

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Sudarna, 2014:1).

Busthomi (2012:19) menyatakan pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua kata yang berbeda, namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pertumbuhan (*grow*) merupakan semua hal yang berkaitan dengan perubahan ukuran organism dan dapat dengan sangat mudah diamati, seperti: Perubahan fisik, peningkatan jumlah sel, ukuran, kuantitatif, tinggi badan, berat badan, ukuran tulang, gigi, dan pola bervariasi. Sedangkan, perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diprediksi sebagai hasil dari proses pematangan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 Tahun 2014 (dalam Rizkha, 2016:2) menyatakan bahwa lingkup perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama, serta mengurutkan benda berdasarkan lima variasi. Di dalam lingkup perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada tingkat pencapaian perkembangan terdapat indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan benda, berarti anak kelompok A sudah mengenal lambang bilangan 1-10.

Soegeng Santoso (dalam Rani, 2010:7) menyatakan bahwa: “Bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau mencapai tujuan tertentu.”

Ratna (dalam Fadlillah, 2014:27) menyatakan bahwa: “*Character Parenting space*, tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar. Anak usia dini belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain.”

Artinya, bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Proses kegiatan belajar memerlukan media sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

Association for Education and Communication Technology (AECT), mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi, sedangkan *Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (dalam Muhammad Fadlillah, 2012:205).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak Al Kautsar kelas A3 yang berjumlah empat belas (14) anak, menunjukkan bahwa hanya 5 (lima) anak yang mampu mengenal lambang bilangan dan 9 (sembilan) anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan. Hal tersebut diketahui saat proses kegiatan memeriksa kehadiran dan menghitung jumlah bilangan yang ada di poster. Dalam awal masa perkembangan kognitif anak-anak dapat menghitung dan memahami kuantitas dan kemampuan menggunakan simbol-simbol, kata-kata atau angka.

Kemampuan kognitif mengenal bilangan yang sebenarnya yaitu anak dapat menyebutkan bilangan, menunjuk bilangan, serta dapat mencocokkan bilangan sesuai dengan jumlah gambar. Sedangkan yang terjadi di lapangan pada saat peneliti melakukan tanya jawab dengan anak dengan menunjuk salah satu bilangan yang ada di poster, ada enam anak yang mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan tepat, hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mengenal bilangan anak kelas A3 masih rendah dan perlu dikembangkan. Hal ini disebabkan karena metode

pembelajaran sebagai stimulasi yang diberikan belum tepat. Kegiatan sebagai stimulasi (rangsangan) dalam kemampuan anak mengenal bilangan hanya dilakukan melalui Lembar Kerja Anak (LKA). Hal ini berdampak pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang tidak sesuai dengan harapan yaitu anak kesulitan menyebut dan menunjuk bilangan sehingga kemampuan mengenal bilangan perlu dikembangkan dengan kegiatan bermain bilangan pohon bergambar.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan kognitif anak adalah melalui bermain. Kegiatan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Kegiatan bermain bilangan melalui pohon bergambar dapat membuka kesempatan anak untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengasah pemikiran anak dan memberikan pengalaman pada anak.

Ayu (2015:5) menjelaskan bahwa: “pohon bergambar atau pohon hitung untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti berhitung mengenal angka dan pengenalan aneka benda. Media pohon bergambar atau pohon hitung merupakan salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang merupakan mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif.”

Prinsip pembelajaran pada anak adalah belajar seraya bermain, yang berarti aktivitas yang dilakukan anak lebih banyak pada bermain. Melalui bermain, bilangan berbasis pohon bergambar, maka anak dapat mengasah seluruh indera yang dimiliki dan keinginan untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Bilangan Pohon Bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan”. Hal ini dilakukan dengan maksud memberikan stimulasi agar kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan anak kelompok A3 berkembang menjadi lebih baik.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Bilangan Pohon Bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan”. Dari masalah tersebut di atas, maka dapat dijabarkan beberapa sub fokus penelitian, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain bilangan pohon bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan?
2. Bagaimana pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain bilangan pohon bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilaksanakan kegiatan pohon bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan sangat penting bagi suatu penelitian. Dengan masalah yang diteliti, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang:

1. Perencanaan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain bilangan pohon bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan?
2. Pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain bilangan pohon bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan?
3. Peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilaksanakan kegiatan pohon bergambar di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Pontianak Selatan?

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dapat digunakan sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru. Dan dapat digunakan sebagai informasi, literatur juga dapat menambah pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis sangat membantu bagi anak didik, pendidik dan sekolah. Sehingga dalam penelitian ini manfaat praktis dapat mendukung dalam penelitian. Berikut ini beberapa manfaat praktis yaitu:

a. Bagi Anak Didik

- 1) Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Mendorong semangat belajar anak didik dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya.
- 3) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berfikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa depan.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih keterampilan dalam meningkatkan kognitif anak.
- 2) Guru dapat menerapkan bermain bilangan pada pohon bergambar untuk meningkatkan kognitif anak.
- 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien.

- 2) Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran kreatif.
- 3) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.
- 4) Mengembangkan kemampuan dan sikap nasional, ekonomis dan menghargai waktu.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menghindari kesalahpahaman yang digunakan dalam penafsiran arti kata. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Kognitif

Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak yang menekankan pada pengetahuan berpikir, baik pemecahan masalah, berpikir logis, maupun berpikir simbolik. Pengetahuan Kognitif dalam penelitian ini adalah anak dapat membilang banyak benda 1-10, dapat mengenal lambang bilangan, dan dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit.

2. Metode Bermain Bilangan Pohon Bergambar

Bermain bilangan merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung, seperti membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui berbagai media, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Sedangkan media pohon hitung atau bergambar adalah permainan menggunakan sebatang pohon yang berbentuk pohon beringin yang terbuat dari papan dan triplek yang dibuat menarik serta menggunakan gambar sesuai dengan tema dan angka-angka sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan dalam mengenal angka atau bilangan.