

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dipaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Dalam perkembangannya masa usia dini disebut sebagai periode emas. Berbagai pengalaman yang diperoleh anak melalui pancaindra membuat otak anak menjadi berkembang. Beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas otak anak antara lain faktor kesehatan, nutrisi, dan rangsangan yang diterima sehari-hari (PAUD Jateng, 2015).

Periode sensitif pada anak adalah ketika fungsi fisik dan psikologis anak matang dan mereka siap untuk menanggapi rangsangan yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Masa ini dalam kehidupan anak sangatlah penting untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, termasuk moral dan agama, kemampuan fisik motorik, kemampuan sosio-emosional, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, dan kemampuan seni. Dalam seumur hidup manusia hanya memiliki satu kali masa keemasan ini. Oleh karena itu, pemberian rangsangan yang sesuai berdasarkan kebutuhan anak diperlukan untuk menyiapkannya dalam memasuki pendidikan dan kehidupan lebih lanjut (Syukur & Fallo, 2019).

Salah satu dari beberapa aspek perkembangan yang penting untuk distimulus pada usia dini yaitu aspek perkembangan kognitif. Karena aspek kognitif merupakan bagian yang penting dalam menentukan aspek perkembangan manusia secara keseluruhan, oleh karena itu aspek perkembangan kognitif dapat dikembangkan sedini mungkin. Pada masa *golden age*, kemampuan anak dalam menyerap informasi berada pada level yang sangat tinggi. Hal itu digunakan anak untuk memahami berbagai konsep dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan

proses berpikir, yang akan berpengaruh pada tahap perkembangan usia selanjutnya (Fatimah & Istikomah, 2021).

Aspek perkembangan kognitif mencakup tentang kemampuan belajar dan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan belajar dan pemecahan masalah berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima oleh masyarakat secara umum, serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman yang telah didapat dalam konteks yang baru. Kemampuan berpikir logis berkaitan dengan berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat. Dan yang terakhir adalah kemampuan berpikir simbolik yang berkaitan dengan kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Empat tahapan perkembangan dalam aspek kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, yaitu : Tahap sensorimotor terjadi dari usia 0 hingga 2 tahun. Tahap praoperasional berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Tahap operasional konkret berada pada rentang usia 7 hingga 12 tahun. Terakhir, tahap operasional formal terjadi terjadi dari usia 12 hingga dewasa. Tahap perkembangan kognitif praoperasional terjadi pada anak berusia antara 4 hingga 6 tahun. Anak-anak dapat memahami berbagai peristiwa dan berpikir melalui simbol, kata-kata, dan gambar yang dapat mewakili benda maupun peristiwa. Kemampuan anak dalam berimajinasi sudah mulai muncul, namun anak belum dapat berpikir secara logis (Izzuddin, 2021).

Memahami konsep bilangan adalah hal penting dan harus dikembangkan pada anak. Benda-benda konkret di lingkungan anak dapat membantu anak memahami konsep bilangan yang sederhana bagi mereka. Anak-anak yang diperkenalkan konsep bilangan akan lebih mudah mengikuti pelajaran selanjutnya, terutama dalam matematika. Menurut Hardianti & Rachman (2021) pada usia dini pengenalan konsep bilangan diikuti dengan persiapan yang baik merupakan hal penting. Karena hal ini dapat mencegah anak mengalami kegagalan belajar matematika di masa depan, memberi anak kemudahan dalam menyelesaikan

Katarina Alfianti Hapianti, 2023

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

masalah sehari-hari, dan menyiapkan anak untuk dapat mengikuti pendidikan yang lebih lanjut. Menurut Sood & Mackey (dalam Hardianti & Rachman, 2021) pemahaman konsep bilangan menjadi dasar untuk mempelajari konsep dan keterampilan matematika.

Menurut Busthomi (seperti dikutip dalam Roliana, 2018) kemampuan menghitung angka, korespondensi kuantitas satu ke satu, perbandingan kuantitas, dan simbol yang terkait dengan kuantitas merupakan bagian dari konsep bilangan. Menurut Ramaini (dalam Gunanti dkk, 2021) konsep bilangan berkaitan dengan kegiatan menghubungkan benda pada lambang bilangan, ataupun sebaliknya. Konsep bilangan termasuk menghitung angka, memahami angka, menghubungkan antara objek dengan angka, dan membandingkannya (Gunanti dkk, 2021). Pemahaman anak terhadap konsep bilangan dapat difasilitasi dengan menggunakan benda-benda konkret yang ada di lingkungannya (Roliana, 2018).

Perancangan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pendidik diharuskan dapat menyesuaikan dengan karakteristik, kondisi, dan keadaan anak. Mengoptimalkan potensi dalam diri anak dan menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Walaupun pelaksanaan pembelajaran berpusat pada anak, pendidik tetap mendampingi, memberikan pengarahan, penguatan, motivasi, petunjuk, dan mendukung proses pembelajaran. Penggunaan pendekatan, media pembelajaran, model, dan metode yang sesuai diharapkan dapat melibatkan keaktifan belajar anak dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Syakirina, 2021).

Pada penelitian Asniati (2013) anak kelompok B TK Al Hikmah masih belum memahami konsep bilangan dengan baik, karena guru masih mendominasi proses pembelajaran. Selain itu, lembar kerja siswa menggunakan majalah adalah cara umum untuk memberikan tugas belajar kepada anak. Penggunaan media yang kurang memadai dan pemilihan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan anak dapat menyebabkan kurangnya pemahaman konsep bilangan. Media dan pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai menyebabkan kurangnya pemahaman konsep bilangan pada anak. Untuk mencegah anak bosan, anak harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, anak dapat belajar matematika melalui kegiatan bermain.

Katarina Alfianti Hapianti, 2023

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

Demikian pula penelitian Anggraini & Putri (2019) yang meneliti kemampuan kognitif anak-anak di RA Az-Zahra Natar, Lampung Selatan usia 5 hingga 6 tahun yang ditemukan belum optimal. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak di RA Az-Zahra Natar Lampung Selatan termasuk penggunaan media yang minimal dan terbatas selama proses belajar. Karena itu, kemampuan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun di RA Az-Zahra Natar Lampung Selatan masih perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang tepat. Bermain peran adalah salah satu metode, yang dapat membuat kegiatan belajar anak lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan di RA X Purwakarta terkait dengan anak kelompok A masih memiliki pemahaman yang belum optimal tentang konsep bilangan. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan berhitung anak, ketidakmampuan anak untuk mengingat bentuk dari lambang bilangan yang disebutkan, ketidakmampuan anak untuk menulis lambang bilangan secara tepat, dan ketidakmampuan anak untuk menempatkan benda dengan jumlah yang sama, lebih banyak, atau lebih sedikit. Selain itu metode pembelajaran yang dilakukan di RA X Purwakarta kurang melibatkan keaktifan anak dalam pembelajaran, dan media pembelajaran masih terbatas.

Bermain adalah salah satu dasar dari pembelajaran usia dini. Menurut Moeslichatoen (dalam Anggraini & Putri, 2019) anak belajar dengan cara yang berbeda dengan orang dewasa. Salah satu ciri pembelajaran untuk anak adalah bermain sambil belajar. Dan ditunjang dengan suasana pembelajaran yang kondusif, keaktifan anak dalam belajar, penyajian materi yang telah dikemas dengan menarik, dan informatif. Hasilnya, tujuan pendidikan dapat tercapai dan anak dapat belajar di lingkungan yang menyenangkan.

Begitupun menurut Yus (dalam Anggraini & Putri, 2019) anak dapat mengeksplorasi identitas mereka dan berpartisipasi dalam kegiatan yang mereka anggap menyenangkan sambil bermain. Bermain adalah tempat bagi anak untuk mengontrol emosi agar terlepas dari berbagai tekanan. Anak dapat mengenal dirinya sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar dimana anak tinggal. Selain itu, bermain dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif.

Katarina Alfianti Hapianti, 2023

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

Menurut Jean Piaget (dalam Kurniati) dalam usia 4 hingga 6 tahun anak memiliki kemampuan untuk menggunakan simbol dalam bermain dan berpikir. Ini merupakan tahap perkembangan permainan yang dikenal sebagai tahap *symbolic/make believe play*. Anak sudah mampu bermain dan berpikir pada tahap ini dalam menggunakan simbol. Bermain simbolik pada anak berguna untuk menyesuaikan dan menggabungkan informasi yang didapat dalam pengalaman emosional anak. Anak menggali semua hal yang ingin diketahui dengan menggunakan berbagai benda untuk melambangkan atau menggambarkan sesuatu, misalnya menggunakan sapu sebagai permainan kuda-kudaan.

Menurut Wiyani (dalam Anggraini & Putri, 2019) permainan simbolik dapat memiliki pengaruh dalam memaksimalkan perkembangan kognitif pada anak. Hal ini dikarenakan kemampuan kognitif anak akan berasimilasi dan mengakomodasi secara bergantian selama kegiatan bermain simbolik. Anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan bermain simbolik dapat memperluas kosakata mereka dan memperkuat kemampuan berpikir abstrak.

Menurut Mulyadi (dalam Asniati, 2013) anak biasanya memainkan permainan bermain peran, dengan menirukan interaksi sosial yang biasa dilakukan oleh orang dewasa. Menurut Nugraha & Rachmawati (seperti yang dikutip dalam Asniati, 2013) bermain peran adalah jenis permainan di mana anak-anak berperan sebagai karakter manusia, hewan, tumbuhan, atau objek tertentu yang ada di lingkungan anak. Bermain peran dapat menumbuhkan daya imajinasi, kreativitas, empati, dan rasa pengertian pada dirinya sendiri. Anak-anak dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Salah satu dasar yang menjadi pedoman dalam menerapkan pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Permainan imajinatif atau permainan pura-pura adalah contoh permainan simbolis yang dapat membantu perkembangan kemampuan kognitif anak yang berhubungan dengan pemahaman konsep bilangan. Oleh karena itu, dari pemaparan di atas maka peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran”**. Penelitian

ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di RA X Purwakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A sebelum menggunakan metode bermain peran?
2. Bagaimana proses penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A?
3. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A setelah menggunakan metode bermain peran?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A sebelum menggunakan metode bermain peran.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A.
3. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A setelah menggunakan metode bermain peran.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana metode bermain peran dapat membantu anak kelompok A dalam meningkatkan kemampuan mengenal pada konsep bilangan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru, diharapkan metode bermain peran ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada anak, terutama pada anak-anak kelompok A dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini meliputi beberapa bagian, antara lain sebagai berikut :

1. Bab I ini berisi tentang latar belakang masalah mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, beserta struktur organisasi pada skripsi ini.
2. Bab II ini berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari perkembangan kognitif, yang didalamnya terdapat pengertian, pentingnya perkembangan kognitif, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, dan aspek-aspek dalam perkembangan kognitif. Kemudian kajian pustaka mengenai konsep bilangan, yang didalamnya terdapat pengertian mengenai bilangan dan konsep bilangan. Dan kajian pustaka mengenai metode bermain peran, yang didalamnya terdapat
3. Bab III ini berisi tentang metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu terdiri dari jenis penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.
4. Bab IV ini berisi tentang temuan dan pembahasan penelitian. Temuan ini merupakan hasil data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Dan pembahasan mengenai penjelasan mengenai teori yang berdasarkan dari hasil temuan penelitian.
5. Bab V ini berisi tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi.