

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia 6 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, karena setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Ada beberapa program yang dikembangkan di PAUD yang lebih menitik beratkan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak salah satunya adalah pengembangan aspek kognitif selain itu, ada pula aspek fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, moral-agama serta seni. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan, mulai dari proses berfikir kognitif sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis (Darsinah, 2011; Rohani, 2016). Perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan karena keterampilan kognitif sangat dibutuhkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Tahap-Tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan (Piaget, 1927; Ibda, 2015). Hal tersebut berarti bahwa pada anak usia dini, sebaiknya mendapatkan stimulus untuk perkembangan kognitifnya karena kemampuan kognitif penting untuk menunjang hidup anak.

Anak yang mendapatkan kesempatan bermain akan menjadi anak yang kuat, bugar serta dapat melatih kemampuan otot-otot nya. Bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa, 2014; Rohmah, 2016). Melalui kegiatan bermain, anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru (Ardiyanto 2017).

Bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya. Selain itu, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, dan dapat menstimulasi perkembangan sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak. Sedangkan dalam aspek kognitif pengaruhnya berkaitan dengan kematangan kemampuan berpikir anak yang dapat membantu anak menanamkan kepercayaan pada dirinya untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Dengan begitu, kognitif pada anak dapat mempengaruhi kualitas dan kematangan berpikir anak dalam mengerjakan tugas sehari-harinya. Sehingga penting sekali untuk menstimulus perkembangan kognitif karena pada anak usia dini anak akan lebih banyak menggunakan fisiknya untuk bergerak serta menggunakan kognitifnya untuk berpikir dalam melakukan aktivitasnya seperti membereskan mainan serta melakukan kegiatan lainnya.

Selain itu, pentingnya perkembangan kognitif bagi anak usia dini dapat mempengaruhi cara berpikirnya dimasa yang akan datang. Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan melalui rangsangan pembelajaran yang menarik dan terbaru untuk meningkatkan kinerja otak anak dalam memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajarannya (Setyowati, 2018). Perkembangan kognitif pada anak sangat berguna untuk melatih berpikir anak karena perkembangan kognitif anak masih dirasa sulit untuk dicapai daripada aspek perkembangan yang lainnya, maka perlu adanya pemberian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif anak. Dengan mengadakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari guru seperti menentukan alat atau media, jenis dan strategi pembelajaran dan evaluasi yang akan dilaksanakan menjadi lebih menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak dan memotivasi anak untuk berpikir kritis. Keterampilan kognitif yang paling utama bagi anak adalah kemampuan untuk berhitung permulaan dan mengenal simbol angka. Hal tersebut diperlukan untuk keterampilan berpikir anak dijenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu upaya atau cara yang dapat dilakukan oleh guru maupun orangtua yaitu memberikan kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak dengan cara yang menyenangkan contohnya melalui permainan tradisional.

Pencapaian perkembangan kognitif pada anak memang perlu dilatih melalui proses latihan yang berkelanjutan dan tepat karena kemampuan setiap anak berbeda-beda. Salah satu contohnya adalah kemampuan kognitif dalam berhitung dan mengenal simbol angka yang belum terampil sehingga anak tidak mampu mencapai perkembangannya. Sehingga guru dan orangtua memiliki peran yang sangat penting untuk melatih dan membimbing agar kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan mengenal simbol angka dapat berkembang dengan baik. Sebelum melaksanakan hal tersebut, guru sebaiknya mengenalkan kegiatan yang mendukung kemampuan berhitung atau yang disebut dengan kegiatan berhitung permulaan dengan menggunakan metode permainan yang bisa digunakan oleh guru secara berulang-ulang untuk memperoleh suatu keterampilan yang belum dikuasai oleh anak.

Perkembangan aspek kognitif pada anak yang berumur dibawah 6 tahun masih mengalami keterlambatan dikarenakan pengetahuan dari orangtua yang masih kurang baik mengenal tumbuh kembang anak khususnya dalam memberikan stimulus yang dapat mengembangkan kognitif pada anak dikarenakan orangtua yang terlalu sibuk bekerja serta sulitnya melakukan penelitian secara langsung sehingga harus dilakukan studi Exploratif. Untuk mengatasi dan meminimalisir hal tersebut, berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mengangkat sebuah judul penelitian sebagai berikut “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1.2.1 Apakah kegiatan permainan tradisional congklak merupakan media pembelajaran yang tepat untuk pengembangan kognitif anak?

1.2.2 Bagaimana hasil penerapan kegiatan permainan tradisional congklak terhadap pengembangan kognitif anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional congklak.

1.3.2 Khusus

Untuk mengetahui pengembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional congklak.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Memberikan sumbangan ilmiah dan ilmu Pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran dalam penelitian penerapan permainan tradisional congklak dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

1.4.1.2 Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerapan permainan tradisional congklak dalam pengembangan kognitif anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.1 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.4.1.1 Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara mengetahui pengembangan kognitif anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional congklak.

1.4.1.2 Bagi pendidik dan calon pendidik, dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengetahui pengembangan kognitif anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional congklak.

1.4.1.3 Bagi anak didik, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan dalam proses

pembelajaran. Serta anak dapat tertarik mempelajari permainan tradisional congklak sehingga pengembangan kognitif anak dapat meningkat.

1.4.1.4 Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari V bab. Dengan uraian dari masing-masing bab yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi pemaparan tentang permasalahan yang terjadi dengan kondisi ideal yang dipaparkan menjadi latar belakang penelitian, kemudian permasalahan tersebut dibatasi oleh rumusan masalah yang digunakan menjadi fokus penelitian. Sejalan dengan itu adapun beberapa tujuan penelitian yang diharapkan dapat tercapai setelah melaksanakan penelitian. Dengan kegiatan penelitian tentunya diharapkan adanya dampak yang positif sehingga dapat disusun menjadi sebuah struktur organisasi. Struktur organisasi merupakan bagian sub bab bagian dan bab satu yang berisi sistematika dari skripsi memaparkan gambaran dari setiap bab.

Bab II Kajian Pustaka, dalam bab II terdapat bab kajian pustaka. Dalam kajian pustaka berisi penjelasan mengenai pembelajaran yang digunakan variabel terikat, variabel bebas, dan penelitian yang mendukung serta teori mendukung dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Kemudian dipaparkan tentang solusi yang ditawarkan sesuai kondisi sehingga menjadi ideal dan dapat tercapai.

Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini memuat langkah-langkah atau cara untuk pelaksanaan penelitian. Metode penelitian ini berisi tata cara untuk pelaksanaan penelitian. Metode ini bersifat prosedural dengan membahas penelitian yang akan dilakukan. Dalam bab ini membahas mengenai alur pelaksanaan penelitian yang dilakukan, serta membahas mengenai teknik atau cara pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian yang sangat diperlukan untuk langkah-langkah selanjutnya.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bagian ini dipaparkan berbagai temuan yang didapat dari penelitian dan kemudian dilakukan pengolahan data

serta analisis. Untuk pembahasan yaitu terkait dengan variabel bebas, variabel terikat, teori-teori yang mendukung, serta deskripsi dari hasil lembar observasi sebagai pendukung penelitian. Pembahasan yang dipaparkan yaitu bertujuan untuk menjawab pertanyaan atau rumusan masalah yang telah dirumuskan pada bab satu.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab lima yang merupakan akhir dari bab penulisan skripsi berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Simpulan ini yaitu pemaparan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian implikasi dan rekomendasi merupakan bagian berupa saran peneliti selanjutnya guna meningkatkan pembelajaran terutama pada variabel yang dibahas oleh peneliti dalam penulisan skripsi.