

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani melalui pemberian rangsangan pendidikan agar anak siap untuk memulai pendidikan lebih lanjut, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).

Program pendidikan formal PAUD dapat dilaksanakan di RA (Raudhatul Athfal)/TK (Taman Kanak-kanak) dan bentuk lain yang setara dengan pemanfaatan program untuk anak usia 4-6 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 58 Tahun 2009. Montessori menyebutkan bahwa pada tahun pertama anak tumbuh melalui periode sensitif dan selama ini, anak siap menerima rangsangan tertentu (Sofia Hartati, 2005: 46). Oleh karena itu, orangtua dan guru perlu dan memberikan rangsangan pada anak agar dapat memaksimalkan semua potensi yang mereka miliki.

Tumbuh kembang anak pada PAUD meliputi pertumbuhan dan perkembangan fisik (kemampuan motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional dan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan keunikan perkembangan anak usia dini (Hery Widodo, 2019:7).

Dalam hal mengembangkan dan melatih kecerdasan anak, Harun Rasyid, dkk (2009: 64) berpendapat bahwa anak usia dini adalah masa keemasan. Nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni merupakan aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada anak usia dini. Aspek perkembangan yang perlu di kembangkan di RA An-Nur pada Kelompok A salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif.

Ini adalah kemampuan berpikir anak untuk memahami dunia di sekitarnya agar dapat memperluas pengetahuan anak. Artinya melalui kemampuan berpikir ini memungkinkan untuk anak memperoleh berbagai jenis pengetahuan dengan cara mengamati diri mereka sendiri, orang lain, hewan, tumbuhan, dan lain-lain yang ada disekitar (Khadijah, 2016: 34). Menurut ahli psikologi kognitif, penggunaan kemampuan kognitif sudah dimulai ketika manusia mulai menggunakan kemampuan motorik dan sensoriknya. Namun, hanya cara penggunaan kemampuan kognitif yang masih belum diketahui (Jahja, 2013: 56).

Dalam bukunya Khadijah (2016), Piaget menegaskan bahwa perkembangan kognitif terjadi secara bertahap, yang masing-masing terhubung dengan kepribadian unik individu dan terdiri dari kumpulan pengalaman yang unik. Tahapan yang berlangsung adalah tahapan sensorimotor, pra operasional, operasional konkrit, dan operasional formal.

Perkembangan kognitif untuk anak Kelompok A (4-5 tahun) saat ini sedang dalam tahap pra operasional. Pengembangan aspek kognitif pada lingkup perkembangan berpikir simbolik anak Kelompok A dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan seperti menghitung jumlah benda, mengenal konsep dan lambang bilangan, serta lambang huruf.

Oleh karena itu, pengenalan konsep dan lambang bilangan sangat penting untuk dikuasai anak sehingga perlu di kenalkan sejak dini, karena akan menjadikan pengetahuan dasar dalam konsep-konsep matematika untuk anak ketika akan melanjutkan pendidikan di jenjang yang selanjutnya. Anak secara bertahap belajar mengenal angka dan menghitung sesuai dengan perkembangan mental anak.

Pendidik memerlukan pemahaman konsep matematika yang sederhana dan tepat untuk anak. Untuk mengajari anak cara menghitung dan menggunakan fungsi matematika lainnya, perlu dipahami berbagai notasi dan metode matematika sederhana. Dalam Suyanto (2005), Piaget menjelaskan bahwa mengenalkan matematika harus dicapai melalui penggunaan benda-benda konkrit

dan pembiasaan. Dengan pengenalan matematika yang konkrit, dimungkinkan untuk membantu anak memahami matematika, seperti cara mengetahui dan menghitung bilangan. Anak diberi kesempatan untuk mengingat tanggal pada hari ini lalu anak menuliskannya di papan tulis. Dalam hal ini, pembiasaan yang diberikan guru dapat melatih anak untuk mengenal lambang bilangan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru biasanya menggunakan buku untuk mengajar atau menulis di papan tulis. Dengan hal ini, anak dapat beranggapan bahwa pembelajaran mengenai bilangan adalah sesuatu yang membosankan. Sehingga penggunaan metode dan media yang menarik serta menyenangkan untuk anak perlu digunakan oleh guru. Media tersebut juga harus disesuaikan dengan tema atau pelajaran yang akan dibahas pada waktu itu.

Dengan adanya media, proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermanfaat. Penggunaan media diharapkan dapat menumbuhkan dampak positif seperti meningkatkan motivasi belajar anak, memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, dan mendapatkan hasil yang optimal.

Media menurut Gagne (1970) yaitu semua alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan membantu belajar anak. Sejalan dengan hal ini, Ibrahim dkk. (2006) menyatakan bahwa media yang digunakan untuk belajar anak dalam mencapai tujuannya adalah semua bahan yang dapat digunakan untuk menciptakan minat, inspirasi, perhatian dan emosi anak dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, media perlu digunakan untuk menunjang proses belajar anak dan perlu dibuat semenarik mungkin agar ketika kegiatan pembelajaran berlangsung anak merasa senang.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap 20 anak Kelompok A di RA An-Nur yang terletak di Kampung Sirnasari Rt. 06 Rw. 01 Desa Cikalong Kecamatan Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat. Terdapat permasalahan pada perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan, sebagian besar masih terdapat kesalahan pada anak dalam menyebutkan bilangan 1-10. Hal tersebut salah satunya disebabkan karena metode yang digunakan guru dalam

mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah, yang akhirnya anak merasa bosan dan kurang memperhatikan guru. Guru hanya memberikan contoh lambang bilangan yang ditulis di papan tulis dan setelah itu guru memberikan buku tulis pada masing-masing anak untuk meniru tulisan yang dicontohkan oleh guru. Hal ini disebabkan juga oleh adanya pandemi Covid-19 yang membuat pembelajaran anak terhambat dan kurang maksimal karena anak diharuskan belajar secara daring yang dibimbing oleh orangtuanya di rumah dan media yang digunakan pun sangat terbatas, tetapi pembelajaran harus dapat tersampaikan semaksimal mungkin pada anak.

Pada saat anak diminta untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 anak dapat melakukannya dengan baik dan benar secara bersama-sama, tetapi jika diminta untuk menyebutkannya secara satu persatu anak masih banyak yang terlihat kebingungan. Anak masih keliru dalam menuliskan lambang bilangan dengan benar. Terlihat ketika anak sedang membilang jumlah gambar benda pada LKA, anak masih belum tepat dalam menuliskan lambang bilangannya. Misalnya, ketika guru bertanya pada anak berapa jumlah bilangan yang anak tulis, ia menjawab “enam” tetapi dalam penulisannya anak menulis angka 4 atau 7. Masih terdapat kesalahan pada anak ketika anak diminta untuk menghubungkan jumlah bilangan pada beberapa gambar. Misalnya, saat anak menghubungkan garis dari gambar binatang yang jumlahnya tujuh, anak menghubungkan garis tersebut pada angka 6 bukan 7.

Hal ini disebabkan kurangnya media yang digunakan pada saat kegiatan belajar. Media yang digunakan hanya berupa buku tulis, LKA, papan tulis dan tidak menggunakan media lain yang membuat kegiatan pembelajaran terlihat monoton sehingga anak merasa bosan dan dapat mengalihkan perhatian/kefokusan anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang biasa dilakukan pada saat menulis di buku tulis, anak hanya menirukan tulisan angka yang telah dicontohkan guru di papan tulis sampai pada garis terakhir dalam buku tersebut. Terkadang anak merasa bosan karena kegiatan anak hanya menuliskan angka pada buku tulis, hingga terdapat beberapa anak yang tidak menyelesaikan

pekerjaannya. Perlu disadari bahwa pendidikan pada tingkat RA, media perlu digunakan karena pembelajaran di sampaikan melalui kegiatan bermian. Anak menyukai sesuatu yang menarik yang dapat membuat anak semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam pengenalan konsep dan lambang bilangan pada anak Kelompok A (usia 4-5 tahun) sebaiknya dilakukan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain atau penggunaan media yang menarik.

Ada berbagai media yang dapat di gunakan untuk kegiatan belajar pada anak dengan menggunakan alat dan bahan yang sederhana seperti media stik eskrim berwarna untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dalam pengenalan lambang bilangan pada anak. Dalam penggunaan media stik eskrim ini terdapat warna yang berbeda-beda pada setiap stik eskrim, selain itu terdapat media berbentuk balok dengan beberapa lubang disertai lambang bilangan, dan kegunaan lubang pada balok yaitu untuk memasukkan stik eskrim tersebut sesuai dengan jumlah bilangan yang benar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Stik Eskrim Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media stik eskrim (kelas eksperimen) di Kelompok A RA An-Nur Kecamatan Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media kartu angka (kelas kontrol) di Kelompok A RA An-Nur Kecamatan Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat?

3. Bagaimana perbedaan perkembangan kognitif anak terhadap penggunaan media stik eskrim dengan media kartu angka di Kelompok A RA An-Nur Kecamatan Cicalongwetan Kabupaten Bandung Barat?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain untuk mengetahui:

1. Perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media stik eskrim (kelas eksperimen) di Kelompok A RA An-Nur Kecamatan Cicalongwetan Kabupaten Bandung Barat
2. Perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media kartu angka (kelas kontrol) di Kelompok A RA An-Nur Kecamatan Cicalongwetan Kabupaten Bandung Barat
3. Perbedaan perkembangan kognitif anak terhadap penggunaan media stik eskrim dengan media kartu angka di Kelompok A RA An-Nur Kecamatan Cicalongwetan Kabupaten Bandung Barat

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian ini manfaat yang di harapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dalam hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yaitu menambah pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak dengan penggunaan media yang tepat. Selain itu dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis dalam hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

- a. Bagi sekolah, dapat di jadikan sebagai salah satu sarana yang dapat di pergunakan untuk perkembangan kognitif anak usia dini.

- b. Bagi guru, sebagai informasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pengembangan kognitif anak dan di lakukan dengan proses yang benar serta hasil yang baik.
- c. Bagi siswa/peserta didik, penelitian ini di harapkan dapat mengembangkan kognitif anak dalam menyebutkan lambang bilangan.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media stik eskrim yang mengarah pada perkembangan kognitif anak.

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

Sebagian besar ahli psikologi kognitif berpendapat bahwa perkembangan kognitif manusia di mulai sejak anak baru lahir. Kemampuan motorik dan sensorik dapat dipengaruhi juga oleh aktifitas kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi di mulai setelah usia lima bulan, pada saat kemampuan sensoriknya (seperti penglihatan dan pendengaran) benar-benar mulai nampak (Khadijah, 2016: 36).

Bagi anak usia dini menuntut ilmu ditujukan pada kegiatan bermain, seperti yang kita ketahui bahwa anak belajar melalui kegiatan bermain sehingga anak mendapatkan banyak pengalaman, pada anak usia dini kegiatan yang dilakukan seperti berlari dan bermain dengan hal yang nyata. Menurut Harlock, anak usia dini memiliki konsentrasi yang pendek yaitu 10-15 menit, tetapi jika dilakukan kegiatan bermain konsentrasi anak dapat bertahan lebih lama. Penggunaan media sangat diperlukan untuk kegiatan belajar pada anak usia dini, karena media dapat mencegah anak mudah bosan dan anak dapat tetap fokus pada kegiatan yang lebih lama dibandingkan tanpa menggunakan media. Untuk mengembangkan kognitif anak usia dini dibutuhkan berbagai media pembelajaran yang beragam sehingga stimulasi yang diberikan pada anak memberikan hasil yang maksimal.

Menurut Sardiman dalam Khadijah (2016:124) mengatakan bahwa media ialah sesuatu yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim

kepada penerima pesan, dengan cara yang dapat menstimulasi pikiran, emosi, minat serta perhatian anak supaya terjadinya proses belajar mengajar.

Dalam pengenalkan lambang bilangan, guru hendaknya menumbuhkan suasana belajar yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan untuk anak. Kegiatan itu dapat dilakukan dengan bermain menggunakan media stik eskrim. Penggunaan media tersebut dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Dengan variasi warna yang menarik, anak dapat belajar dengan merasa senang, sehingga akan lebih mudah untuk dipahami anak dalam mengenalkan lambang bilangan yang sifatnya abstrak.

Dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dijelaskan bahwa pada aspek perkembangan kognitif lingkup perkembangan berfikir simbolik pada usia 4-5 tahun harus mencapai beberapa poin penting, antara lain:

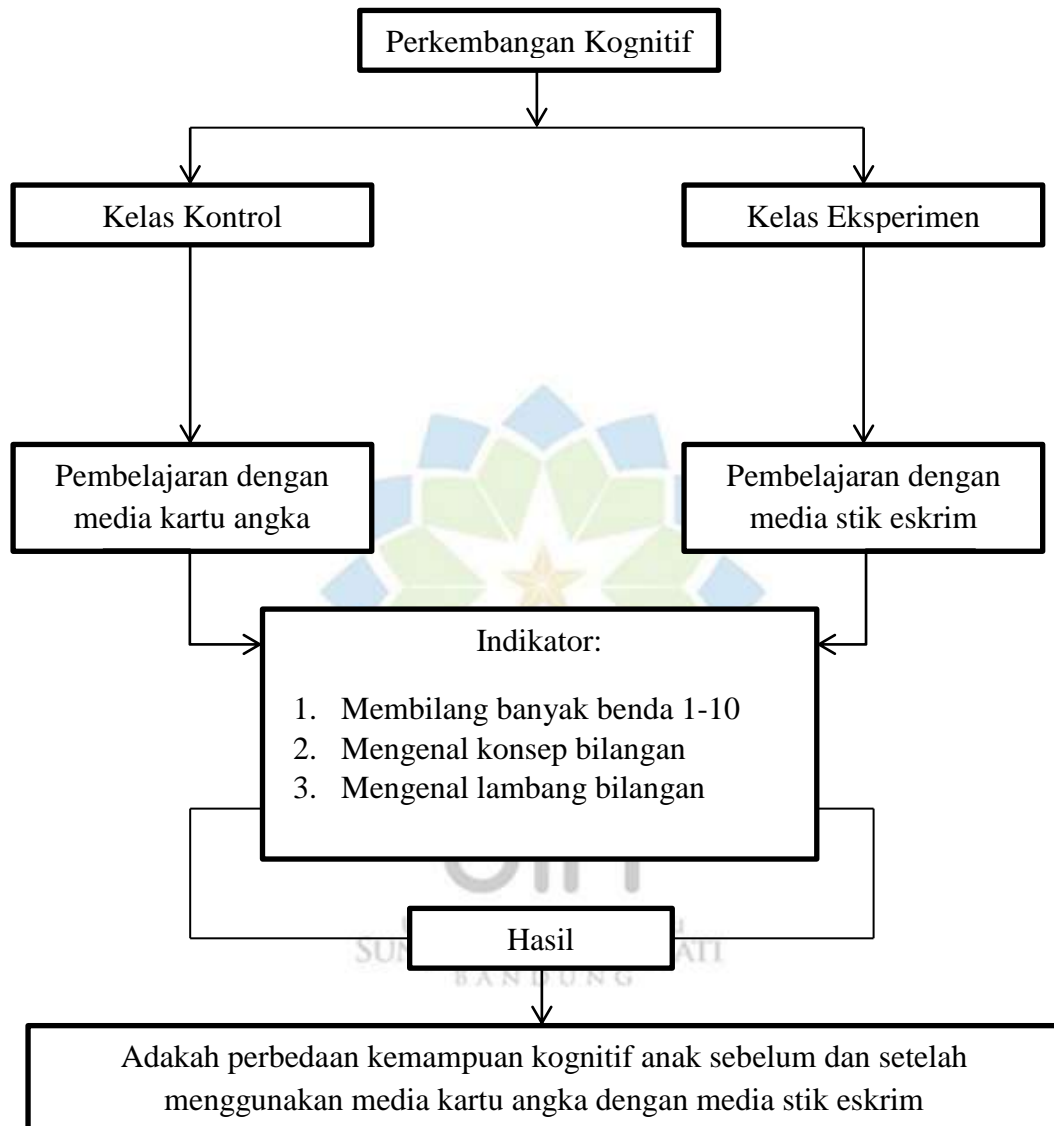
1. Membilang banyak benda 1-10;
2. Mengenal konsep bilangan;
3. Mengenal lambang bilangan; dan
4. Mengenal lambang huruf.

Dari dua variabel yaitu media kartu angka dan media stik eskrim, penulis hanya mengambil tiga indikator yaitu:

1. Membilang banyak benda 1-10;
2. Mengenal konsep bilangan; dan
3. Mengenal lambang bilangan.



Untuk memudahkan uraian kerangka berpikir di atas dapat digambarkan pada bagan berikut.



**Gambar 1. 1**  
*Bagan Kerangka Berpikir*

## F. Hipotesis

Berdasarkan pertanyaan penelitian sebagaimana yang telah dirumuskan diatas, maka dibuatlah hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : Tidak terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak yang menggunakan media kartu angka dan media stik eskrim.
2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) : Terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak yang menggunakan media kartu angka dan media stik eskrim.

Selanjutnya pengujian hipotesis ini di lakukan dengan cara membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf sigifikan tertentu. Langkah pengujiannya mengacu pada ketentuan:

1. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif  $H_a$  diterima.
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak dan ( $H_0$ ) diterima.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dari Suhariyanik (artikel tahun 2016) Prodi Pendidikan Guru PAUD Universitas Nusantara PGRI yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Berhitung dalam Mengenal Bilangan 1-10 Menggunakan Media Stik Eskrim Warna Pada Anak Kelompok A TK Kusuma Mulia II Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016” berkesimpulan bahwa permainan stik es krim dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A. Hal tersebut di lihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan pada anak di setiap siklus.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. Perbedaannya yaitu berdasarkan jumlah subjek yang diteliti dan jenis penelitian yang digunakan. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama mengkaji tentang penggunaan media stik eskrim dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A.

2. Penelitian dari Eki Trisnawati (skirpsi 2018) Prodi PIAUD IAIN Bengkulu yang berjudul “Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD Witri 1

Kota Bengkulu” berkesimpulan bahwa kemampuan berhitung anak belum mencapai hasil yang optimal, hal ini dapat dilihat dari kepekaan anak dengan hasil 50,53%, pemahaman anak dengan hasil 53,01%, dan komunikasi anak dengan hasil 51,22%. Sehingga diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 51,57%. Nilai tersebut belum melampaui batas kriteria yang akan di capai peneliti yaitu sebesar 75%. Melalui bermain dengan menggunakan *stick* angka terbukti efektif secara keseluruhan dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini di lihat pada tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang secara signifikan terjadi peningkatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Selanjutnya melalui bermain *stick* angka anak dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru serta lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. Perbedaannya yaitu berdasarkan jumlah subjek yang diteliti serta jenis penelitian yang digunakan. Sedangkan persamaannya terdapat pada media utama yang di gunakan yaitu stik eskrim.

3. Penelitian dari Eli Herawati (skripsi 2014) Program Sarjana Kependidikan Guru Universitas Bengkulu yang berjudul “Penggunaan Puzzle Angka dari *Stick Escream* untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Pada Kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang” berkesimpulan bahwa dengan menggunakan puzzle angka dari *stick escream* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak. Hal tersebut di lihat bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar anak dengan presentase pada siklus I yaitu 50% dan siklus II yaitu 73,33%. Dengan menggunakan puzzle angka dari *stick escream* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan angka 1-20. Hal tersebut di lihat dari siklus I dengan presentase yaitu 36,66% dan pada siklus II meningkat menjadi 66,66%. Dengan menggunakan puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan angka 1-20.

Hal tersebut di lihat dari siklus I dengan presentase yaitu 36,66% dan siklus II meningkat menjadi 66,66%. Dengan menggunakan puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1-20 sesuai dengan lambang bilangannya. Hal tersebut di lihat dari siklus I dengan presentase yaitu 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 70%.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. Perbedaannya yaitu Eli Herawati (2014) meneliti tentang kemampuan numerik atau mengenal bilangan sedangkan penulis meneliti kemampuan berhitung. Sedangkan persamaannya terletak pada media utama yang digunakan yaitu stik eskrim.

