

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya.

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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 (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa (Khadijah, 2015: 4), sebab anak sesungguhnya generasi penerus keluarga dan bangsa. Alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik. Kepada anak didik, yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dan merubah sikap yang lebih baik dalam kehidupannya. Arikunto (2011:4) menyebutkan bahwa dalam proses pendidikan ada lima faktor yang berpengaruh yaitu; (1) guru

dan personal lainnya, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar dan sistem evaluasi, (4) sarana penunjang dan (5) sistem administrasi. Kelima faktor tersebut terdapat disekolah. Pendidikan adalah aspek yang terpenting untuk menjadikan anak didik yang dapat menjalani kehidupannya sehari-hari dengan baik, baik di jenjang pendidikan dasar dan menengah apalagi pendidikan pada masa kanak-kanak yang disebut dengan pendidikan anak usia dini atau Raudhatul Athfal (RA).

Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun. Program ini bertujuan membantu mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai moral, agama, disiplin, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik, motorik dan seni agar anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Santrock (2011:32) mengatakan bahwa anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek perkembangannya, yaitu 5 aspek perkembangan anak yang meliputi, nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya. Pada masa ini pula semua potensi perkembangan anak mulai terbentuk dan akan cenderung menetap hingga usia dewasa. Sejalan dengan itu, Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang standar PAUD meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian.

Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Hal tersebut bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif; dan mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak.

Maka dari pada itu, keberadaan guru profesional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. Maka dari pada itu kunci sukses yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum adalah kreatifitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya anak dalam belajar.

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu (Khadija, 2016:31), artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta

mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Lebih lanjut kognitif menurut Patmonodewo (2008: 27) diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Sedangkan proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Anak usia 5-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah “dapat menyebut bilangan satu sampai sepuluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, mencipta bentuk bilangan, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk bilangan, mencontoh bentuk-bentuk bilangan, menyebut, menunjukan dan mengelompok bilangan. Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Raudhathul Athfal diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain

anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru di Raudhatul Athfal.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh, masih ditemukan sebagian besar anak yang memiliki kemampuan kognitif yang kurang dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 19 anak atau 67,857% dari 28 anak belum muncul indikator kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan, seperti membilang banyak benda 1-10, dan mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan angka 1-10. Kurangnya kemampuan kognitif anak ini terbukti ketika guru meminta anak untuk menyebutkan urutan angka 1-10, banyak anak yang hanya diam saja dan hanya ada beberapa anak saja yang mampu menjawab pertanyaan gurunya, selain itu anak masih susah membedakan angka, dan anak masih sering terbalik saat menuliskan angka. Kemudian ketika guru memberikan tugas dalam lembar kerja anak untuk mengerjakan sesuatu yang sama dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya, hanya sebagian kecil anak yang langsung tanggap dengan tugas tersebut dan mampu untuk mengerjakannya.

Berdasarkan hasil lembar kerja anak yang berupa hasil analisis data kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak yang rendah yaitu 49,31%, pada semester I (ganjil) tahun pelajaran 2019/2020 di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh. Sehingga perkembangan anak masih tergolong sangat rendah yaitu dari 84 anak secara keseluruhan ada 41 anak

atau 48,809% diantaranya termasuk dalam daftar Belum Berkembang (BB), hal ini terlihat ketika melaksanakan materi pembelajaran mengenal konsep bilangan anak masih diam dan belum mampu untuk menyebutkan atau mengenal bilangan yang ditunjukkan guru. Kemudian ada 24 anak yang termasuk daftar anak Mulai Berkembang (MB), artinya dalam mengenal lambang bilangan anak sudah mampu mengenal angka 1-5 saja dan itu masih dalam proses bimbingan guru, dan 10 anak lainnya termasuk daftar anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya anak sudah mampu mengenal lambang bilangan, dan hanya 5 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yang termasuk kategori anak mampu mengenal lambang bilangan dengan benar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada guru Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh, disampaikan bahwa anak telah diajarkan menghitung bilangan 1-10, namun ketika anak menghitung bilangan dengan benda masih ada yang belum bisa menghitung bilangan benda dengan benar dan tepat. Selain anak belum semua mampu untuk membilang banyak benda, anak juga belum bisa membilang dengan menunjuk benda, membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai.

Selain fakta yang dijumpai di atas, dapat diketahui pula bahwa pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru yaitu pembelajaran didominasi oleh guru, anak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa melibatkan anak untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Materi pembelajaran

jarang dikaitkan dengan situasi kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari anak, anak disuruh membilang tanpa alat peraga sehingga bagi anak merupakan hal yang sulit. Hal ini berdampak negatif pada proses pembelajaran yang menyebabkan anak tidak mampu dalam memecahkan persoalan yang diberikan kepadanya. Tingkat ketercapaian perkembangan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh yang berjumlah 28 orang anak didominasi dengan anak yang belum berkembang pada tingkat ketercapaian perkembangan mengenal konsep bilangan yaitu lebih dari 50% dari anak usia 5-6 tahun belum mampu memahami konsep bilangan.

Pemicu dari fenomena di atas adalah mengenai penggunaan metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada anak-anak dan tidak diselingi dengan sesuatu yang menarik anak, sehingga anak merasa bosan dan mungkin kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya. Sistem pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang kurang membuat anak lebih ikut aktif terlibat di dalam proses belajar mengajar membuat anak mengikuti proses pembelajaran sesuai urutan dan waktu berlangsung sesuai dengan arahan guru, anak belajar secara klasikal, padahal setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda dalam hal memahami materi. Anak yang berkemampuan rendah akan merasakan pembelajaran seperti ini sangat membosankan. Kurang aktifnya anak dalam proses pembelajaran disebabkan karena proses pembelajaran menggunakan metode bercakap-cakap dan pemberian tugas sudah terlalu sering bagi anak, sehingga anak mudah bosan. Selain itu media yang digunakan guru kurang

menarik bagi anak, karena guru hanya menggunakan media yang ada di sekolah dan sudah cukup lama.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan anak adalah proses pembelajaran yang selama ini terjadi kurang tepat, media pembelajaran serta metode pembelajaran yang digunakan tidak efektif. Metode pembelajaran ini tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 13 Ayat 1 yaitu pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Dari hasil persentasi pengamatan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran *make a match* berbasis kreativitas untuk meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak.

Melihat kondisi tersebut maka diperlukan upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan-permainan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat atau menciptakan sendiri alat peraga/media yang diperlukan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar dengan memperhatikan perkembangan anak

didik. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Banyak guru di Raudhatul Athfal jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Padahal bermain adalah sesuatu yang sangat disenangi anak usia Raudhatul Athfal. Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan umumnya disukai anak. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan hal ini dapat digunakan dalam pengembangan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make a Match* atau permainan mencari pasangan.

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dimana model pembelajaran ini anak diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Kurniangsih, 2016:55). Proses pembelajaran akan lebih menarik dan sebagian besar anak sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan anak akan tampak saat anak mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif anak melalui proses mencari pasangan bentuk bilangan.

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, dimana Permainan mencari pasangan (*Make a Match*) ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang yaitu jenis kartu bergambar geometri, lalu anak mencocokkan dan

mencari pasangan kartu bentuk sesuai ukuran, jenis, dan bentuknya yang di pegang oleh temannya.

Selain itu, juga tidak kalah pentingnya yang dapat meningkatkan kemampuan anak adalah kreativitas. Melalui kegiatan bermain mencari pasangan (*Make a Match*) dapat membuat anak berkreaitivitas untuk mengetahui sesuatu yang mendalam, dan dengan sendirinya anak dapat mengembangkan kemampuan. Permainan adalah motivator yang penuh daya, mendorong anak menjadi kreatif dan mengembangkan gagasan, pemahaman dan bahasa mereka.

Kreativitas belajar anak sangat mampu mendorong anak untuk lebih giat lagi dalam belajar terutama kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Dengan kegiatan bermain mencari pasangan (*Make a Match*) berbasis kreativitas anak maka akan dapat mempercepat proses pemahaman anak dalam belajar terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif sehingga lebih mudah dalam memahami konsep bilangan. Untuk itu penulis tertarik untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat membuat kemampuan kognitif anak dan mengenal konsep bilangan dengan kegiatan bermain mencari pasangan (*Make a Match*) berbasis kreativitas anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak dan anak tidak terbiasa belajar dengan benda yang konkrit.
2. Masih adanya kemampuan kognitif anak pada materi bilangan yang rendah

3. Guru hanya menggunakan strategi ceramah yang membuat anak pasif.
4. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan majalah dan buku tulis serta kegiatan menghafal.
5. Guru menggunakan model pembelajaran kurang bervariasi
6. Guru lebih banyak ceramah, bahasa tubuh guru yang masih kaku sehingga penyajian pembelajaran kurang menarik, pengetahuan yang didapat anak tidak bertahan lama di ingatannya.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka dibuat batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *Make a Match* berbasis kreativitas anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan kemampuan mengenal konsep bilangan Anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh.

1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan antara anak yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbasis kreativitas dengan anak yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* Anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh?

2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan antara anak yang memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan anak yang memiliki kemampuan kognitif rendah Anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Make a Match* dengan kemampuan kognitif anak terhadap kemampuan mengenal konsep anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian untuk:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan antara anak yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbasis kreativitas dengan anak yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* Anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan antara anak yang memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan anak yang memiliki kemampuan kognitif rendah Anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh.
3. Mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Make a Match* dengan kemampuan kognitif anak terhadap kemampuan mengenal konsep anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti atau bermakna bagi dunia pendidikan, antara lain:

- 1) Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:
 - a) Mengetahui upaya guru dalam mengatasi permasalahan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan di Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh.
 - b) Bahan referensi atau acuan bagi guru dalam memilih jenis permainan dan membantu guru dalam merancang variasi model pembelajaran yang diharapkan bisa mengembangkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
 - c) Guru, menambah wawasan guru tentang model pembelajaran yang mampu menambah kemampuan kognitif pada anak dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan melatih kognitif anak
 - d) Sekolah yaitu terpenuhinya indikator pencapaian perkembangan anak juga meningkatkan kompetensi guru pada sekolah tersebut.
- 2) Secara teoritis, penelitian ini berguna sebagai khazanah ilmu pengetahuan bidang pendidikan formal dan non formal sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas permasalahan yang serupa dengan penelitian ini.