

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 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. (Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 ayat 14). Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat di dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), dimana pada masa tersebut seluruh *neuron* atau saraf-saraf otak sedang berkembang pesat. Maka pemberian stimulus pada usia dini dirasa sangat efektif. Dan masa kecil sering disebut sebagai “saat ideal”

untuk mempelajari segala kemampuan, salah satunya adalah kemampuan kognitif. Departemen Pendidikan Nasional (2004:4-5) menyatakan bahwa, pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai waktu untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. John Piaget (dalam Soetjiningsih 2014, hlm. 195) menyatakan bahwa kemampuan anak usia dini berada pada tahap praoperasional, artinya anak masih berfikir simbolis, sistematis, dan belum bisa berfikir secara abstrak. Mengingat anak masih berfikir secara konkrit, maka pembelajaran harus dilakukan melalui pengalaman nyata yang dialami secara langsung. Menurut Permen No. 58 tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini perkembangan kognitif meliputi 3 hal yaitu : (1) pengetahuan umum dan sains, (2) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dan (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Selanjutnya Beaty mengemukakan bahwa ada lima program pengembangan kognitif pada anak usia dini, yakni bentuk, warna, ukuran, pegelompokkan, dan mengurutkan.

Kenyataan yang terjadi dilapangan saat ini, masih banyak anak usia dini yang kemampuan kognitifnya belum sesuai dengan usia perkembangannya. Kemampuan kognitifnya dapat dikatakan terlambat dari usianya. Kemampuan kognitifnya terhitung masih sangat rendah. Yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton, kurang sesuai, kurangnya rangsangan atau stimulus dari guru. Hasil tersebut diperoleh peneliti dari pengamatan, baik itu pada pembiasaan atau pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung di PAUD Citra Islami Kota Serang tahun ajaran 2016/2017. Peneliti menemui

**UPI Kampus Serang**

Sri Susanti, 2017

*MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF KANTONG PLASTIK PINTAR*

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

masalah yang berkaitan dengan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Masih sekitar 46,15% dari 13 anak, tingkat kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna, bentuk, ukuran, nama benda dan menghitung 1-10. Terbukti anak masih keliru menyebutkan warna, bentuk, ukuran dan nama benda. Dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan oleh anak. Saat ini masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang lama. Guru kurang kreatif dan inovatif dalam mengemas proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran di sekolah-sekolah guru lebih suka berceramah, sehingga tidak ada sesuatu yang dapat menarik perhatian anak dan membuat anak cepat bosan. Selain itu guru jarang memberikan stimulus kepada anak, jarang memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mudah kepada anak. Maka yang terjadi pembelajaran menjadi kurang menarik, serta menjadikan anak pasif, kurang kreatif dan imajinasi anak tidak berkembang.

Dalam upaya merangsang meningkatnya kemampuan kognitif anak, maka dibutuhkan adanya media atau alat peraga yang berupa penggunaan alat permainan edukatif yang tepat. Peranan alat permainan edukatif sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada anak agar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif memiliki peranan yang penting bagi perkembangan kemampuan kognitif anak. Dengan alat permainan edukatif dapat menjadikan anak lebih kognitif, sehingga kognitif anak berkembang secara optimal. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah kantong pintar.

Penggunaan alat permainan edukatif kantong pintar disamping dapat meningkatkan kemampuan kognitif, hal ini juga dapat menumbuhkan daya tarik bagi anak, sehingga dapat memberikan pengalaman dan hasil belajar yang baik. Berkaitan dengan hal

**UPI Kampus Serang**

tersebut, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang :  
:“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Kantong Pintar (*Penelitian Tindakan Kelas terhadap Anak Usia Dini Kelompok A PAUD Citra Islami Kota Serang Tahun Ajaran 2016/2017*).”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penelitian ini mengangkat permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara penggunaan alat permainan edukatif kantong pintar pada upaya peningkatan kemampuan kognitif di kelompok A PAUD Citra Islami tahun ajaran 2016/2017?
2. Apakah Alat Permainan Edukatif Kantong Pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok A PAUD Citra Islami Kota Serang Tahun Ajaran 2016/2017?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan :

1. Penggunaan alat permainan edukatif kantong pintar pada upaya peningkatan kemampuan kognitif di kelompok A PAUD Citra Islami Kota Serang tahun ajaran 2016/2017.
2. Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif kantong pintar kelompok A PAUD Citra Islami Kota Serang tahun ajaran 2016/2017.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diberikan melalui penelitian ini, yaitu :

**UPI Kampus Serang**

Sri Susanti, 2017

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF KANTONG PLASTIK PINTAR

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

## 1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai sarana untuk menambah khasanah keilmuan terkait peningkatan kemampuan kognitif anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi solusi terhadap permasalahan kemampuan kognitif pada anak usia dini

### b. Bagi Pendidik/ Calon Pendidik

Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas profesinya. Sekaligus menjadi acuan dan pertimbangan untuk senantiasa meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif.

### c. Bagi Lembaga Pendidikan / Sekolah

Hasil penelitian dapat membantu meningkatkan pembinaan profesional dan supervisi kepada para guru secara lebih efektif dan efisien dengan menerapkan alat permainan edukatif kantong pintar dalam kegiatan belajar mengajar.

### d. Bagi Penelitian Lain

Mendapatkan referensi terkait peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif kantong pintar, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.