

BAB I

ENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa di usia dini adalah banyak dinyatakan oleh para ilmuwan sebagai “*golden ege*” atau masa keemasan. Disebut masa keemasan karena di usia dini ini sedang terjadi pertumbuhan sel-sel otak secara pesat. Pertumbuhan otak bagaikan bunga yang sedang mekar. Di era sedang mekar-mekarnya, pertumbuhan otak ini diperlukan rangsangan-rangsangan pertumbuhan agar anak-anak menjadi cerdas. Cerdas secara intelektual, emosional, moral dan spiritual.¹ Usia dini disebut sebagai masa kritis dan sensitif yang akan menentukan sikap, nilai dan pola perilaku seseorang anak dikemudian hari. Dimasa kritis ini potensi dan kecenderungan serta kepekaannya akan mengalami aktualisasi apabila mendapatkan ransangan yang tepat.²

Pengertian anak berdasar dimensi usia kronologis sebagaimana dikembangkan *National Association For The Education For Young Children (NAEYC)* bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak,

¹ Sa'dun Akbar dkk, *Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Bagi Anak Usia Dini*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2019), hal. 8.

² Zubaedi, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD Dan Sekolah)*, (Depok:Rajawali Pers, 2017), hal. 2.

penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri TK dan SD.³

Pembelajaran pendidikan anak usia dini perlu diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan anak, seperti kemampuan spritual, sosial, emosional, berbahasa, berkomunikasi, motorik, dan intelektual. Untuk kepentingan tersebut, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Suasana belajar dan bermain yang alami, hangat dan menyenangkan tidak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya. Di samping itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka setiap aspek individu dan minat juga perlu diperhatikan dalam pembelajaran.⁴

Perkembangan kognitif anak merupakan hasil proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang ada dalam struktur kognitif anak (asimilasi) dan mengalami proses penyatuan informasi baru dengan informasi yang telah ada dalam skema sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skema (pengalaman) anak (akomodasi).⁵

³ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Kalimedia, 2017), hal. 1.

⁴ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 19.

⁵ Pebi Dwi Damayanti dkk, Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Aulad: Journal On Early Childhood*, Vol 5, 2022, hal. 444.

Kemampuan kognitif akan mempengaruhi semua kegiatan pembelajaran anak karena anak mulai mengamati, membedakan, meniru, membuat mengelompokan, memecahkan masalah, dan berpikir logis.⁶ Kemampuan kognitif. Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.⁷

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif perlu dikembangkan. Piaget, tokoh psikologi kognitif yang memandang anak sebagai partisipan aktif di dalam proses perkembangan. Piaget menyakini bahwa anak harus dipandang seperti seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban dalam upaya melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi.⁸

Dilakukan dengan menggunakan metode-metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang sesuai dengan anak haruslah memperhatikan usia anak, perkembangan psikologis

⁶ Helmawati, *Mengenal Dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 24.

⁷ Sigit Purnama, dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal. 9.

⁸ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 24.

serta kebutuhan spesifik anak sebagai individu yang unik. Metode pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan kegiatan dan lebih banyak menekankan pada aktivitas anak dibandingkan dengan aktivitas guru. Berbagai macam metode pembelajaran terdapat dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran di kelas bisa berjalan lancar dan kondusif. Jenis-jenis metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) antara lain adalah metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode karya wisata, metode demonstrasi, metode *role playing* atau bermain peran, metode eksperimen.

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan dunianya, yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif. *Role Playing* kepada anak ditunjukkan untuk mengembangkan secara lebih optimal seluruh aspek pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar. *Role playing* dapat diberikan secara individual maupun secara kelompok, harus jelas dan dapat dipahami oleh anak. Kejelasan penentuan batas tugas yang harus diselesaikan anak akan memperkecil kemungkinan anak membuang-buang waktu dan tenaga untuk suatu kegiatan yang bisa bermakna bagi anak.

Mengingat bahwa anak berada pada tahap pra-operasional, yang belum bisa berpikir secara abstrak, untuk itu peran 3 media sangat penting dalam proses penyampaian pesan agar anak mampu memahami materi yang diberikan oleh guru. Jika metode dan media pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan maka anak akan terbantu untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.⁹

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu stimulasi seluruh panca indra anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, semua panca indra anak distimulasi untuk memberikan rangsangan pada kemampuan penalarannya. Pada saat anak usia dini bermain terjadi eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi, kreativitas sehingga guru dapat mengamati tingkat pencapaian perkembangan anak.¹⁰

Menelusuri pandangan Al-Qur'an tentang teknologi, yang mengundang kita untuk melihat sekian banyak ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang ilmu pengetahuan. Adapun ayat Al-Qur'an yang secara tegas memerintahkan seluruh umat

⁹ Putu Etti Susiani dkk, "Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Boneka Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Anak Kelompok B Tk Satya Kumara", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* Vol.1 No.1 (2013), hal.2-3.

¹⁰ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 36.

muslim untuk beriman kepadanya adalah dalam surat Al-Mujadallah ayat 11, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا خَيْرٌ تَعْمَلُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”

Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Elza Novitasari, dkk yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Perilaku Agresif Anak Pada Kelompok B Tk Albertus Soegijapranatasemarang Tahun Ajaran 2017/2018”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam metode pre-experimental design (nondesigns) dengan desain one- group pretest-posttest design. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam menurunkan perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan sepuluh indikator perilaku

agresif anak.¹¹ Penelitian yang dilakukan oleh Mukti Nur Aini yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Tk Islam Bakti I Kalasan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan.¹²

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma, dengan dua guru wali kelas bernama Novita Roza Agustina dan Fitri Afri Tasaum, bahwa kondisi di tersebut sudah hampir memadai secara keseluruhan sarana dan prasarana sudah lengkap walaupun masih ada yang belum memenuhi peraturan. Seperti letak susunan meja dan kursi, dan kurangnya luas ruang kelas.¹³

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma, di temukan permasalahan pada saat jam pelajaran pada hari senin. Di mana metode untuk mengembangkan perkembangan

¹¹ Elza Novitasari dkk, “Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Perilaku Agresif Anak Pada Kelompok B Tk Albertus Soegijapranatasemarang Tahun Ajaran 2017/2018”, *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.6 No.2 (2017), hal.27-41.

¹² Mukti Nur Aini, “Pengaruh Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Tk Islam Bakti I Kalasan”, *Jurnal Pendidikan Guru Paud S-1*, vol.7 No.3 (2018), hal.1-9.

¹³ Novita Roza Agustina dan Fitri Afri Tasaum, Selaku Guru Wali Kelas Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma, Hasil Wawancara Pada Tanggal 24 Oktober 2022.

kognitif masih belum memadai karena metode yang digunakan media poster di dinding jadi anak-anak sulit untuk mengembangkan kognitifnya. Pada dasarnya perkembangan kognitif merupakan proses kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar dan dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah baik itu melalui media maupun perantara serta alat edukatif lainnya.

Kondisi demikian, membutuhkan solusi untuk mengatasinya, salah satunya adalah dengan menggunakan metode *rolle playing* sebagai perantara untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak di mana dapat merangsang perkembangan anak tersebut.¹⁴

Dengan hal ini tersebut maka peneliti memberikan apresiasi positif pada “Pengaruh Metode Belajar *Role Playing* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Metode Belajar *Role Playing* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma”.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini apakah ada Pengaruh Metode Belajar *Role Playing* Terhadap

¹⁴ Observasi Awal, Kelas Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma 24 Oktober 2022.

Perkembangan Kognitif Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Metode Belajar *Role Playing* Terhadap Perkembangan kognitif Anak Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat dijadikan sebuah alternatif sebagai pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.
 - b. Dapat dijadikan suatu pola dan strategi pembelajaran bagi guru dalam proses Pengaruh Penerapan Metode Belajar *Role Playing* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru

Informasi bagi guru dan orang tua murid dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

b. Bagi Lembaga

Sebagia bahan masukan bagi pengelola pendidikan anak usia dini dalam merencanakan, melaksanakan, menempatkan, dan mengevaluasi.

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penerapan metode belajar *role playing* terhadap perkembangan kognitif anak.

