

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan, karena pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya (Masitoh dan Aisah, 2009: 35).

Berdasarkan definisi di atas bahwa pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebagai upaya untuk menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi anak yang meliputi lima aspek perkembangan nilai dan moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial emosional. Melalui pendidikan, anak akan dibekali sejumlah keterampilan hidup yang berguna bagi dirinya di masa yang akan datang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan special. Artinya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan terhadap koordinasi motorik halus dan motorik kasar, intelegensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Mansyur, 2009: 24).

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat 14 dijelaskan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan sejak dini menjadi suatu wahana dan media yang memberikan suatu rancangan proses pendewasaan anak. Anak diberikan pelatihan, pengajaran, bimbingan, bahkan pendekatan dengan stimulus yang terbaik dalam memberi rangsangan terhadap tumbuh kembangnya aspek-aspek yang dimiliki oleh anak.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan mengalami lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkeseimbangan (Mulyasa, 2012: 12).

Pembelajaran pada anak haruslah bersifat terpadu yakni dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, mulai dari aspek agama dan moral, kemandirian, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik dan seni. Kegiatan pengembangan aspek-aspek perkembangan ini dapat dilakukan melalui berbagai metode dan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan anak. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu mengembangkan berbagai potensi anak, karena pada masa ini anak berada pada masa keemasan (*the golden age*). Masa keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Syamsudin, 2008: 19).

Fulcher (2010: 169) berpendapat bahwa kognitif adalah proses menerima informasi melalui indera dan kemudian mencoba memahami informasi itu dan menghubungkan kepada orang lain. Sedangkan Woolfok (2007: 4) mengemukakan bahwa kognitif merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Gagne (2017: 563), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Penggunaan media merupakan metode pemberian pembelajaran dengan dibantu sebuah alat pembelajaran seperti berhitung dengan jari, bernyanyi, dan bercerita. Pemberian dakon geometri menjadi salah satu contoh media yang dapat digunakan oleh guru untuk diajarkan kembali kepada anak dalam mencapai konsep berhitung yang sederhana ( Jamaris, 2006: 15).

Berdasarkan studi pendahuluan di RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung pengajaran tentang berhitung pada anak menjadi kurang efektif karena guru sekedar menjelaskan materi, pembelajaran menjadi monoton dan kurang variatif. Hal ini karena anak memiliki cara berpikir egosentris, belum siap untuk berpikir logis dan belum mengenal dasar dalam pembelajaran. Anak-anak cenderung tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap konsep berhitung karena masih bersifat abstrak. Anak usia dini akan mudah memahami konsep berhitung dengan kegiatan yang konkret, salah satunya melalui media dakon geometri

Ketika saya melakukan penelitian di RA Miftahul Falah saya mencoba penerapkan metode berhitung melalui media dakon geometri dan kotak berhitung awalnya pembelajaran kurang menarik ketika uji coba pertama karna belum menggunakan media hanya menjelaskan saja, pada uji coba ke tiga anak sudah mulai tertarik karna anak berhitung dengan media dakon geometrid an kotak berhitung sehingga lebih mudah dipahami anak tidak terkesan monoton seperti treatmen pertama sehingga saya berhasil penelitian dengan 6 kali pertemuan pembelajaran dengan menggunakan media dakon geometrid an kotak berhitung.

Pada penelitian ini diberikan konsep-konsep berhitung secara sederhana, peneliti memberikan konsep berhitung yang berbeda dengan sebelumnya. Anak diharapkan dapat memahami aspek kognitif yang harus dimilikinya melalui media dakon geometri. Secara bertahap anak menyukai simbol-simbol dalam geometri dan pada akhirnya anak memahami konsep berhitung sederhana. Selama ini media yang sering digunakan adalah media gambar, papan alur, dan media *puzzle*. Media dakon dipilih karena beberapa alasan, yaitu: media dakon membuat pembelajaran lebih serderhana, menjadikan suasana pembelajaran lebih dinamis, dan anak dapat belajar sambil bermain (Al Husna, 2018: 32).

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu: pembelajaran tentang berhitung masih bersifat abstrak, konsentrasi anak belum maksimal dan media yang digunakan belum menarik anak. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN DAKON GEOMETRI** (Kuasi Eksperimen pada Kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media dakon geometri pada kelas Ekperimen di kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media kotak berhitung pada kelas control di kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini dikelas ekperimen dan kelas kontrol pada kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan pokok penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media dakon geometri (kelas eksperimen) pada kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung

2. Kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media kotak berhitung (kelas control) pada kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung
3. Perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini antara media Dakon Geometri dengan Media Kotak Berhitung pada kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung.

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna baik secara teoritis maupun praktis, sebagaimana dipaparkan di bawah ini:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsit manfaat tentang penerapan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak di RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Secara praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan inovasi baru agar guru mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan media yang mampu meningkatkan kelima aspek perkembangan anak secara holistik yang menarik perhatian anak.
- b. Bagi Anak: Anak akan memperoleh pembelajaran melalui mediadakon geometri yang menyenangkan dan memungkinkan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang sangat berguna untuk jenjang pendidikan selanjutnya.
- c. Bagi sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggaraan lembaga pendidikan.
- d. Bagi peneliti: hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut mengenai penggunaan media dakon geometri dan kotak berhitung.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir yang terjadi secara internal untuk mengenali, mengetahui, memahami, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa melalui perkembangan yang bertahap sejalan dengan pertumbuhan fisik dan syaraf-syaraf yang berada pada pusat susunan syaraf. Aspek perkembangan kognitif dalam pendidikan anak usia dini sering pula disebut daya pikir. Pemahaman dan pemikiran yang baik tentang dunia di awal tingkat kehidupan anak usia 5-6 tahun melalui tahap perkembangan kognitif disebutkan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 bahwa indikator perkembangan aspek kognitif adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget (1896-1980). Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Beberapa ahli psikologi mendefinisikan kognitif dengan berbagai peristilahan diantaranya Pamela Minet (dalam Sujiono, 2008:14) mendefinisikan kognitif sebagai perkembangan pikiran, yang merupakan sebuah proses berpikir dari otak.

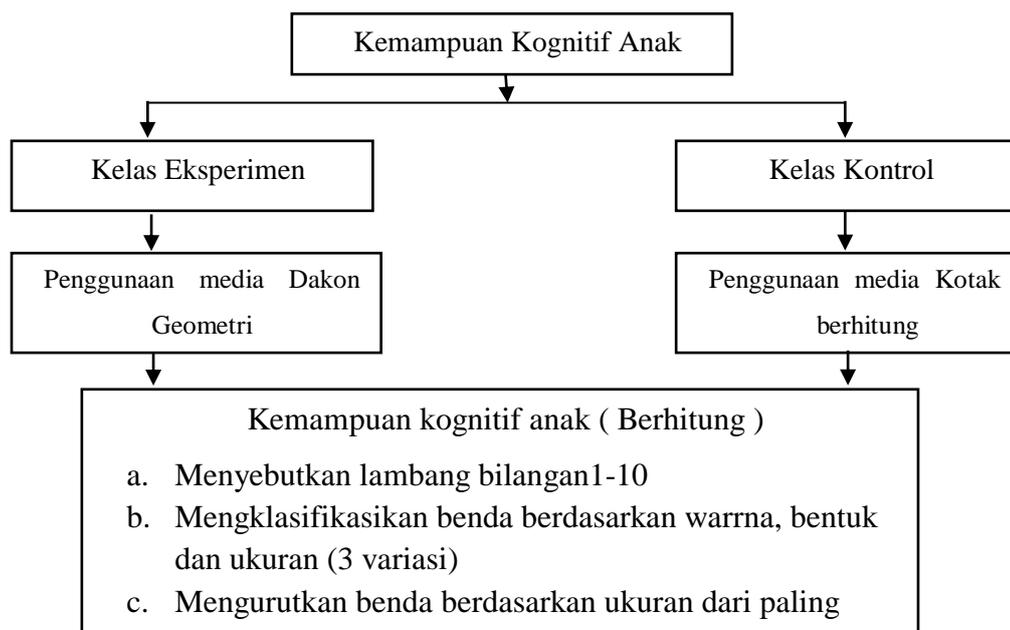
Gardner (dalam Thobroni, 2013: 240) mengemukakan bahwa kemampuan intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Colvin

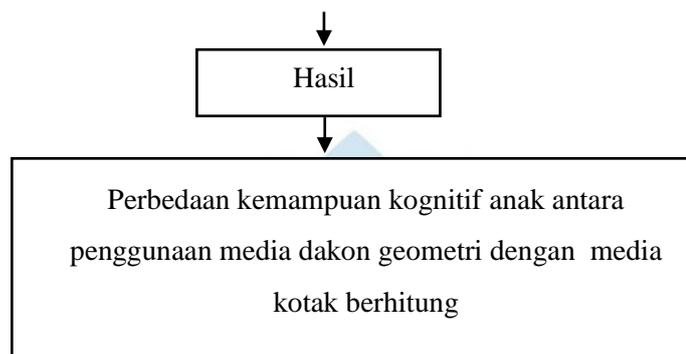
Sujiono (2008: 15) mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sedangkan Piaget (2005: 24) mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Banyak ahli dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan (*a receiver*). Pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari [komunikator](#) kepada khalayak (Arsyad, 2002: 4).

Dakon merupakan permainan tradisonal, yang cara bermainnya dimainkan oleh dua orang. Sumintarsih (2005: 25 ). Menjelaskan bahwa kata dakon berasal dari kata *dhaku* dan mendapat akhiran-an menjadi “dakon” berarti mengaku bahwa suatu itu miliknya. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisonal masyarakat Jawa, sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Bermain dakon dapat juga melatih anak-anak pandai dalam berhitung.

Secara skematis uraian kerangka berpikir di atas dapat digambarkan sebagai berikut:





## F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris. Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti di bawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang dianggap besar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar (Zikmund, 1997: 112).

Berdasarkan pengertian di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) sebagai berikut:

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak antara penggunaan media dakon geometri dengan penggunaan media kotak berhitung pada kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung.

$H_a$  : terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak antara penggunaan media dakon geometri dan penggunaan kotak berhitung pada kelompok B RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung.

Selanjutnya pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan tertentu. Prosedur untuk uji hipotesis di atas berpedoman pada ketentuan:

- Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

## G. Hasil Penelitian yang Relevan

Kegunaan penelitian yang relevan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Roslah Al Husna (2018). Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini-Fakultas Tarbiyah dan Keguruan-Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian ini tentang “*Pengaruh permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung*”. Penelitian ini menggunakan metode

Quasi Eksperimen bahwa disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan dakon geometri dengan perkembangan kognitif anak dalam perolehan data bahwa ada 20 anak didik pada kelompok B. didapat hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang didapat nilai rata-rata hasil kelas kontrol 22,9 dan kelas eksperimen 27,6. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek yaitu anak usia dini yang akan diteliti permainan dakon geometri dan penelitian ini terletak dari sumber dan data dan metode penelitian yakni penulis menggunakan metode perbandingan. Sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan media dakon geometri yang lebih dikembangkan dan dengan bentuk-bentuk yang lebih dibatasi dan lebih memudahkan pada anak.

2. Anti Ma'rifah (2018). Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini-Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan-Insitut Agama Islam Negeri Kendari. Penelitian ini tentang "*Peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan konstruktif pada kelompok A di TK Hikari*". Penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas bahwa berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari hasil peningkatan kemampuan kognitif pada pratindakan ini menunjukkan bahwa didapat hasil belajar pada kelas peningkatan pada siklus I 75% sedangkan pada siklus ke II 77,5%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek yaitu anak usia dini yang akan diteliti yang digunakan adalah kemampuan kognitif. Sedangkan perbedaan penelitian terletak dari sumber dan data dan metode penelitian yakni penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas.
3. Ratnasih Dewi (2016). Jurusan pendidikan Anak Usia Dini-Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan-Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini tentang "*Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Geometri Box Di PAUD Budi Luhur Muaro Jambi*". Dari hasil penelitian tersebut dapat

disimpulkan kemampuan kognitif anak Pada siklus I kemampuannya sebesar 50.06%, dan siklus II meningkat menjadi 91.09%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek yaitu anak usia dini yang diteliti yang digunakan adalah kemampuan mengenal bentuk geometri. Sedangkan perbedaan penelitian terletak dari sumber dan data dan metode penelitian yakni penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

4. Safitri Endang (2016). Program studi Pendidikan Islam Anak usia Dini-Jurusan Ilmu pendidikan-Fakultas Tarbiyah dan Keguruan-Universitas Lampung. Penelitian ini tentang: *upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan dakon geometri berbentuk angka*. Hasil penelitian yaitu berkaitan dengan kemampuan berhitung pada anak masih rendah sehingga di upayakan melalui permainan dakon geometri ditanamkan kanak-kanan nurul iman Bandar Lampung dapat meningkatkan kemampuan berhitung langkah-langkah yang dilakukan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas dari mulai perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis data secara kualitatif. Pada siklus I kemampuan berhitung berada pada kriteria berkembang sangat baik masih sedikit dan pada siklus II kemampuan berhitung anak berada pada criteria berkembang sangat baik dalam jumlah yang banyak. Persamaan penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan kognitif melalui aktivitas berhitung perbedaannya penelitian ini menggunakan media dakon geometri dengan berbentuk angka-angka sedangkan peneliti hanya mengenalkan bentuk geometri sederhana.
5. Hani Quroisin (2015) program study pendidikan guru anak usia dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penelitian tentang “*meningkatkan kemampuan kognitif bentuk geometri dengan menggunakan media alam sekitar*” Hasil penelitian Penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas bahwa berdasarkan

penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari hasil peningkatan kemampuan kognitif pada pratindakan ini menunjukkan bahwa didapat hasil belajar pada kelas peningkatan pada siklus I 63% sedangkan pada siklus ke II 77%. Dan pada siklus ke III 88% Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek yaitu anak usia dini yang akan diteliti yang digunakan adalah kemampuan kognitif. Sedangkan perbedaan penelitian terletak dari sumber dan data dan metode penelitian yakni penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

