

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Untuk itu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh (Ayu, 2016 : 62).

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya kordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif. Perkembangan kognitif dapat dianggap sebagai salah satu petunjuk utama. Proses kognitif dapat melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek anak yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya.

Teori belajar kognitif lebih penting mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulasi dan respon. Tidak seperti model belajar behavioristik yang mempelajari proses belajar hanya sebagian hubungan stimulasi-respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perseptual. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak (Nayazik, 2019 : 161).

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didenganya (Afriyenischa, 2019 : 17).

Permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika. Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan

pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kartu angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran (Fahrurrozi, 2019 : 241).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 18-23 September 2021 di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna pada kelompok A. Bahwa kemampuan mengenal angka yang dimiliki anak belum berkembang secara optimal. Dari hasil penilaian pra penelitian, dimana terdapat sebanyak 12 orang anak. Terhadap 9 orang anak belum berkembang (BB) dikarenakan anak tidak bisa menyebutkan secara mandiri angka 1-10 dan 3 orang anak mulai berkembang (MB) hal ini disebabkan oleh anak bisa mengenal angka 1-10 tapi masih dibimbing guru.

Adapun alasan lain yang melatar belakangi peneliti untuk membatasi penelitian pada aspek konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf karena berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa anak didik di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna masih banyak yang belum mencapai standar penilaian berkembang baik dalam mengerjakan tugas seperti membedakan antara banyak dan sedikit dari suatu benda, serta membilang sebuah bilangan 1-10 masih belum beraturan. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat guru menjelaskan suatu materi pelajaran.

Berdasarkan obsevasi awal dilapangan dapat diketahui bahwasanya PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna belum menerapkan penggunaan permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Anak kelompok A Di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Munapada kegiatan pengenalan bentuk kartu angka belum berkembang secara optimal.
- 1.2.2 Guru kelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna, dalam pembelajaran pengenalan bentuk kartu angka belum menggunakan metode permainan kartu angka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan penelitian ini adalah: Apakah kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka Di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam penelitian diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Anak, memberikan pengalaman langsung pada anak melalui permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk kartu angka.

1.5.2.2 Bagi Guru, memberikan pengetahuan baru bagi guru dalam menstimulasi perkembangan kemampuan mengenal bentuk kartu angka melalui permainan kartu angka.

1.5.2.3 Bagi Sekolah

1.5.2.3.1 Meningkatkan kreativitas dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

1.5.2.3.2 Dapat memberi masukan yang berguna bagi sekolah untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk kartu angka.

1.6 Defenisi Operasional

1.6.1 Kemampuan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep dimana seorang anak mampu untuk mengklasifikasikan bentuk geometri dalam kartu angka 1-10, anak dapat mengenal warna dalam kartu angka 1-10 dan anak dapat membilang banyaknya kartu angka 1-10.

1.6.2 Kartu angka adalah kartu yang terbuat dari kertas karton (gardus) yang dilapisi dengan kertas origami dan angka 1-10 yang dibuat dari kain flanel.

1.6.3 Anak kelompok A adalah anak yang masih berusia 4-5 tahun yang menerima layanan pendidikan anak usia dini di PAUD Khairunnisa Khosabara.