

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri. Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang arti sebenarnya hakikat seorang anak. Ada beragam pendapat tentang hal ini. Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (Bredekamp S, 2000). Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa 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 (Depdiknas, 2003).

Sementara itu, UNESCO dengan persetujuan negara-negara anggotanya menjadi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang yang disebut *International Standard Classification of Education (ISDEC)*. Pada jenjang yang ditetapkan UNESCO tersebut, pendidikan anak usia dini termasuk pada level 0 atau jenjang prasekolah yaitu untuk anak usia dini termasuk pada implementasinya di beberapa

Negara, pendidikan anak usia dini menurut UNESCO ini tidak selalu dilaksanakan sama seperti jenjang usianya. Dibeberapa Negara ditemukan ada yang memulai pendidikan prasekolah ini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan beberapa negara lain memasukkan pendidikan dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini (Siskandar, 2003).

Masa kanak-kanak adalah masa keemasan (Golden Age), dalam tahun pertama kehidupan anak, otak anak sedang berkembang sangat pesat dan cepat yang dapat menghasilkan potensi dan kemampuan yang sangat luar biasa, biasanya orangtua memanfaatkan masa keemasan ini dengan pemberian stimulus pada anak karena potensi dan kemampuan anak dapat berkembang dengan baik apabila stimulus yang kita berikan sesuai dengan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu hal yang paling penting dalam kegiatan pendidikan. Pelaksanaan perlu dirancang dan disusun dengan sebaik-baiknya. Supaya apa yang akan disampaikan oleh guru kepada anak dapat dipahami dengan mudah serta memperoleh hasil yang maksimal.

Salah satu aspek perkembangan yang paling penting dalam perkembangan diri anak yaitu aspek perkembangan kognitif atau kecerdasan anak. Menurut Steve Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir sesuai dengan usianya, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda

termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.

Masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Sering kali pembelajaran masih bersumber pada guru, Hal ini menjadikan anak malas untuk berpikir dan kemampuannya memecahkan masalah menjadi kurang optimal. Kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan bilangan 1-20 kurang diminati anak karena faktor media yang kurang mendukung, selain itu guru belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mudah bosan.

Perkembangan kognitif pada anak dapat dirangsang dengan mengenalkan lambang bilangan, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, karena itu pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan bermain menggunakan kartu lambang bilangan. Piaget menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: sensori-motor (usia 0-2 tahun), pra operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Setiap individu berpikir menggunakan intelegensilah yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang

sedang dihadapi. Kecerdasan merupakan kemampuan mental tertinggi yang dimiliki oleh manusia.

Uraian di atas hendaknya menandakan bahwa ketika anak belajar dari kehidupannya sehari-hari maka secara langsung ataupun tidak ia sudah belajar dan sedang mengembangkan berbagai aspek yang ada dalam dirinya. Dapat mengatasi masalah pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kartu lambang bilangan. Bermain kartu lambang bilangan merupakan permainan yang menggunakan benda berupa kartu. Salah satu jenis bermain dengan benda adalah bermain kartu lambang bilangan, bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka akan merasa senang dapat berimajinasi dan bekerjasama. Tujuannya untuk mengenalkan lambang bilangan dan belajar menghitung. Media kartu lambang bilangan menurut Latuheru (Anonim, 2011) adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Pengertian kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan). Membangun meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep bilangan 1 hingga 20. Dengan bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu lambang bilangan, dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran. Disarankan untuk pembelajaran bidang pengembangan kognitif di PAUD hendaknya menunjukkan bahwa pelaksanaan metode bermain kartu lambang bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara sederhana.

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain yang

dilakukan anak menunjukkan banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain dan anak sangat erat kaitannya. Menurut Dewey (2000) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermula menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Bermain merupakan Hak Anak, pernyataan ini tercantum pada Konvensi Hak Anak yang diratifikasi oleh pemerintah Indonesia dari Konvensi Hak Anak PBB, Pasal 7 ayat 3 (Konvensi Hak Anak, 2000). Bunyinya, *“Hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”*. Pada pasal 7 ayat 3 deklarasi PBB, Hak Anak untuk bermain dipertegas dalam pernyataan, *“The child shall have full opportunity for play and recreation which should be directed to the same purposes as education; and the public authorities shall endeavour to promote the enjoyment of this right.”*

Dalam Papalia, Olds, dan Feldman (2009a, hal.264) dinyatakan bahwa *“Play is the business of early childhood”*. Melalui bermain anak-anak akan belajar mengenai banyak hal, melalui kegiatan ini pula keterampilan anak-anak akan berkembang, meliputi fisik-motorik, kognitif-bahasa, serta psikososial (Tedjasaputra, 2003; Smith 2000). Kegiatan bermain dapat merangsang penginderaan, penggunaan otot-otot dan pengendalian tubuh, koordinasi penglihatan dan gerakan, sehingga anak memperoleh berbagai keterampilan baru

(Papalia dkk, 2009a; Papalia, Olds dan Fledman, 2009b), dengan demikian, bermain berfungsi sebagai media belajar. Menurut Heinich, dkk. (2000), media merupakan saluran komunikasi.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, tampak bahwa banyak permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Agar diperoleh penelitian yang terfokus dan tidak terjadi perluasan kajian, maka dilakukan pembatasan masalah, yaitu tentang “pengembangan aspek kognitif anak melalui permainan kartu lambang bilangan”.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah permainan media “Kartu Lambang Bilangan” dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini?
2. Bagaimana permainan media “Kartu Lambang Bilangan” terhadap pengembangan kognitif anak 4-5 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui permainan media “kartu Lambang Bilangan” dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
2. Untuk mengetahui permainan media “Kartu Lambang Bilangan” terhadap pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun kegunaannya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu sebagai sumbangan ilmiah untuk meningkatkan pengembangan aspek kognitif anak usia dini melalui permainan media kartu lambang bilangan. Dan hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20, dan menambah pengetahuan bahwa dengan bermain kartu lambang bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-20.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran untuk menggunakan media kartu lambang bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20.

b. Bagi siswa

Melalui bermain kartu lambang bilangan, siswa menjadi senang dan antusias dalam belajar sehingga lebih cepat dalam mengenal lambang bilangan 1-20.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD dalam pengembangan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-20 melalui penggunaan media kartu lambang bilangan

d. Bagi peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan mengenai pengembangan aspek kognitif anak melalui media kartu lambang bilangan.

