

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I akan membahas beberapa hal, diantaranya: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat hasil penelitian.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana dan sistematis guna meningkatkan segala kemampuan anak menghadapi kehidupan di kemudian hari. Pelatihan dimulai sejak lahir (usia dini) hingga jenjang pendidikan lanjutan seperti sekolah. Pendidikan yang menyeluruh dilakukan sejak awal. Hal ini dianggap sebagai pembentukan prestasi anak-anak muda di kemudian hari dan sekaligus dapat menentukan nasib akhir negara. Oleh karena itu, otoritas publik menjadikan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai program untuk mencerdaskan kehidupan negara. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang ditunjukkan kepada anak usia 0 hingga 6 tahun sedangkan menurut NAEYC anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) serta SD kelas awal (Dewi, 2017). Masa ini merupakan masa emas yang pastinya biasa disebut dengan masa *golden age* dimana saat ini kemampuan otak anak dalam bernalar berkembang pesat hingga mencapai 80%. Ini adalah dasar pemikiran mengapa sekolah untuk anak penting karena pada fase peningkatan anak, ada 6 bagian dari kemajuan yang dapat dikuatkan dalam pengajaran remaja, khususnya bagian dari peningkatan moral dan kualitas yang ketat, bagian dari peningkatan mesin yang sebenarnya, bagian dari peningkatan bahasa, bagian dari pergantian peristiwa yang antusias secara sosial, bagian dari pergantian peristiwa secara intelektual dan bagian dari pergantian peristiwa yang kreatif.

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan perkembangan dan peningkatan yang diandalkan untuk dicapai oleh anak-anak dalam rentang usia tertentu. Peningkatan yang dicapai anak usia dini adalah penggabungan bagian-bagian dari akhlak dan budi pekerti, fisik motorik, intelektual, bahasa, semangat sosial, dan keahlian. Sudut-sudut ini harus ditumbuhkan secara ideal, salah

satunya adalah intelektual. Menurut Drever yang dikutip (dalam Nurani dan Sujiono, 2004:23) disebutkan bahwa “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran”. Meski proses berpikir serta konsepsi anak mengenai kenyataan sudah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, tetapi anak juga aktif menginterpretasikan data yang dia peroleh dari pengalaman, dan dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan serta konsepsi. Pengertian lain juga tentang kognitif menurut Chaplin (dalam Gunarti 2008:10) mengemukakan jika “kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai”.

Anak-anak membutuhkan kemampuan kognitif untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, sentuh, dan cium menggunakan panca indera mereka. Perkembangan kognitif juga dikenal sebagai pengembangan kapasitas berpikir atau pengembangan intelektual pada lembaga pendidikan anak usia dini seperti taman kanak-kanak, kelompok bermain, PAUD, dan lembaga pendidikan lain yang sejenis. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir anak untuk bisa mencerna data pada kegiatan pendidikan, menciptakan beragam alternatif pemecahan permasalahan, meningkatkan keahlian logika matematika, mengelompokkan, dan keahlian berpikir cermat.

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir berbentuk keahlian guna menghubungkan, memperhitungkan serta memikirkan sesuatu (Permainan Hitung Awal TK, 2007: 3). Kemampuan otak anak untuk menyerap, mengasimilasi, dan menerapkan materi sebagai pengetahuan merupakan bagian dari perkembangan kognitifnya. Akibatnya, perkembangan kognitif menjadi bagian penting dari masa bayi awal yang harus dibenahi. Anak-anak belajar memahami dan menguasai objek dengan menatap mereka secara langsung di sesi ini. Agar bisa meningkatkan kapasitas kognitif anak usia dini, kegiatan pendidikan yang dicoba di PAUD khususnya taman kanak-kanak salah satunya adalah berhitung 1-20 dengan bola.

Menurut Damayanti (2015: 18) menerangkan jika membilang merupakan suatu aktivitas membandingkan. Aktivitas membandingkan ini dicoba dengan

metode mengkorespondenkan ataupun memasangkan barang, faktor ataupun elemen sesuatu himpunan. Hasil dari aktivitas membandingkan dengan metode memasangkan satu demi satu tersebut merupakan himpunan sama banyak ataupun tidak sama banyak. Bila hubungan, karena tidak banyak yang didapat, bisa dibedakan mana yang lebih banyak dan mana yang lebih sedikit. Menghitung melibatkan penyebutan angka yang berhubungan dengan jumlah faktor dalam suatu himpunan, seperti kualitas satuan, dua, tiga, dan seterusnya.

Membilang juga disebut menghitung. Menghitung adalah prosedur di mana anak muda mengucapkan nomor dengan namanya. Anak-anak biasanya berlatih berhitung awal melalui penomoran. Prosedur penghitungan memiliki dua langkah: (1) anak meneriakkan serangkaian angka yang dimulai dengan satu, dan (2) anak dapat menunjukkan berbagai hal. Ada juga empat prinsip penomoran. Berikut adalah empat prinsip tersebut: (1) Setiap benda akan dinyatakan berhubungan dengan nama bilangan, (2) nama bilangan harus sesuai dengan urutan benda tertentu, (3) penghitungan tidak harus dimulai dengan yang pertama. atau objek terdepan, dan (4) nama nomor harus sesuai dengan urutan objek tertentu. Jumlah item adalah nomor terakhir.

Benda konkret, seperti benda yang dekat dengan anak, bisa digunakan untuk mengenalkan berhitung. Siswa akan mendapat manfaat dari belajar berhitung dalam hal kapasitas mereka untuk menghitung barang, menghitung angka, dan sebagainya, menyusun lambang bilangan serta menghubungkan lambang bilangan dengan barang. Latihan berhitung ini dirancang untuk membantu anak-anak memahami konsep dasar aritmatika. Anak-anak sering terlibat dalam aktivitas berbicara dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika ibu mereka memberi mereka jeruk setelah itu, si anak diharuskan membagi jeruk tersebut dengan kerabatnya oleh sang ayah. Karena anak-anak mempelajari ide-ide aritmatika sederhana secara naluriah dalam kehidupan sehari-hari, praktik ini sering dikenal sebagai berhitung.

Perlu kita sadari jika pendidikan anak usia dini merupakan jenis pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Bermain selalu digunakan untuk menguji aktivitas belajar anak. Bermain telah menjadi salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak usia dini. Pemenuhan kebutuhan

bermain anak berdampak tidak langsung terhadap pertumbuhan dan perkembangannya. Berkaitan dengan pemaparan tersebut, berbagai hasil riset menampilkan jika aktivitas bermain ialah metode belajar anak-anak yang sangat efisien. Perihal ini dibuktikan dengan terdapatnya ungkapan “bermain sambil belajar”. Yang bisa dideskripsikan dengan bermain sebetulnya anak tengah melaksanakan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika matematika, bahasa, sosial emosional, kreativitas, ataupun seni. Kegiatan bermain membangkitkan semangat anak untuk terus melakukannya, sehingga mereka memperoleh informasi dan pengalaman bahkan tanpa disadari.

Pemilihan alat yang tepat untuk mendukung pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang sangat penting dan selalu berpedoman pada karakteristik anak usia dini. Pemilihan media yang tepat mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu membuat anak berkonsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada saat PPL dan hasil *survey* pada sekolah yang akan dijadikan penelitian, peneliti menjumpai kemampuan kognitif pada anak masih tergolong rendah dan anak tidak menunjukkan motivasi untuk belajar. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, permasalahan tersebut terjadi karena 1) Proses belajar mengajar yang bersifat konvensional dimana guru masih memakai metode yang sangat simpel ialah tulis angka di papan tulis, lalu minta anak untuk meniru istilah yang diucapkan, memberi kesan bahwa guru mengharapkan anak untuk mengingat angka; 2) Jumlah siswa dalam satu kelas terlalu padat sehingga mempengaruhi proses belajar mengajar; 3) Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi membilang kurang menarik, karena dalam kegiatan pembelajaran peserta didik masih menggunakan jari, lidi dan krikil sehingga timbul rasa bosan dalam diri peserta didik yang berdampak pada kurang optimalnya proses belajar mengajar. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam membilang. Beberapa anak terus salah mengucapkan angka 1 sampai 20. Anak hanya diminta menuliskan angka 1-20 dalam latihan belajar kegiatan ini sering dilakukan sehingga kurang memotivasi

peserta didik. Pemberian tugas kepada peserta didik tanpa adanya variasi sehingga menunjukkan kebosanan dalam diri peserta didik. Pada saat pengumpulan tugas, hanya 5 dari 18 orang peserta didik yang mampu menyelesaikan tugasnya.

Dampak yang timbul selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti memutuskan untuk memilih media bola sebagai media dalam mengenalkan lambang bilangan. Pemilihan media disesuaikan dengan minat siswa yang menganggap permainan bola sebagai kegiatan yang menarik bagi siswa PAUD. Bola yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti buat menggunakan benang wol yang berwarna warni. Pada bola juga ditambahkan lambang bilangan yang dibuat menggunakan kain flanel. Keistimewaan bola-bola wol yang peneliti kembangkan selain terlihat menarik, dari segi efisiensi biaya dan keamanan sangat baik serta diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak dalam membilang dengan cara bermain. Pembelajaran dengan memanfaatkan media ini dapat dilakukan sambil bermain. Bola-bola yang digunakan ukurannya tidak terlalu besar jadi mudah untuk digenggam oleh peserta didik. Media permainan bola-bola wol ini tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam membilang saja, tetapi juga bisa digunakan untuk mengenalkan warna, belajar menyusun bilangan warna, belajar mengurutkan angka. Media ini juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan motorik pada peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti berpendapat jika peserta didik masih belum mampu mengembangkan kemampuan membilang, serta kurangnya pemanfaatan alat yang dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membilang. Mengingat kendala yang dijumpai di TK Negeri Desa Pedawa meliputi 1.) Proses belajar mengajar yang bersifat konvensional; 2.) Jumlah media yang disediakan di sekolah sedikit dan harganya cukup mahal; 3.) Jumlah guru yang sedikit sehingga guru kesulitan dalam mengelola kelas. Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Negeri Desa Pedawa dengan menuangkan ke dalam suatu judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Bola-Bola Wol Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang di TK Negeri Desa Pedawa”.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Menetapkan latar belakang dan mengidentifikasi masalah agar penelitian ini berhasil atau terencana karena kemampuan kognitif dalam membilang pada peserta didik di TK Negeri Desa Pedawa masih rendah.
2. Model pembelajaran yang di terapkan di TK Negeri Desa Pedawa masih menggunakan model konvensional dimana guru hanya fokus pada majalah dan LKS.
3. Media yang ada di sekolah masih sedikit.

1.3. PEMBATAAN MASALAH

Berdasarkan penelitian ini dibatasi pada pengembangan media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang di TK Negeri Desa Pedawa.

1.4. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah didalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana validitas media permainan bola-bola wol membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam membilang di TK Negeri Desa Pedawa ?

1.5. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menguji validitas media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang di TK Negeri Desa Pedawa.

1.6. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Adapun manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian

ini, yakni terungkapnya fakta tentang pengembangan media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan ide peikiran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta memperkaya kemampuan kognitif anak dalam membilang elalui media permainan bola-bola wol.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Penggunaan media permainan bola-bola wol ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang serta membantu membentuk suasana belajar yang menyenangkan bagi anak secara lebih optimal dan berkembang sesuai harapan yang nantinya akan menjadi bekal baginya untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

b. Bagi guru

Pengembangan media permainan bola-bola wol diharapkan dapat membantu memudahkan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang sejak dini, serta dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menyusun maupun mengembangkan media permainan bola-bola wol yang lebih baik.

c. Bagi sekolah

Temuan penelitian ini diharapkan dapat digunakan di sekolah untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang dari pengembangan media permainan bola-bola wol.