

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Undang-undang Republik Indonesia. Nomor. 20 Tahun 2003).

Menurut undang-undang Republik Indonesia. No. 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3, yaitu Pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan bagi anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pengertian lain menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampaun dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia

dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Menurut Biechler dan Snowman (dalam bukuyuliani : 2009) yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan kindergarten, sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan- 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Pendidikan bagi anak usia dini juga dapat membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.

Anak usia dini adalah anak usia taman kanak-kanak atau masa pra sekolah yang disebut dengan masa keemasan (Golden Age), mulai dari anak dilahirkan sampai anak mampu berkembang, masa ini merupakan masa perkembangan. Perkembangan anak sangat pesat terjadi pada kurun waktu usia nol sampai usia pra sekolah, anak usia dini dapat disebut juga sebagai masa dalam peka belajar, dalam masa ini segala potensi kemampuan anak dapat berkembang secara optimal tentunya dari bantuan orang-orang yang berada dilingkungan anak usia dini yaitu dengan berbantuan dari orang tua dan guru.

Menurut Montessori dalam Hainstock (1999:10-11) (dalam bukuYuliani: 2009) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (sensitive periods), selama masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima

berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilakunya sehari-hari (Hainstok, 1999:34).

Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam gelas yang seolah-olah kosong melompong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuhkembangkan asalkan lingkungannya menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam sistem pendidikan nasional, Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun, mereka adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensia (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Secara umum proses belajar anak dapat ditinjau melalui pendekatan cognitive model (model kognitif), pada dasarnya berasumsi bahwa anak memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan. Anak adalah pembelajar aktif, belajar terjadi karena didorong oleh keaktifan yang ada dari dalam diri individu, dengan kata lain bahwa peran serta anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang penting untuk dilakukan.

Prinsip belajar dalam anak usia dini adalah bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. Di dalam bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan ekspresi perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan anak dalam dunia bermain.

Menurut Catron dan Allen (1999:269-286), bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain anak, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

Dunia anak adalah dunia bermain, yang merupakan fenomena sangat menarik perhatian bagi para pendidik, psikolog, dan ahli filsafat sejak zaman dahulu. Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon dan Browne, 1985:266), bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Menurut (Dworetzky, 1990:395) (dalam buku Mursid: 2015) bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu dan kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain : memberikan kesempatan pada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain. Sehingga, orang dewasa atau guru dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima anak. (Aisyah dkk, 2007:1.21-22).

Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat universal sehingga permainan yang muncul disuatu daerah mungkin juga muncul didaerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Menurut Cooney dalam Ukler dan Gu (2004), menjelaskan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang. Dalam hal ini, permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan acuan (Developmentally Appropriate Practice(DAP) dan sangat bermanfaat ketika mengajarkan mata pelajaran. (dalam bukuKurniati : 2016).

Aspek yang akan diteliti adalah aspek dalam kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak , terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Menurut piaget (dalam buku Agoes Dariyo : 2007),

Fitri, 2017

ANALISIS POLA PEMAHAMAN ANAK TERHADAP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perkembangan kemampuan kognitif seseorang melalui unsur-unsur yang bersifat dinamis, artinya struktur mental individu tak akan pernah mengalami kestabilan, setiap kali berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Dengan berinteraksi, berarti ia harus menghadapi dan memecahkan suatu masalah. Keberhasilan menyelesaikan suatu masalah, berarti ia memperoleh pengalaman penting yang dapat dijadikan acuan dasar untuk menghadapi masalah berikutnya. Kognitif adalah satu sistem yang berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berpikir anak, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecerdasan, serta bakat.

Dengan kemampuan kognitif anak dapat berpikir dan berinteraksi dengan orang lain. Anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan media pembelajaran yang diterapkan salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional sangat banyak dan bermacam-macam, salah satunya yaitu permainan congklak. Permainan congklak adalah permainan yang sangat unik dan sangat menarik bagi anak usia dini.

Perkembangan kognitif dalam permainan congklak merupakan salah satu aspek kognitif yang sangat penting yang dapat dilakukan di Tk Yayasan Wanita Kereta Api. Semakin banyak anak mengetahui tentang permainan tradisional semakin banyak pula pengetahuan anak tentang dunia bermain. Hal ini dapat dilakukan karena banyak sekali sekolah yang belum menerapkan permainan kepada anak dengan menggunakan permainan tradisional yaitu permainan congklak, daripada itu banyak sekali anak yang masih belum bisa mengembangkan kemampuan kognitifnya. Maka dengan menggunakan permainan congklak akan mudah untuk mengembangkan pemahaman anak dalam permainan congklak dan kemampuan kognitif anak.

Dengan mengembangkan kemampuan pada anak dari sejak dini, maka secara berangsur-angsur kecerdasan pada anak akan berkembang, hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan otak anak dan pemahaman anak.

Fitri, 2017

ANALISIS POLA PEMAHAMAN ANAK TERHADAP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perkembangan anak dalam memahami permainan tradisional haruslah dikenalkan dari sejak dini, sebab usia mereka lebih cepat dan mudah memahami hal-hal yang baru, salah satunya memperkenalkan anak dengan sebuah permainan tradisional yaitu congklak, maknanya yaitu anak lebih mudah dalam berhitung dan memahami.

Berdasarkan observasi awal dilakukan di TK Yayasan Wanita Kereta Api Cimuncang Kota Serang menunjukkan beberapa anak dikelompok B yang dalam perkembangan kognitifnya masih belum optimal. Kondisi yang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak kurang optimal dapat dilihat dari: 1) Dalam kegiatan berhitung dan menjumlahkan angka-angka hanya ada beberapa anak yang masih belum bisa dalam kegiatan tersebut; 2) Ketika guru melakukan kegiatan tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilakukan sebagian anak masih belum mampu memahaminya. Masalah ini dapat diidentifikasi sebagai permasalahan kemampuan kognitif.

Memperhatikan permasalahan yang di atas, ada beberapa hal yang telah dilakukan peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media serta teknik-teknik pembelajaran, seperti media pembelajaran permainan congklak. Namun demikian hasil yang diharapkan masih sebagian anak yang belum mampu memahami apa yang peneliti tanyakan atau bisa dikatakan kemampuan kognitifnya belum berkembang.

Berdasarkan dari pembahasan yang sudah dipaparkan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pola Pemahaman Anak Terhadap Permainan Congklak Sebagai Alternatif Pembuatan Media Pembelajaran Kemampuan Kognitif Anak 5-6 Tahun Kelompok B “

B. Rumusan Masalah

Fitri, 2017

ANALISIS POLA PEMAHAMAN ANAK TERHADAP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum adalah masih banyaknya anak usia dini yang pola pemahamannya masih kurang sehingga diperlukan cara yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan melalui permainan congklak. Adapun permasalahan secara khusus penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak terhadap permainan congklak?
2. Bagaimana pola pemahaman anak sesudah mendapatkan pembelajaran dengan permainan congklak dibandingkan dengan sebelum mendapatkan permainan congklak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak terhadap permainan congklak.
2. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman anak sesudah mendapatkan pembelajaran permainan congklak dibandingkan dengan sebelum mendapatkan permainan congklak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian secara teoretis
Penelitian ini dapat memperkaya konsep dan literatur dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.
2. Manfaat penelitian secara praktis
 - a. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman sangat berharga dapat bekerjasama dengan guru dalam menyelesaikan masalah disekolah dan menambah wawasan untuk memperbaiki pola pikir kedepan.

b. Bagi anak

1. Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman anak dalam suatu konsep daya belajar.
2. Anak dapat belajar sambil bermain dan juga bisa mengenalkan permainan congklak pada anak dan meningkatnya hasil belajar pada anak usia dini.
3. Mengembangkan kemampuan kognitif anak yang logis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dikehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

c. Bagi guru

Guru mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan permainan congklak, dan juga bermanfaat dalam rangka meningkatkan program pembelajaran kearah yang lebih baik.

d. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pola pemahaman dan perkembangan kognitif anak.