

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Salah satu program layanan PAUD adalah Taman Kanak – Kanak (TK) yang berada pada jalur pendidikan formal, yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (4-6 tahun). Anak didik pada usia ini dibagi ke dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia, yaitu kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun.

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.¹

Lembaga pendidikan anak usia dini dianggap sangat penting karena di usia ini merupakan *golden age* (usia keemasan). Pada masa ini otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dan otak merupakan kunci utama bagi pembentukan kecerdasan anak. Periode ini di mulai sejak janin dalam kandungan hingga usia 6 (enam) tahun.

¹ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Pt Pustaka Insan Madani, 2016) h.9

Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan otak anak mencapai 80 % dari otaknya dimasa dewasa kelak. Artinya di atas periode ini, perkembangan otak hanya 20% saja. Dengan kata lain, pada usia 6 (enam) tahun ke atas hingga masa tua, perkembangan otak hanya sebesar 20% saja. Dimasa ini pula dikenal dengan “masa peka” yang hanya datang sekali, dengan demikian perlu perhatian yang lebih pada masa-masa ini.

Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang ada di TK (Taman Kanak-Kanak) selain bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik kasar dan fisik motorik halus serta seni.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Agustus hari senin di TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda pada anak kelompok B, peneliti menemukan adanya masalah yaitu kemampuan anak dibidang aspek perkembangan kognitif belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan aspek perkembangan lainnya.

Kemampuan anak dibidang pengembangan kognitif sangat rendah sekali anak-anak kesulitan sekali dalam belajar khususnya mengenal angka, berhitung, mengenal konsep bilangan dengan benda.² Di TK Al-Aqsho pembelajaran berhitung dengan benda– benda, menggunakan alat yang sederhana adalah salah satu kegiatan yang sering dilaksanakan di kelas. Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya pensil, batu-batu kecil dan lidi. Hal ini kadang membuat anak merasa bosan karena anak masih berkutat dilingkungan dalam ruangan atau melihat benda-benda yang sering dilihat.

Kegiatan pengenalan angka dan aspek kognitif lainnya dilakukan dengan cara guru menuliskan dipapan tulis kemudian guru menyebutkannya lalu anak-anak mengikuti apa yang diucapkan oleh ibu guru, setelah itu guru membagikan buku anak didik dan menyuruh mereka untuk mengikuti apa yang telah dituliskan ibu guru dipapan tulis.

Pembelajaran di seting dengan cara klasikal yaitu anak duduk di kursi lengkap dengan meja dan harus fokus ke papan tulis, semua kegiatan pembelajaran di lakukan di papan tulis sehingga anak tidak pernah fokus pada apa yang diterangkan oleh ibu gurunya anak hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri, sehingga apa yang ingin dicapai dalam indikator pencapaian otomatis tidak bisa dicapai dengan baik dengan kata lain guru tidak berhasil dalam mengajar anak didiknya.

² Yusni, guru kelas kelompok B, TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda, Kab. Konse, Prop Sultra wawancara oleh peneliti di TK Al-Aqsho, 14 Agustus 2017

Dari hasil pengamatan awal,peneliti mendapatkan data bahwa:

Kemampuan dalam mengenal angka, berhitung, konsep bilangan dengan benda pada TK Al-Aqsho Desa Lamomea Kec. Konda belum berkembang. Dari jumlah keseluruhan anak yaitu 17 anak yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 15 anak perempuan anak yang mampu memperoleh bintang ****(4) dengan predikat Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu jika anak mampu menunjukkan kemampuan kognitifnya dalam hal ini berhitung, mengenal angka dan mengenal konsep bilangan dengan benda sesuai indikator tanpa bantuan ibu guru sebanyak 0 anak, bintang *** (3) dengan predikat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu jika anak mampu menunjukkan kemampuan kognitifnya berhitung, mengenal angka mengenal konsep bilangan dengan benda sesuai indikator namun terkadang masih membutuhkan bantuan dari ibu guru sebanyak 4 anak, bintang ** (2) dengan predikat Mulai Berkembang (MB) yaitu jika anak telah mampu menunjukkan kemampuannya namun lebih banyak dibimbing oleh ibu guru sebanyak 6 anak, dan bintang* (1) dengan predikat Belum Berkembang (BB) jika anak belum menampakkan kemampuannya dan selalu dibimbing oleh ibu guru sebanyak 7 anak.³

Maka dari itu peneliti memberikan solusi dengan cara menggunakan permainan dadu angka, bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ini mengajak anak untuk aktif mengembangkan kemampuan serta mengeluarkan ide-ide, kreatifitas dan dapat meningkatkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Permainan dadu angka ini dimaksudkan untuk dapat menumbuhkan kembangkan aspek kognitif , seperti keterampilan dalam berhitung yang sangat di perlukan sekali dalam kehidupan sehari-hari terutama mengenal angka, konsep bilangan dengan benda yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika serta kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar dan ini terbilang sangat rendah sekali di TK tersebut.

³ Yusni, Guru Kelas Kelompok B, TK Al-Aqsho, Desa Lamomea, Kec. Konda, Kab. Konsel, Prop Sultra Wawancara Oleh Peneliti di TK Al-Aqsho, 14 Agustus 2017

Di dalam persiapan menyusun model pembelajaran melalui permainan dadu angka harus disesuaikan dengan karakteristik anak, perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dadu Angka Pada Anak Kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya kemampuan kognitif dalam hal ini berhitung, mengenal angka, konsep bilangan dengan benda.
2. Kegiatan belajar fokus pada papan tulis
3. Anak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan.
4. Rendahnya minat belajar anak sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.
5. Kurangnya kegiatan bermain sambil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Dapatkah Permainan Dadu Angka Kompleks Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda “ ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk Mendeskripsikan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dadu Angka Pada Anak Kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda”.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat bagi anak, guru, sekolah dan peneliti.

1. Bagi Anak

- a. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan benda.
- b. Dapat meningkatkan kreatifitas anak.
- c. Membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi anak.
- d. Dapat meningkatkan minat belajar anak melalui kegiatan bermain sambil belajar
- e. Dapat mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran dan alat peraga dalam proses kegiatan pembelajaran.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan metode pembelajaran yang bervariasi serta memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan belajar mengajar

c. Menambah wawasan tentang rangsangan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kinerja guru yang ada di sekolah tersebut dan meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan penelitian tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

F. Defenisi Operasional

1. Kemampuan kognitif anak adalah kemampuan anak dalam mengolah daya pikirnya yang dapat dilihat dari bagaimana cara mereka dalam bertindak, mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah serta bagaimana sikap anak dalam mengambil keputusan.
2. Permainan dadu merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan dadu sebagai alat permainannya dan yang memainkan permainan ini adalah guru dan anak.
3. Anak kelompok B adalah anak usia dini yang memiliki rentang usia 5 sampai 6 tahun yang program layanannya termasuk kedalam Taman Kanak-Kanak (TK)

G. Hipotesis

Adapun hipotesis sebagai jawaban yang bersifat sementara yaitu “Permainan Dadu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec.Konda”.

