

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Usia Dini (AUD) adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pada umumnya setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk pembinaan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam mempersiapkan jenjang pendidikan selanjutnya. Mengacu pada Undang-Undang No 20 tahun 2003 yang tercantum tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berbagai hasil penelitian menjelaskan bahwa masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan kecerdasan yang terjadi pada usia 0-4 tahun, hingga anak usia 8 tahun. Dan periode emas tersebut merupakan periode krisis bagi anak usia dini dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode selanjutnya hingga pada masa dewasa. Maka untuk itu, sangat penting menyelenggarakan pendidikan anak usia dini mulai dari 0-6 tahun dengan berbagai aspek

perkembangan mulai dari perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral dan yang lainnya karena pada setiap perkembangan sangat dibutuhkan oleh anak masa kecil hingga masa dewasa mendatang.

Perkembangan kognitif anak merupakan salah satu bagian dari aspek kemampuan berhitung yang paling penting. Perkembangan kognitif dapat dimanfaatkan pada bagian aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang dilakukan sehari-hari menggunakan kemampuan matematika. Karena itu, sangat penting untuk mengetahui perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Dalam hal ini perkembangan kognitif, kegiatan harus disesuaikan pada tingkat perkembangan anak dengan melihat kondisi lingkungan yang berkaitan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dapat diartikan bahwa dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam lingkungan perkembangan berpikir simbolik untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun antara lain seperti: menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam pedoman tersebut, dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 anak sudah dapat menyebutkan sesuai

dengan urutan angka 1-10 dan menunjukkan lambang bilangan mulai dari 1-10, dengan memakai lambang bilangan untuk kegiatan berhitung maka anak dapat berhitung dengan urutan angka pada benda, sedangkan untuk mencocok bilangan dengan lambang bilangan maka anak dapat mencocokkan bilangan angka yang disebutkan oleh anak dengan lambang bilangan misalnya yang tertulis pada sebuah benda. Oleh karena itu, pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sangatlah penting untuk kemampuan berhitung anak.

Untuk itu, agar proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek kognitif sesuai karakteristi anak usia dini tersebut, maka sangat perlukan penggunaan alat permainan edukatif (APE) atau media pembelajaran yang tepat. Merujuk pada aspek indikator perkembangan kognitif yakni mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung agar anak memiliki pengetahuan sebagai pengembangan dirinya.

Dalam perkembangan kognitif disekolah, guru sebagai tenaga pendidik yang harus memiliki standar pengajaran, supaya guru dapat mengoptimalkan dan bertanggung jawab terhadap perkembangan kognitif anak didik, guru harus memiliki kemampuan untuk merangsang perkembangan kognitif anak melalui bermain sebab anak usia dini merupakan pribadi yang menyukai bermain.

Dalam melakukan kegiatan bermain. Saat anak melakukan kegiatan bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan motorik halus, perkembangan

motorik kasar, bermain bersama, kebiasaan berbagi, perkembangan bahasa, kreativitas dan berimajinasi.

Supaya anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, untuk itu sangat dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan dalam permainan.

Permainan ular tangga yang dilakukan di TKK Santa Theresia Surabaya ditemui anak memainkan permainan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan.

Dari hasil pengamatan peneliti di TKK Santa Theresia Surabaya ditemui bahwa guru juga memiliki peran maksimal dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui proses bermain. Proses pembelajaran *disetting* dengan pola pembelajaran klasikal, dimana guru berdiri di depan menjelaskan materi dan siswa (anak didik) diminta duduk mendengarkan dan pola pembelajaran seperti di atas hanya berlangsung satu arah, yakni dari guru ke anak didik, kurang bersifat interaktif antara guru dan anak didik, ataupun antar anak didik dengan anak didik lainnya.

Sesuai dengan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Studi Kasus Penerapan Permainan Ular Tangga

Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Santa Theresia Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan oleh peneliti adalah Bagaimana penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Theresia Surabaya?.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan kegiatan bermain ular tangga dapat mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Theresia Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti mengharapkan skripsi dapat bermanfaat secara:

a. Teoritis

Dari hasil penelitian ini sangat diharapkan untuk dapat sumbangan pengetahuan dan masukan bagi peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian terkait penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak. selain itu dapat dijadikan sebagai kontribusi hasil penelitian yang hasilnya dapat dipelajari sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Praktis

Manfaat praktis ditujukan kepada:

1. Guru TK

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan bagi para guru terhadap berbagai jenis permainan (APE) di sekolah yang dapat digunakan sebagai bahan masukan membantu guru untuk mengembangkan kognitif anak dengan bantuan permainan ular tangga dan untuk mengetahui proses pembelajaran dalam mengembangkan kognitif anak.

2. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat memberikan kesadaran kepada setiap orang tua dalam pemahaman konsep berhitung yang benar dengan menggunakan alat permainan ular tangga atau alat permainan lain yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

1.5 Ruang Lingkup

Dari latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat, dan tujuan penelitian, untuk itu ruang lingkup dalam permasalahan yang dilakukan oleh peneliti adalah penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam pembelajaran. Bagaimanakah penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun? Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa pentingnya permainan ular tangga dalam

mengembangkan kognitif di dunia pendidikan anak usia dini di TKK Santa Theresia Surabaya.

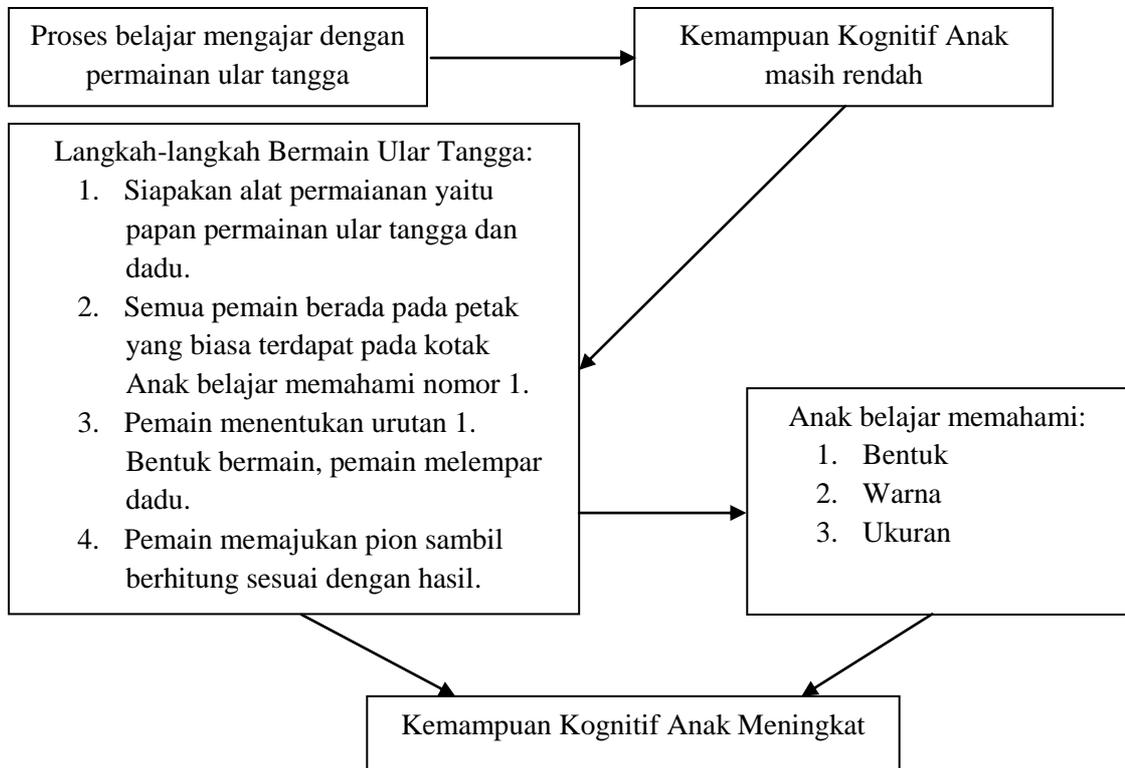
1.6 Kerangka Teoritis

Kegiatan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bermain dengan menggunakan alat media pembelajaran secara konkrit, salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga tersebut dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi perkembangan kognitif.

Kemampuan kognitif yang dimiliki anak usia dini yaitu: membilang dan menyebut bilangan secara urut mulai dari 1-20, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1-20, mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal bentuk.

Mengingat betapa penting kemampuan kognitif pada anak usia dini, yaitu untuk memudahkan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ditingkat berikutnya. Diharapkan guru dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan menggunakan berbagai media yang tepat sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Bagan 1.1 Kerangka Teoritis

1.7 Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami dan mengartikan judul proposal skripsi “Studi Kasus Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Santa Theresia Surabaya”, maka perlu adanya batasan istilah:

1. Permainan ular tangga

Permainan adalah suatu cara bermain yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan baik secara individu maupun

kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak yang di Indonesia. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan secara bersama-sama. Permainan ini terdiri dari beberapa (papan) ular tangga, dadu, dan bidak.

Cara permainannya juga sangat mudah dilakukan yaitu setiap pemain melempar dadu untuk mengetahui berapa langkah ia akan bergerak menjalankan bidaknya. Apabila pemain menemui gambar tangga, maka bidak bisa naik mengikuti arah tangga. Sedangkan apabila pemain menemui gambar kepala ular, maka bidak harus turun ekor ular. Permainan ini bisa berakhir, apabila semua pemain sudah mencapai angka yang paling terbesar sebagai tanda berakhirnya permainan.

2. Kognitif Anak

Kemampuan adalah merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Sedangkan Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati tingkah laku - tingkah laku yang menyebabkan orang memperoleh pengetahuan. Kemampuan kognitif anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak sanggup atau mampu dalam memperoleh pengetahuan melalui tingkah laku, pengamatan, dan berfikir logis.

3. Di TKK Santa Theresia Surabaya

TKK Santa Theresia adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak yang berfungsi untuk membantu dasar-dasar ke arah perkembangan anak. TKK yang dimaksud di sini adalah TKK Santa Theresia Surabaya Kalijudan 25-

33. Jadi arti keseluruhan dari judul tersebut adalah penelitian tentang permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak dalam bertindak dan berfikir logis saat melakukan permainan. Khususnya permainan ular tangga untuk murid yang ada di TKK Santa Theresia Surabaya..

1.8 Organisasi Skripsi

Sistematis penulisan skripsi dengan judul “Studi Kasus Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Santa Theresia Surabaya”.

Bab I pendahuluan membahas mengenai : latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka teoritis, batasan istilah serta organisasi proposal.

Bab II Kajian Teori membahas tentang : Teori mengenai penjelasan tentang anak usia dini, dan alat permainan.

Bab III Metodologi Penelitian membahas tentang : metode penelitian yang digunakan (jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, prosedur, pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan) dan penelitian terdahulu.

Bab IV Analisis Data dan Temuan membahas mengenai analisa data yang ditemukan saat melakukan penelitian, pengumpulan data, pengecekan keabsahan data.

Bab V Pembahasan akan dijelaskan dan dipaparkan pembahasan mengenai hasil temuan, analisis data dan diharapkan menemukan jawaban dari rumusan masalah dan mendapat tujuan penelitian yang diinginkan.

Bab VI Kesimpulan dan Saran akan membahas tentang kesimpulan dan rekomendasi berupa saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.