus anak sebelum menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis mendapatkan skor rata-rata 6,00 2) hasil keterampilan motorik halus setelah menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis mendapatkan rata-rata skor 8,26 3) terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan alat permainan *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus, hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh ($t = 12,18 > t_{table} = 2,10$), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Aba Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kajian yang akan di bahas yaitu *maze*, persamaan yang lain dilihat dari responden yang akan diteliti yaitu kelompok A dan jenis penelitian ini sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah variabel Y yaitu kemampuan motorik halus anak sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan variabel Y nya adalah kemampuan

mengenal lambang bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen sedangkan yang akan dilakukan menggunakan jenis korelasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Ilviyantari (2017) tentang Hubungan Permainan Bola dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B1 di TK PGRI Way Dadi Bandar Lampung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara permainan bola dengan kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak kelompok B1 di TK PGRI Way Dadi Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian korelasional. Sampel penelitian berjumlah 26 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa ada hubungan permainan bola dengan kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak kelompok B1 di TK PGRI Way Dadi Bandar Lampung.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan variabel Y yang sama yaitu tentang kemampuan mengenali lambang bilangan. metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan metode korelasional dengan analisis kuantitatif berdasarkan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi.

Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel X. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan bola sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan bermain maze dan perbedaan lainnya adalah dilihat dari lokasi dan jumlah populasi yang digunakan lokasi penelitian ini di Bandar Lampung sedangkan penelitian yang akan dilakukan di kota Bandung. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 26 anak sedangkan pada penelitian yang dilakukan sebanyak 23 anak.