

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada pembelajaran di PAUD perlu dikembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan anak yaitu kognitif. Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Montessori di dalam Anita Yus mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan karena anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional maupun moral-agama alah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulus pada anak sejak dini yaitu perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah perkembangan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya seperti meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkrit kepada berpikir secara abstrack. Perkembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak

didik mampu mengembangkan pengetahuan yang dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya agar meningkatkan kemampuan berpikirnya. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu sudah dapat mengklafikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sangat diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.¹

Dari buku Ahmad Susanto mengatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin menyatakan perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin

¹ Daniati Rahma, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim, *Jurnal Spektrum PLS*, Vol.No.4.

saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan.²

Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. Menurut Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman yang baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa factor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar. aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca

² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta : Bumi Aksara, h,59-60

inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa lebih variatif sehingga menimbulkan minat siswa serta memberi rangsangan untuk belajar. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.³ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Arif S. Sadiman, dkk., Umar Suwito memberi batasan media pembelajaran sebagai berikut: media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Menurut R. Angkowo dan A. Kosasih menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa

³ Badru Zaman, dkk. *Media Dan Sumber Belajar Tk*, (Universitas Terbuka : Banten).h.127-128

sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membangun komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dan proses belajar mengajar.

Barang bekas dimaksudkan semua barang yang telah tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya. Berdasarkan sifatnya barang bekas dapat dikategorikan menjadi barang bekas organik dan barang bekas anorganik. Mengungkapkan Nilawati barang bekas organik, yaitu barang bekas yang dapat diurai oleh tanah (mudah terurai secara alami) seperti daun, kain, kertas, dan kayu. Barang bekas anorganik, yaitu barang bekas yang tidak dapat diurai oleh tanah (tidak mudah terurai secara alami) seperti plastik, logam, dan kaca. Dari penjelasan tersebut barang bekas adalah barang-barang sisa pakai yang sudah tidak digunakan lagi yang memiliki banyak manfaat apabila dapat mengolahnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yessy Krestyowati. Dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri. Yessy Krestyowati mengatakan bahwa melalui permainan monopoli dapat meningkatkan

kemampuan anak berhitung 1-20, sedangkan penelitian terdahulu melalui permainan comol anak mampu mengenalkan konsep lambang bilangan. Perbedaan yaitu yessy krestyowati medianya hanya menggunakan permainan monopoli, sedangkan penelitian terdahulu medianya gabungan monopoli dan congklak.⁴

Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi Lestari. Dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Jimbung 1, Kalikoter, Klaten”. Dewi Lestari menjelaskan bahwa APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Dengan bermain kartu angka anak juga bisa meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep lambang bilangan. Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya, yang mana penelitian sebelumnya menerapkan media Kartu Angka, sedangkan penelitian penulis menerapkan media comol.

Begitu pula pada penelitian yang dilakukan oleh Alfiatul Izzati Irawan. Dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di

⁴ Rifa'atul dkk. Pengaruh Media Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Asifiyah Lidah Wetan Surabaya, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol.06 No.03

Raudhatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo.” Alfiatul Izzati Irawanmenjelaskan bahwa media buah puzzle ini termasuk media pembelajaran visual. Dan penggunaan media buah puzzle angka bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun kesamaannya dengan penelitian penulis yaitu sama-sama media pembelajaran visual, dan juga bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Hanya saja perbedaannya yaitu kegiatan bermain dan medianya, penelitianterdahulu menggunakan media buah puzzle sedangkan penelitian penulis menggunakan media comol.⁵

Adapun ke terbaruan dalam penelitian yang peneliti ini adalah dalam permainan kantong bilangan ini adalah mengangkat tentang permainan kantong bilangan yang ternyata bisa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Karena pada penelitian terdahulu permainan kantong bilangan hanya meningkatkan yang Kemampuan Berhitung 1-20 Seperti pada salah satu penelitian yang dilakukan oleh Silvia Ulfathurrahmi, dkk, pada penelitian yang berjudul Mengembangkan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.⁶

⁵ Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah, Peran Guru Dalam Mengembangkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudhotul Ulum Kresnomulyo, *Jurnal PIAUD UIN Raden Intan Lampung*)

⁶ De Holis, Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 2016), Vol. 09 No. 01, h.27-28

Dari analisis terdapat perbedaan yang ada dari perkembangan kognitif anak. Semakin sering anak diberikan permainan kantong bilangan maka akan semakin meningkat pula perkembangan kognitif anak. Jika perkembangan kognitif bisa meningkat pula perkembangan berhitung dan mengenal angka. Maka dari itu peneliti mengambil judul tersebut. Selain itu point utama terletak pada objek dan lokasi peneliti yang dilakukan yaitu PAUD Al-Aamiin Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan, dan poin kedua keterbaruan penelitian ini aspek focus penelitian adalah aspek kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil pengamatan awal penulis lakukan pada tanggal 12 november 2022 terungkap bahwa kemampuan kognitif anak masih belum optimal. Dibuktikan dengan adanya respon matematika kognitif anak yang masih kurang, anak masih tampak kebingungan dalam belajar matematika anak masih belum optimal. Dibuktikan dengan adanya respon belajar matematika anak yang masih kurang, anak masih tampak kebingungan dalam belajar berhitung penulis juga mengamati masih mininya media pembelajaran yang ada disekolah dan belum menunjang untuk kebutuhan anak.

Dari hasil pengamatan penulis memperoleh informasi bahwa media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar masih sederhana dan menonton. Guru banyak

menggunakan majalah dalam proses belajar sehingga anak cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran sehingga anak tidak focus pembelajaran, apalagi dengan kondisi peserta didik di era milenial, dimana peserta didik lebih tertarik dengan hal-hal yang berunsurkan benda konkrit yang bisa dilihat secara langsung oleh peserta didik.

Kemampuan anak dalam mengenalkan konsep angka masih belum berkembang secara optimal, yaitu saat guru meminta anak menunjukkan salah satu angka yang disebut, anak masih merasa kebingungan dan kemudian kadang anak menjawab dengan asal-asalan, dan ada juga anak hanya bisa mengucapkan atau menghafal angka 1-10 tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk angka yang telah disebutkan. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk meneliti tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran untuk merangsang daya tarik anak dalam belajar. Kemampuan kognitif melalui media kantong bilangan adalah permainan edukatif anak usia dini dengan pembelajaran seperti menghitung angka, menyebutkan angka, menyebutkan jumlah angka, menghitung angka-angka. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengajukan judul skripsi tentang, **”Pengembangan Media Kantong Bilangan Dengan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-**

Aamiin di Desa Keban Agung II Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan’’

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didentifikasikan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Kurangnya pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan suatu media sebagai alat pembelajaran.
2. Minimnya media pembelajaran yang ada disekolah dan belum menunjang untuk kebutuhan anak.
3. Kurangnya media yang menarik sehingga minat belajar anak kurang.
4. Kurangnya kerjasama anak untuk mengembangkan kognitif anak.
5. Media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar masih sederhana dan menonton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Alat peraga (media) yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran kantong bilangan, maksudnya adalah di dalam pembelajaran anak diajak bermain kantong bilangan angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Kemampuan berhitung dibatasi pada kemampuan mengetahui nama bilangan satu, dua, tiga empat dan seterusnya, dan bentuk angka 1 sampai 100.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Keban Agung I Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan ?
2. Bagaimana pengembangan permainan Kantong Bilangan Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Desa Keban Agung I Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari Peneliti ini adalah :

1. Bagaimana Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Desa Keban Agung I Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan
2. Bagaimana pengembangan permainan kantong bilangan Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Keban Agung I Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat mempermudah anak untuk bilangan melalui kemampuan kognitif pembelajaran belajar kantong bilangan.

2. Praktis

a. Bagi penulis

Penelitian dengan penggunaan kantong bilangan dapat berguna untuk memperluas ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis sehingga dapat berfungsi untuk perbaikan proses pembelajaran selanjutnya.

b. Bagi siswa

Memudahkan peserta didik dalam belajar mengenal angka melalui kantong bilang.

c. Bagi pendidik

Dapat berguna sebagai acuan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.