

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat/kegunaan penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Masa keemasan (*golden age*) seorang anak dalam hidupnya dimulai saat usia dini dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun. Pada masa tersebut merupakan masa kepekaan anak terhadap pembinaan yang diberikan dalam mengembangkan kecerdasan yang ada pada diri anak dengan memberikan stimulus sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak berkembang sesuai tingkat dan tahap perkembangannya dengan cara memberikan berbagai stimulasi yang merangsang anak dalam mengembangkan potensi yang telah dimilikinya dengan begitu anak usia dini menjadi pusat perhatian yang sangat penting (Ilsa & Nurhafizah, 2020). Seluruh aspek perkembangan pada anak disaat tersebut tumbuh dan berkembang secara cepat, perkembangan seorang anak perlu diperhatikan oleh orang terdekat. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek seperti: fisik, sosio-emosional, bahasa dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dan baik dalam rentang perkembangan hidup manusia (Utami, 2018). Perkembangan anak usia dini terdiri dari beberapa aspek yaitu, nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Seluruh aspek perkembangan tersebut dibutuhkan untuk bekal anak pada kehidupan sehari-hari di masa mendatang.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif berkaitan dengan pengetahuan, daya ingat dan berpikir. Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak pada aspek kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik (Nursyamsiah dkk., 2019). Hal tersebut disesuaikan berdasarkan (Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014) Nomor 137 yang menyatakan bahwa lingkup perkembangan kognitif yaitu anak mulai belajar memecahkan permasalahan, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Lingkup perkembangan kognitif memiliki tingkat standar pencapaian perkembangan yang berbeda-beda berdasarkan tingkat usia. Beberapa aspek kognitif anak dalam lingkup perkembangan berpikir logis yakni mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, dan mengenal sebab-akibat (Nurkhasanah & Indrawati, 2021).

Tahapan kognitif terdiri dari empat tahapan yaitu: sensorimotor, praoperasioanal, operasional konkrit dan operasional formal, tahapan kognitif untuk anak usia dini terdapat pada tahapan praoperasional, tahapan praoperasional dilakukan pada rentang usia dua sampai tujuh tahun, tahap ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis, tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional, tahap ini lebih bersifat egosentris dan intuitis (Mu'min, 2013). Piaget menyatakan bahwa dalam tahapan praoperasional terdapat empat kemampuan dasar yang perlu diperhatikan yaitu kemampuan transformasi, kemampuan reversibility, kemampuan klasifikasi, dan kemampuan hubungan asimetris (Novitasari, 2018). Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu kemampuan klasifikasi.

Klasifikasi adalah kegiatan mengelompokkan berdasarkan kesamaan yang dimiliki berdasarkan pola sistematis (Rani dkk., 2020). Klasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena klasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar berpikir secara logis, yakni anak akan belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengklasifikasikan benda (Qisthiyah dkk., 2022). Kegiatan klasifikasi termasuk ke dalam bagian lingkup perkembangan kognitif yaitu berpikir logis. Kegiatan dalam klasifikasi berkaitan dengan kegiatan dalam menentukan perbedaan dan persamaan dari benda-benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna. Sejalan dengan hal tersebut, klasifikasi atau pengelompokkan adalah salah satu proses dasar yang anak-anak gunakan untuk mengembangkan kemampuan berlogika. Anak terlebih dahulu harus tahu penampilan benda-benda, seperti bentuk, warna, dan ukuran. Lalu bisa mengetahui benda yang serupa dan berbeda. Begitu anak sudah mulai mengamati sifat sama atau berbeda dari objek, anak mulai bisa memisahkan dan mengelompokkan (Beaty, 2013). Kemampuan mengklasifikasikan benda diperlukan agar anak memiliki pengetahuan untuk

mengenal dan membedakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya (Arini & Fajarwati, 2020). Hal lainnya yang penting untuk di kembangkan mengenai kemampuan klasifikasi pada anak usia dini yaitu dalam matematika, disebutkan oleh (Syafri, 2018) bahwa penggolongan (klasifikasi) adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Kemampuan klasifikasi tidak tumbuh begitu saja pada diri seseorang, namun perlu dibangun sejak dini, anak harus sudah mulai diasah kemampuan klasifikasi dalam hal yang konkret berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (Qisthiyah dkk., 2022). Selain dari penjelasan tersebut, dijelaskan juga bahwa klasifikasi merupakan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan ciri atau kriteria tertentu, misalnya berdasarkan ukuran, jenisnya, warnanya, bentuk, dan sebagainya (Rani dkk., 2020). Proses klasifikasi tidak luput dari suatu ketentuan atau kriterianya, terdapat bagian-bagian atau kelompok yang berbeda dengan kelompok lainnya karena terdapat individu pada masing-masing kelompok yang memiliki kesamaan, maka hal tersebut menunjukkan suatu klasifikasi.

Kemampuan anak dalam proses klasifikasi terhadap benda-benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna masih rendah, hal tersebut terjadi di PAUD X yang bertempat di Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung. Peneliti menemukan anak berusia 5-6 tahun yang belum memahami konsep klasifikasi. Adapun anak-anak yang mengetahui bentuk dan warna dengan baik, namun ketika peneliti meminta anak untuk mengklasifikasikan benda-benda tersebut dengan sederhana, anak-anak merasa kebingungan dan ragu, dan dalam pembelajaran kemampuan mengklasifikasi ini, guru sudah menstimulasi anak namun hasil kegiatan tersebut kurang tepat yang mana pemahaman anak dalam mengklasifikasi benda-benda masih kurang baik. Hal tersebut disebabkan karena anak sulit menstimulasi kemampuan mengklasifikasi benda-benda. Kurangnya kemampuan mengklasifikasi pada anak dapat menjadi kendala bagi anak di kehidupan selanjutnya, dalam jangka pendek anak akan mengalami keterlambatan pengetahuan dalam mengenal dan membedakan benda sekitar, juga mengingat bahwa klasifikasi merupakan salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan, maka dalam jangka panjang apabila kemampuan klasifikasi tidak dikembangkan, anak akan kesulitan dalam menganalisis data.

Berdasarkan fakta aktual yang terjadi di PAUD X, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan di PAUD X yaitu anak sulit menstimulasi kemampuan mengklasifikasi adalah dengan menerapkan media belajar sambil bermain yang menyenangkan. Mengingat bahwa bermain adalah dunia anak-anak, belajar sambil bermain merupakan salah satu cara efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran (Afifah & Hartatik, 2019). Alat permainan yang digunakan berupa benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat berlangsung secara lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga tercapainya tujuan pendidikan serta dapat memberikan kesenangan bagi anak alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk megembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya (Fauziddin, 2015). Permainan yang dapat diterapkan di tingkat taman kanak-kanak adalah permainan yang mengandung unsur edukasi, menarik serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif anak (Mulyaningsih & Palangnan, 2021).

Salah satu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh anak adalah kegiatan meronce. Meronce merupakan suatu kegiatan untuk dapat merangkai manik-manik menjadi kesatuan berdasarkan kriteria tertentu (Ulfah, 2023). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa kegiatan meronce memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak yaitu, mengembangkan keterampilan motorik halus, melatih koordinasi mata dan tangan yang membutuhkan konsentrasi anak, dan juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan pembelajaran untuk anak usia dini 5-6 tahun (Taib dkk., 2021). Meronce mempunyai susunan yang variatif, mulai dari menggunakan komponen yang sama bentuknya akan tetapi beda ukurannya ataupun komponen yang tidak sama bentuknya tetapi disusun berdasarkan bentuk yang sama dan kegiatan melalui media meronce yang dapat mengasah anak untuk mengklasifikasikan bentuk dengan media meronce bentuk geometri (Nurkhasanah & Indrawati, 2021). Berdasarkan penelitian dahulu, meronce telah banyak diaplikasikan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Namun sejauh mana pengaruhnya terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak masih perlu dieksplorasi. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kegiatan Meronce Terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Benda Pada Anak Usia 5-6 Tahun” untuk melihat sejauh mana kegiatan meronce

dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kondisi dan permasalahan tersebut peneliti menggunakan sebuah media alat permainan yang dapat menstimulasi kemampuan mengklasifikasi, sehingga anak mampu mengklasifikasi benda-benda dengan mudah. Salah satu media bermain yang mampu meningkatkan dan menstimulasi kemampuan mengklasifikasi yaitu kegiatan meronce dengan berbagai bentuk dan warna yang sederhana. Variasi bentuk yang digunakan pada media yang peneliti gunakan yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi, dan variasi warna yang digunakan merupakan warna dasar yaitu kuning dan biru. Cara bermain meronce pada penelitian ini yaitu, anak didik menyusun benda konkrit berbentuk geometri dengan cara, memasukan tali ke dalam benda tersebut berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Keunggulan media ini yaitu, mudah digunakan dalam proses penyusunan benda-benda berdasarkan kriteria yang ditentukan dengan bentuk dan warna yang sederhana, kriteria yang sederhana mampu menstimulasi anak dengan cepat. Kriteria yang dirancang oleh peneliti berupa penyusunan/pengelompokan berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. Peneliti akan memberi arahan berdasarkan kriteria tersebut secara langsung sehingga permainan cukup interaktif. Terdapat aspek pada kegiatan meronce dalam penelitian ini yang berhubungan dengan perkembangan anak yaitu, motorik halus, mengenalkan warna bentuk geometri dan secara tidak langsung mengajarkan pola matematika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di diatas, dapat dirumuskan masalah secara umum yaitu:

1. Berapa besar tingkat kemampuan mengklasifikasi benda-benda sebelum melakukan kegiatan meronce?
2. Berapa besar tingkat kemampuan mengklasifikasi benda-benda setelah melakukan kegiatan meronce?
3. Apakah terdapat pengaruh dalam kegiatan meronce terhadap kemampuan mengklasifikasi benda-benda?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah ditentukan, bahwa tujuan penelitian ini dilakukan untuk sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda-benda sebelum mengikuti kegiatan meronce.
2. Mengetahui tingkat kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda-benda setelah mengikuti kegiatan meronce.
3. Mengetahui adanya pengaruh kegiatan meronce terhadap kemampuan mengklasifikasi benda-benda.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat penelitian yang terdiri dari dua aspek, yaitu manfaat teoritis, dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan wawasan keilmuan bagi anak dan guru mengenai kemampuan mengklasifikasi benda melalui kegiatan meronce tingkat dalam proses belajar dan mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

Anak didik sebagai subjek penelitian ini diharapkan mampu mengklasifikasikan benda-benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan baik dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan melewati kegiatan meronce.

- b. Bagi Penulis

Penulis dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam penelitian yang dilakukan dan menstimulasi anak melalui kegiatan meronce.

- c. Bagi Guru

Guru mampu mengaplikasikan kegiatan meronce kepada anak didik, dan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam mendidik anak mengenai kemampuan mengklasifikasi.