

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pengalihan pengetahuan secara sadar dan terencana yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses pengajaran dalam bentuk pendidikan formal, non formal dan informal. Menurut Zaharai Idris pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya (Rahman et al., 2022).

Pentingnya pendidikan tidak hanya untuk dewasa saja akan tetapi anak usia dini juga harus mendapatkan pendidikan yang baik agar dapat menjadi generasi penerus yang berkualitas. Menurut UU No.14 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini seringkali disebut dengan “*Golden Age*” atau masa keemasan, yang mana pada umur ini anak berada pada tahap optimal pada perkembangannya sehingga dilakukan stimulasi melalui konsep-konsep dasar yang memiliki makna melalui kegiatan yang nyata. Aspek perkembangan anak usia dini dimuat dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dalam Permendikbud ristek No. 5 Tahun 2022 didalamnya terdapat enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan nilai pancasila. Setiap aspek perkembangan memiliki indikator tingkat pencapaian masing-masing, tingkat pencapaian perkembangan dikategorikan sesuai dengan rentang usia anak. Maka, anak harus mencapai setiap aspek dalam perkembangan tersebut salah satunya adalah kemampuan kognitif.

Menurut Latifa perkembangan kognitif berkaitan dengan potensi kecerdasan yang dimiliki individu, yaitu kemampuan dalam berpikir dan memecahkan masalah. Domain kognitif dipengaruhi oleh perkembangan sel-sel syaraf pusat di otak. Khiyarasoleh (2016:5,9), perkembangan kognitif seseorang mencakup bahasan tentang perkembangan individu dalam berpikir atau proses kognisi atau proses mengetahui (Retnaningrum & Umam, 2014).

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa salah satu aspek kognitif pada anak usia dini adalah kemampuan berhitung, berhitung bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang unik dan juga rumit, sehingga anak tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya.

Sebelum anak mencapai tingkat kemampuan berhitung, anak harus mulai belajar mengenal lambang-lambang bilangan. Kemampuan berhitung juga menjadi sebuah tuntutan bagi anak sebelum memasuki pendidikan Sekolah Dasar (SD). Hal ini menjadi sebuah keluhan bagi guru ketika terdapat seorang anak belum mampu untuk berhitung.

Pentingnya mengembangkan kemampuan berhitung juga dikemukakan oleh Susanto berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung ini bagi manusia, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sedini mungkin melalui berbagai media dan metode yang tepat (Ayu et al., 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelompok B2 RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung diidentifikasi bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara baik seperti anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Tabel 1.1

Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Dilakukan Tindakan

Kategori	Jumlah
Belum Berkembang (BB)	6
Mulai Berkembang (MB)	3
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1
Total	12

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka didalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2021) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Ariani, & Ashadi (2014) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan- pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media permainan *treasure hunt*. *Treasure hunt* adalah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk kemudian peserta didik harus mengikuti langkah-langkah tersebut agar dapat menyelesaikan permainan ini. Permainan *treasure hunt* ini dikemas menjadi suatu model pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran secara aktif. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mendorong anak dalam memecahkan dan mengidentifikasi suatu masalah, meningkatkan rasa percaya diri dan mengaktifkan suasana pembelajaran sehingga dapat memberikan kesenangan dan kegembiraan (Asma, 2019).

Dari uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan untuk melakukan penelitian yang telah dirumuskan dalam sebuah judul “**Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**” (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung)”

B. Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, diambil fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Berikut poin rumusan masalah penelitian:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan *treasure hunt* di Kelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan stick angka di Kelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung?
3. Bagaimana perbedaan media pembelajaran anak usia dini antara permainan *treasure hunt* dan permainan stick angka di Kelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Realitas perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan *treasure hunt* di Kelompok B2 RA Persis 180 Miftahul Jannah Kecamatan Andir Kota Bandung.
2. Realitas kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan stick angka di Kelompok B2 RA Persis 180 Miftahul Jannah Kecamatan Andir Kota Bandung.
3. Realitas perbedaan media pembelajaran anak usia dini antara permainan *treasure hunt* dan permainan stick angka di Kelompok B2 RA Persis 180 Miftahul Jannah Kecamatan Andir Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak khususnya bagi pihak yang terkait dalam penelitian ini. Manfaat penelitian ini secara khusus sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sumbangan pemikiran terhadap ilmu pengetahuan mengenai perkembangan kognitif anak usia dini.
- b. Untuk mengembangkan lebih dalam mengenai perkembangan kognitif anak terkait kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan *treasure hunt*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru, sebagai bahan informasi dan masukan tentang hubungan aktivitas permainan *treasure hunt* dengan kemampuan kognitif, supaya pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.
- b. Manfaat bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menumbuhkan semangat belajar dan keaktifan anak dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- c. Manfaat bagi peneliti, sebagai pengalaman dalam penelitian dan tugas akhir untuk menyelesaikan studi di jenjang S1.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus kepada pembentukan dasar pertumbuhan yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan pada anak usia dini. Pendidikan ini bertujuan untuk merangsang, membimbing, mengasah dan memberikan kegiatan yang mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak, pendidikan anak usia dini ini diberikan kepada anak dari saat lahir sampai dengan umur enam tahun (Susanto, 2017)

Melalui PAUD, diharapkan anak mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada didalam dirinya seperti: agama dan moral, kognitif, sosial emosional, motorik kasar dan halus, bahasa, seni, begitu juga dengan aspek kemandirian; memiliki dasar-dasar aqidah yang sesuai dengan ajaran agama yang dipercaya, memiliki kebiasaan-kebiasaan yang diharapkan, mengetahui sejumlah ilmu

pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhannya.

Sesuai dengan pernyataan diatas, tujuan PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada didalam dirinya agar kelak menjadi manusia yang bermanfaat bagi sekitarnya dan juga bagi bangsanya.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas) terdapat beberapa jenis layanan PAUD yang telah diuraikan menjadi beberapa kategori, yaitu:

1. Pendidikan Formal, yaitu jenjang pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan resmi seperti: Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) dengan rentang usia 4-6 tahun.
2. Pendidikan Non-formal, yaitu jenjang pendidikan yang tidak terikat oleh pemerintah seperti: Kelompok Bermain (KB) rentang usia 2-4 tahun, Taman Penitipan Anak (TPA) rentang usia 3 bulan-2 tahun, dan terdapat berbagai macam bentuk satuan PAUD sejenis (SPS) seperti pos PAUD, Taman Asuh Anak Muslim (TAAM), Bina Anak Muslim Berbasis Masjid (BAMBIM), Taman Pendidikan Al-quran (PAUD-TPQ), PAUD PAK (Pendidikan Anak Kristen), maupun PAUD BIA (Bina Iman Anak) dengan rentang usia 4-6 tahun.
3. Pendidikan Informal, yaitu metode pendidikan dari keluarga dan lingkungan tertentu terhadap kegiatan belajar individu yang dilakukan.

Berdasarkan dengan uraian diatas, maka adanya berbagai jenis layanan pendidikan yang diselenggarakan bagi anak dengan mengelompokkannya sesuai dengan usia anak. Oleh karena itu, pendidikan bagi anak usia dini sangat penting sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Dalam melaksanakan pendidikan formal baik itu TK atau RA tidak sama dengan pelaksanaan pendidikan formal di jenjang SD karena, untuk pelaksanaan pendidikan yang ada di TK atau RA biasanya menerapkan sistem belajar sambil bermain sehingga ketika melaksanakan pembelajaran didalam kelas anak tidak merasa tertekan ketika belajar akan tetapi anak akan merasa senang ketika melakukan pembelajar berlangsung hal inilah yang secara tidak disadari oleh anak

bahwasanya anak sedang melakukan suatu proses mendapatkan ilmu melalui permainan yang dilakukan.

Permainan dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak usia dini tidak akan terlepas dengan dunia bermain dan selalu melakukan permainan di sekitar lingkungannya. Dengan bermain dapat membantu anak mengekspresikan seluruh potensi yang ada pada dirinya. Menurut Tedjasaputra permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan bersama. Permainan treasure hunt atau harta karun adalah permainan yang menggunakan konsep matematika yaitu melalui kegiatan benda kongkrit sehingga anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengklasifikasikan benda, membilang banyak benda, mengenal lambang huruf dan mengenal bentuk geometri. Permainan treasure hunt atau berburu harta karun ini termasuk permainan yang melatih otak kiri. Anak akan memiliki keuletan, berpikir logis, berimajinasi dalam mencari dan menemukan harta karunnya sehingga mampu meningkatkan kinerja otak (Ardini & Lestarinigrum, 2018).

Menurut Depdiknas (2000:1) permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung anak, seperti: pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk ukuran melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan (Imrayanti, 2003),

Kemampuan berhitung pada anak usia dini perlu dirangsang atau distimulasi dengan baik, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang ada disekitarnya sehingga hal ini harus tersalurkan dengan baik sesuai dengan tugas perkembangan anak. Apabila kegiatan berhitung diberikan dengan menggunakan berbagai macam permainan tentunya akan menjadi lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Dapat dipahami bawa penelitian ini terdiri dari dua variabel pokok, yaitu variabel X mengenai permainan *treasure hunt* yang tujuan dari media ini adalah

(1) melatih pengetahuan bilangan (2) melatih kecerdasan dan daya ingat (3) melatih kecerdasan dalam berimajinasi (4) melatih mandiri dan teliti (5) mengetahui kecerdasan siswa dalam menyelesaikan masalah (Asma, 2019).

Adapun indikator variabel Y yaitu perkembangan kognitif anak usia dini, menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2004 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup perkembangan kognitif usia 5-6 Tahun yang dikutip dalam (Haryani & Qalbi, 2021) sebagai berikut :

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-20.
2. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dari penjelasan diatas, permainan treasure hunt dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dalam kemampuan berhitung untuk anak usia dini. Berikut ini, skema kerangka berpikir dari peneliti dapat digambarkan dalam bagan alur mengenai alur pikir dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang dikemukakan dalam penelitian ini. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan permainan treasure hunt terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak sebelum dan setelah menggunakan permainan *treasure hunt*.
2. H_a : Tidak terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak sebelum dan setelah menggunakan permainan *treasure hunt*.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan permainan treasure hunt terdapat beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Irawati Dewi Pada Tahun 2017 Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal dengan judul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Mencari Harta Karun Pada Kelompok B1 Di Raudhatul Athfal Al-Ulya 3 Raja Basa Bandar Lampung”.

Berdasarkan hasil analisis dari siklus ke dua menunjukkan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat disimpulkan bahwa permainan mencari harta karun dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B1 di RA Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.

Persamaan dengan penelitian ini diantaranya sama-sama menggunakan permainan *treasure hunt* untuk meneliti kemampuan kognitif anak. Adapun perbedaan dilihat dari metode yang digunakan. Penelitian yang digunakan oleh Ria Irawati menggunakan metode penelitian tindakan

kelas (PTK), sedangkan penulis menggunakan penelitian kuantitatif jenis kuasi eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Nur Rohmah Pada Tahun 2017 di Universitas Muhammadiyah Magelang Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues Terhadap Penguasaan Bilangan Romawi”.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan treasure hunt clues pada siswa SD kelas IV. Bukti adanya peningkatan penguasaan bilangan romawi yaitu pengukuran akhir penguasaan siswa dengan menggunakan uji man whitney diperoleh hasil yang signifikan yang dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata pengukuran akhir penguasaan matematika kelas IV SD Muhammadiyah.

Persamaan dengan penelitian ini diantaranya sama-sama menggunakan permainan treasure hunt dan juga menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis kuasi eksperimen. Adapun perbedaan dilihat dari sasaran penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu di Sekolah Dasar (SD) sedangkan penulis yaitu di Raudhatul Athfal (RA).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hernawati Pada Tahun 2019 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan di RA Qurrata’ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan”.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu aspek perkembangan yang diteliti sama-sama dalam kemampuan kognitif anak. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media kartu bilangan sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dan juga menggunakan permainan *treasure hunt*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Liza Rozalina Pada Tahun 2018 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Program Studi Pendidikan Islam

Anak Usia Dini dengan judul “Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu”.

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan hasil analisa data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa permainan outdoor dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Hal ini dilihat berdasarkan hasil post-test anak mengalami kenaikan 87,5.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen untuk aspek perkembangan kognitif anak usia dini sedangkan perbedaannya yaitu media yang digunakan oleh peneliti ini menggunakan permainan outdoor sedangkan penulis menggunakan permainan *treasure hunt*.

