**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada dalam rantang usia 0-6 tahun. Sebagaimana dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2013 ayat 1 ayat 1A dan pasal 18 ayat 1, bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang sekolah dasar, dari sejak lahir sampai 6 tahun yang melalui jalur formal berbentuk dalam Taman kanak-kanak.

Puzzleangka merupakan salah satu bentuk media atau permaian yang dapat melatih kerja sama anak, sehingga dapat menciptakan pribadi yang pintar, berakhlak mulia dan dapat diterima oleh masyarakat. Kenyataannya pada zaman sekarang ini menciptakan anak menjadi berakhlak mulia atau berperilaku sosial baik, jauh lebih sulit dan susah ditemukan dibandingkan dengan anak yang pintar secara akademik.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain - main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaninya atau rohaninya.

Sesuai dengan pengamatan peneliti selama mengajar di Taman Kanak-Kanak Teratai Universitas Negeri Makassar Pendidikan Anak Usia Dini. Maka peneliti kemukakan bahwa dari 20 anak yang ada di Taman Kanak-Kanak Teratai Universitas Negeri Makassar Pendidikan Anak Usia Dini tersebut masih terdapat 18 anak yang dirasakan masih belum bisa optimal kemampuan kognitifnya. Media puzzleangka merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan suatu masalah.

Dalam pembelajaran dan latihan secara intensif agar anak-anak dapat melakukan sendiri dan mengetahui serta memahami pemanfaatan media puzzleangka, namun upaya tersebut masih belum bisa memberikan rangsangan maupun minat anak agar lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan menguasai media puzzle angka.

Hal demikian menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti karena penggunaan media puzzle angka tepat bagi anak dari segi ketersediaan, kemudahan, dan kemampuan lembaga dalam menyediakan sarana penunjang bagi proses pembelajaran. Karena media tersebut menurut peneliti selain dapat memberikan stimulus yang menarik bagi anak juga dengan mediapuzzleangka bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Pada hakikatnya anak-anak bermain selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain selalu alamiah memberi keputusan pada anak.Usaha meningkatkan kemampuan mengenal angka anak didik maka peneliti melakukan berbagai strategi belajar misalnya menggunakan media.

Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah cara yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh anak di Taman kanak-kanak. Media yang dijadikan sebagai alat bantu, efektifitas penggunaan media itu sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru menggunakannya

Menurut Moeslichhatoen (2001:61) yang menyatakan bahwa dalam menentukan macam-macam kegiatan bermain harus sesuai dengan usia Taman Kanak-Kanak dan kegemarannya. Kemampuan mengenal angka yang dimiliki setiap anak perlu dikembangkan melalui berbagai pendekatan, diantaranya melalui permainan pazzle angka.

Permainan puzzle angka merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan mengenal angka yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar dari pengembangan kemampuan bermain puzzle sebagai kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Dengan bermain, tanpa sengaja anak akan memenuhi konsep-konsep bilangan yang lebih abstrak. Ketika bermain, anak lebih tersimulasi untuk kreatif dan gigih dalam mencari solusi jika dihadapkan atau menemukan masalah. Dari data observasi awal terungkap bahwa kemampuan bermain mengenal angka puzzle bagi anak Taman kanak-kanak Teratai Universitas Negeri Makassar berada pada kondisi masih kurang tanda-tanda apa pelajaran dan lambat dalam menyerap pelajaran.