

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, bahwa “Pendidikan dapat dipahami sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran. Belajar adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta perkembangan peserta didik agar berfungsi optimal dalam proses di mana pembelajaran berlangsung” (Depdiknas, 2003).

Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendukung siswa aktif dalam mengembangkan potensi mereka. Untuk membantu pembelajaran dan perkembangan siswa, pengajar harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Usia emas manusia dimulai dari usia 0-6 tahun, anak dapat tumbuh dan berkembang dengan cepat untuk memahami dan memaksimalkan potensi belajar mereka. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pertama pendidikan yang diajarkan oleh pendidik (Hartati, 2005).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang direncanakan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. 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 (Depdiknas, 2003).

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini itu terdiri dari bahasa dan komunikasi, serta tumbuh kembang fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku, dan agama), dan perkembangan sosial emosional (kecerdasan emosi) (Widodo, 2019). Dalam masa perkembangan tersebut Anak-anak sebagian besar belajar dengan memainkan permainan yang mereka sukai, frasa "bermain sambil belajar" sering digunakan untuk menggambarkan anak-anak secara umum. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) telah

mencantumkan enam bidang perkembangan yang dapat dikembangkan secara tidak langsung oleh anak-anak melalui permainan, termasuk nilai-nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional. Bahkan olahraga yang hanya berupa permainan biasa atau tidak memerlukan peralatan bermain pun dapat mengajarkan anak-anak nilai-nilai tersebut (Vladimir, 2022).

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi anak-anak untuk tumbuh. Menurut Ahmad Susanto (2011), kognitif adalah proses berpikir yang menghasilkan kemampuan seseorang untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan memperhitungkan suatu kejadian. Proses kognitif yang berhubungan dengan kecerdasan (intelegensi) dapat dilihat pada seseorang yang memiliki berbagai macam minat, terutama ketika minat tersebut ditunjukkan melalui pemaparan konsep dan pembelajaran.

Sebagaimana dikutip dalam Khadijah (2016), Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi secara bertahap, yang masing-masing terkait dengan kepribadian khas seseorang yang terdiri dari berbagai macam peristiwa khusus, yakni tahap sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal semuanya terjadi. Perkembangan kognitif untuk anak kelompok A (4-5 tahun) berada 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.

Salah satu lingkup perkembangan berpikir simbolik yang terdapat di Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) mencakup bilangan dan huruf. Penggunaan bilangan pada Anak Usia Dini adalah dalam mengembangkan kemampuan berhitung secara optimal. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007).

Belajar matematika merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif. Pengenalan konsep dan lambang angka sangat penting untuk dipelajari anak-anak, sehingga perlu dilakukan sejak usia dini. Hal ini akan memberikan anak-anak

pemahaman dasar tentang konsep matematika ketika mereka melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya. Diharapkan bahwa berhitung di Raudhatul Athfal tidak hanya melibatkan kemampuan kognitif, tetapi juga persiapan mental, sosial, dan emosional. Tergantung pada perkembangan mental mereka, anak-anak pada akhirnya akan belajar berhitung dan mengenal angka. Oleh karena itu, berhitung di Raudhatul Athfal dilakukan dengan metode yang menyenangkan dan menarik melalui bermain.

Menurut Yarli Widiya (2012), bermain adalah hal yang sangat penting bagi anak-anak. Ia akan kehilangan semangat, kecerdasan, dan ritme kehidupannya jika ia dilarang bermain dan memaksanya untuk selalu belajar. Berbagai jenis angka atau bilangan sering terlihat di lingkungan anak-anak, seperti pada jam dinding, uang, kalender, dan bahkan pada kue atau makanan. Maka, dapat dikatakan bahwa angka sering digunakan. Pada titik ini, anak-anak mulai diperkenalkan dengan permainan.

Terdapat banyak ragam permainan bagi Anak Usia Dini dalam melakukan kegiatan permainan, di antaranya yaitu permainan angka, permainan huruf, permainan melalui gerak dan lagu, dan permainan kreatif. Permainan angka menurut Burns dalam bukunya *Matc Solution* dan Baratta Lortn dalam bukunya *Math their Way* keduanya mendasarkan pada teori Piaget yang menunjukkan bagaimana konsep matematika terbentuk pada anak. Burns mengatakan kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah (Masruroh et al., 2019). Penggunaan permainan angka belum sepenuhnya berhasil, terlihat di beberapa RA anak belum berkembang dalam menunjukkan kemampuan kognitif berpikir simbolik yang sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA).

Anak berusia 4-5 tahun berdasarkan STTPA aspek perkembangan kognitif konsep dan kaidah pramatematika yang ditumbuhkan dalam situasi sehari-hari mencakup angka, berhitung, hubungan satu kesatu, klasifikasi dan sortir, pengenalan ruang dan bentuk, pengukuran, pola dan pengolahan data (Kemendikbudristek, 2022). Dalam mengenal konsep pramatematika angka dan

berhitung dapat diukur dengan empat indikator, yakni membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Namun dalam kenyataannya anak masih kesulitan mencapai indikator perkembangan tersebut. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat (Hidayah, Fauziyah, Khoirotunnisya, & Alawiyah, 2022).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung, permasalahan yang dihadapi di kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung adalah mayoritas anaknya memiliki kemampuan kognitif yang kurang berkembang. Hal ini disebabkan adanya hambatan-hambatan dalam peningkatan kognitif melalui permainan angka. Jika dilihat dari materi pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan indikator yang diharapkan yaitu menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10, hambatan tersebut antara lain:

- 1) Kesalahan bagi anak untuk menempatkan bilangan ataupun memasang lambang bilangan sesuai dengan media pembelajaran yang disediakan.
- 2) Adanya keraguan pada anak dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- 3) Dalam menuliskan angka masih terdapat kekeliruan dari anak cara penulisan angka sesuai kaidah penulisan angka. Misalnya cara penulisan lambang bilangan 2 atau 4 ada yang memulai dari atas dan ada dari bawah atau terbalik membuat lambang bilangan.
- 4) Penggunaan media yang kurang tepat, dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Hal ini bila tidak diluruskan tentu perkembangan kognitif anak akan terganggu karena memiliki konsep dan persepsi yang berbeda tentang angka.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung ditemukan fakta bahwa di sana memiliki program pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), salah satunya adalah permainan Kincir Angka. APE Kincir Angka dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan, yakni tentang media yang dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif berupa membilang atau

menghitung, secara khusus APE Kincir Angka ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam mengenal konsep bilangan 1-10 (Jazariah, J., Latifah, E., & Atifah, 2019). Pada kegiatan saat bermain APE Kincir Angka anak antusias sekali. Selain mengembangkan aspek kognitif, anak juga dapat mengenal warna, mengenal angka-angka dalam APE dan belajar menulis angka yang tertera dalam APE (Hidayah, et al., 2022).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Hubungan Antara Aktivitas Permainan Kincir Angka Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung)*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas permainan kincir angka di kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas permainan kincir angka dengan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Aktivitas permainan kincir angka di kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung
2. Kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung
3. Hubungan antara aktivitas permainan kincir angka dengan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan serta keilmuan yang lebih luas dalam proses pembelajaran mengenai permainan kincir angka dan perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran melalui permainan kincir angka sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dan pengetahuan mengenai permainan kincir angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan anak akan memperoleh pengalaman belajar dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam kemampuan kognitif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam membuat karya tulis ilmiah dan wawasan mengenai permainan kincir angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas diartikan sebagai segala bentuk keaktifan dan kegiatan (KBBI, 1997:20). Aktivitas adalah keaktifan, kegiatan-kegiatan, kesibukan atau bisa juga berarti salah satu kegiatan yang dilakukan tiap bagian dalam suatu organisasi atau lembaga. Salah satu jenis aktivitas pada anak usia dini adalah bermain dan permainan. Aktivitas ini dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan

yaitu aspek bahasa, aspek sosial emosi, aspek fisik motorik, aspek seni dan aspek perkembangan kognitif (Samsiah, 2018).

Menurut beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kognitif manusia dimulai sejak anak baru lahir. Aktivitas kognitif juga mempengaruhi kemampuan motorik dan sensorik. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi dimulai setelah usia lima bulan, pada saat kemampuan sensoriknya (seperti penglihatan dan pendengaran) benar-benar mulai nampak. Perkembangan anak usia dini bisa dilihat pada kegiatan bermain, seperti yang kita ketahui bahwa anak belajar melalui aktivitas bermain sehingga anak mendapatkan banyak pengalaman, pada anak usia dini kegiatan yang dilakukan seperti berlari dan bermain dengan hal nyata (Khadijah, 2016).

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini, dan merupakan cara yang alami untuk memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif dan menyenangkan serta memudahkan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut ahli psikologi Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) dalam Rachmad (2016) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain juga mengembangkan keterampilan intelektual disaat anak terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang menurut pikirannya. Disaat anak bertukar pikiran melalui bahasa; mengamati berbagai bentuk warna, bentuk, hubungan-hubungan melalui permainan balok; melukis; membuat keputusan dan memecahkan masalah; dan disaat merasakan perbedaan antara fantasi dan realitas adalah contoh dari momen-momen bermain yang dapat berkontribusi terhadap kemampuan kognitif anak. Untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini dibutuhkan aktivitas dengan berbagai media pembelajaran yang beragam sehingga stimulasi yang diberikan pada anak memberikan hasil yang maksimal. Media yang sering digunakan dalam aktivitas pembelajaran anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE).

Alat permainan edukatif menurut Mayke Sugiarto dalam Rachmad (2016) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Sementara itu Direktorat PAUD (Depdiknas, 2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Mengenalkan lambang bilangan merupakan indikator dalam perkembangan kognitif lingkup perkembangan berpikir simbolik (Khadijah, 2016). Dalam mengenalkan lambang bilangan, guru hendaknya menumbuhkan suasana belajar yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan untuk anak. Kegiatan itu dapat dilakukan dengan alat permainan edukatif, salah satunya adalah permainan kincir angka. Permainan tersebut dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Dengan alat permainan yang menarik, dan anak terlibat langsung membuat anak dapat belajar dengan senang, sehingga akan lebih mudah untuk dipahami anak dalam mengenalkan lambang bilangan yang sifatnya abstrak (Hidayah, et al., 2022).

Media permainan kincir angka dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik. Kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan anak secara optimal sangat tinggi, mengingat pembelajaran PAUD berbeda dengan pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi. Dengan Permainan Kincir Angka ini anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dengan aktivitas permainan memutar roda kincir angka, anak mampu mengetahui angka yang muncul di lubang *start* permainan dengan aktivitas mengamati roda kincir angka sampai berhenti, dan anak mampu menunjuk roda kincir yang menunjukkan angka urut sebelum & sesudah angka yang muncul di lubang *start* (Yulihetni, 2015).

Dalam Permendikbud No.05 Tahun 2022 tentang Standar PAUD yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dijelaskan bahwa pada aspek perkembangan kognitif lingkup perkembangan konsep dan kaidah pramatematika pada kehidupan sehari-hari lingkup pengenalan angka dan berhitung 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.

Dalam permainan kincir angka ini, penulis hanya mengambil tiga indikator dari STPPA pada aspek perkembangan kognitif diatas, berdasarkan manfaat permainan kincir angka dalam Masruroh (2019) yaitu:

1. Mengenal konsep bilangan 1-10;
2. Mengenal lambang bilangan 1-10; dan
3. Mengenal lambang huruf 1-10

Untuk memudahkan uraian kerangka berpikir diatas dapat digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 1.1 Bagan kerangka berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan rumusan masalah penelitian telah dinyatakan bentuk kalimat pertanyaan. Variabel yang diteliti terdiri dua, yaitu variabel aktivitas permainan kincir angka (variabel x) dan kemampuan kognitif anak usia dini (variabel y).

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka dirumuskan hipotesisnya yaitu:

(H_a): terdapat hubungan antara aktivitas permainan kincir angka dengan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung.

(H_0): tidak terdapat hubungan antara aktivitas permainan kincir angka dengan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RA Al-Wafa Cileunyi Kab.Bandung.

Pengujian hipotesis diatas, dilakukan dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, 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 Terdahulu

Studi atau penelitian yang sejenis dengan pokok masalah yang dihadapkan dalam penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti lain terlebih dahulu. Oleh karena itu dilengkapi beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini, antara lain sebagai berikut.

1. Hasil penelitian Lu'lu Nur'azizah Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati 2021 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Stik Eskrim Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". Dari hasil penelitian diketahui bahwa dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak yang menggunakan media kartu angka dan media stik eskrim. Dengan demikian dari penelitian didapatkan hasil bahwa

penggunaan media stik es krim dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok A RA An-Nur Kecamatan Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat. Persamaan penelitian Lu'lu Nur'azizah dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama meneliti tentang variabel yang digunakan yaitu kemampuan kognitif anak usia dini. Sedangkan terdapat perbedaan dalam jenis media yang digunakan dan jenis pendekatan penelitian. Jenis media yang digunakan pada penelitian Lu'lu Nur'azizah adalah media stik eskrim sedangkan media yang digunakan penulis adalah permainan kincir angka. Dan untuk jenis pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian Lu'lu Nur'azizah adalah pendekatan kuasi eksperimen sedangkan pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan korelasi.

2. Hasil Penelitian Cut Hikmah Zulia Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Aceh yang berjudul "Efektivitas Penerapan Permainan Labirin Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Calang Aceh Jaya". Dari hasil penelitian diketahui dalam proses pembelajaran diikuti peningkatan aktivitas anak, pada Siklus I 46,6% kemudian meningkat pada Siklus II menjadi 74,9% dan pada Siklus III 86,6%. Dengan demikian Kemampuan kognitif halus anak mengalami peningkatan setelah bermain Permainan Labirin. Maka, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Di Tk Negeri Pembina Calang Aceh Jaya. Persamaan penelitian Cut Hikmah Zulia dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama meneliti tentang variabel yang digunakan yaitu Kemampuan Kognitif anak usia dini. Sedangkan terdapat perbedaan dalam jenis media dan metodologi penelitian yang digunakan. Untuk penelitian Cut Hikmah Zulia menggunakan pendekatan kuantitatif penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan penelitian kuantitatif korelasi.
3. Hasil Penelitian Yarli Widiya Universitas Negeri Padang yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Angka Di Raudhatul Athfal Al Muttaqin Kabupaten Agam". Dari hasil penelitian

dapat disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan Permainan Angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Al-Muttaqin Kabupaten Agam. Persamaan penelitian Yarli Widiya dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama meneliti tentang variabel yang digunakan yaitu Kemampuan Kognitif anak usia dini dan media permainan angka. Sedangkan terdapat perbedaan dalam jenis permainan angka yang digunakan, penelitian Yarli Widiya menggunakan permainan angka secara umum sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan jenis permainan angka yang lebih spesifik yakni permainan Kincir Angka.

