

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Wahyuseptiana, 2021). Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun, 30% berikutnya hingga usia 8 tahun. Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya (Imas Kurniasih, 2009). Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pada periode emas, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Penting diselenggarakannya pendidikan anak usia dini dari 0-8 tahun dengan berbagai aspek perkembangan mulai dari perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral dan lainnya karena pada dasarnya setiap perkembangan dibutuhkan oleh anak dari masa kecil hingga dewasa nanti.

Perkembangan yang harus terstimulasi salah satunya adalah kemampuan kognitif (Veronica, 2018). Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa (Setyaningrum et al., 2014). Teori kognitif menurut Jean Piaget dijelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan melalui kegiatan bermain. Bermain bagi anak merupakan cerminan sikap pengetahuan serta dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi anak. Piaget menjelaskan bahwa pada saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru tetapi ia belajar mempraktikkan dan mengonsolidasi keterampilan yang diperoleh. Anak

menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi, informasi atau pengalaman yang didapatkan (Davies et al., 2013). Piaget menyatakan bahwa setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya (Marshall et al., 2020).

Teori Jean Piaget dikenal dengan sebutan *cognitive development* (kemampuan kognitif). Menurut Piaget kemampuan kognitif seseorang dibagi menjadi 4 tahap, yaitu: a). Tahap sensori motor (0-2) tahun. Ciri-ciri yang terlihat pada tahap ini ialah mulai terbentuknya konsep kepermanenan objek dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang marah pada tujuan. Kemampuan kognitif anak diperoleh melalui indranya, b). Tahap praoperasional (2-7) tahun. Dapat diamati dari periode ini, yaitu anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia, c). Tahap operasional konkret (8-12) tahun. Ciri perkembangannya ialah anak sudah mulai dapat menunjukkan perbaikan dalam kemampuan berpikir secara logis, d). Tahap operasional formal (diatas 12 tahun). Ciri-ciri yang dapat terlihat yaitu anak sudah mulai memahami atau melakukan pemikiran abstrak dan simbolis-simbolis secara murni (Davies et al., 2013).

Pendapat lain menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak terbangun pada saat mereka mencoba-coba dengan mainannya, membuat penemuan-penemuan sederhana dengan alat mainannya. Dengan bermain anak bisa mengetahui warna, bentuk, ukuran, dan tekstur suatu benda (Iannuccilli et al., 2021).

Penelitian mengenai kemampuan kognitif anak, penulis memfokuskan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada usia 5-6 tahun, anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Dalam mengembangkan kognitif anak usia dini diperlukan indikator pencapaian yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Setyaningrum et al., 2014). Dalam pelaksanaan pengembangan kognitif yang dilakukan oleh guru disekolah harus memiliki strategi untuk menggunakan metode yang sesuai dalam pelaksanaan pengembangan kognitif yang dilakukan oleh guru disekolah harus memiliki

strategi untuk menggunakan metode yang sesuai dengan tingkat usia anak. Pemilihan metode pengembangan sering tidak didasari dengan analisis tentang karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan bahan ajar, sehingga tingkat aspek kemampuan kognitif anak kurang berjalan dengan optimal (Ramakrishnan & Chandrasekhar, 1999).

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional serta moral dan agama (Istikomah et al., 2013). Terutama dalam hal pertumbuhan dan kemampuan kognitif psikomotorik anak. Kemampuan kognitif anak sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek yang lain seperti perkembangan psikomotorik anak (Pransiska, 2018). Maka dari itu kita harus memberikan sistem pembelajaran yang memotivasi minat belajar anak dalam penemuan baru yang dia dapat dengan menggunakan sistem pembelajaran yang menarik namun juga mengembangkan aspek perkembangan bagi anak.

Pengembangan sistem pembelajaran yang melibatkan anak, sistem belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Dengan mengalami langsung, peserta didik diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif. Penggunaan media pembelajaran secara langsung diharapkan anak lebih semangat dan termotivasi belajar. Sedangkan penggunaan metode *discovery learning* anak usia dini bertujuan agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal dalam pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas untuk memperoleh penemuan-penemuan baru bagi anak yang dapat memfasilitasi pengoptimalan kemampuan kognitif anak (Niswatu Zahro et al., 2018).

Metode *discovery* dapat melibatkan anak dalam kegiatan yang di berikan sehingga anak dapat mengeksplorasi dan menemukan sendiri secara aktif dan kreatif dan dapat menyimpulkan temuannya menjadi sebuah konsep yang akan selalu di ingat, membantu anak memahami dan secara aktif anak menemukan pengetahuan yang dia bangun melalui kegiatan bereksplorasi (Putri et al., 2020).

Dengan kerjasama dan motivator yang kuat oleh guru maka kegiatan ini akan efisien dan berjalan dengan baik (Hendrizal et al., 2022). Dari masalah yang dihadapi pada anak Kelompok B di TK Kartini Sendangdawuhan, maka peneliti mempunyai keinginan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa.

Permasalahan yang dipaparkan diatas juga timbul pada kegiatan belajar berhitung permulaan di TK Kartini Sendangdawuhan. Berdasarkan hasil observasi yang, diketahui bahwa kegiatan berhitung permulaan dihadapkan pada kendala. Hal ini disebabkan beberapa faktor yang menghambat kognitif, salah satunya kurangnya latihan dalam berhitung permulaan dan keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu alat peraga seperti pemutaran video, foto atau gambar, suara rekaman dan ada media permainan seperti congklak, kartu angka, dan ular tangga yang digunakan pada proses pembelajaran. Melihat kegiatan yang dilakukan anak hanya terdapat beberapa permainan untuk mengembangkan kognitif, maka membuat anak menjadi kurang tertarik dan bosan dengan medianya sehingga menyebabkan kurang terciptanya pembelajaran yang diharapkan. Selain itu kegiatan yang dilakukan di TK tersebut masih terfokus pada kegiatan-kegiatan yang membuat anak jenuh sehingga anak kurang tertarik mengikuti kegiatan yang ada dikelas khususnya dalam kegiatan berhitung. Dalam hal ini anak masih mengalami kebingungan.

Berdasarkan pengamatan selama ini bahwa anak usia dini di TK B Gugus Kardinal Kendal mengalami permasalahan yang cukup penting diantaranya adalah permasalahan perkembangan kognitif dan psikomotorik anak. Pada aspek kognitif anak perkembangannya lemah sekali hal ini diketahui dalam kehariannya, misalnya anak kurang dapat memahami lambang bilangan 1 sampai 10 masih banyak anak yang belum menguasai. Kemudian kemampuan kognitif selama ini dalam hal kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah masih lemah sekali, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas akan tetapi kendala kendala tersebut menjadi perkembangan kognitif anak rendah.

Kemudian pada aspek Psikomotorik anak di TK B Gugus Kardinal Kendal juga banyak kendala kendala dan permasalahan, masih banyak anak anak belum bisa mengembangkan kemampuan motoric halusnya seperti perkembangan gerak yang meliputi otot kecil dengan koordinasi mata-tangan. Contohnya seperti menggambar, menulis, memotong, menyusun puzzle, atau memasukkan balok sesuai bentuknya hal hal semacam itu anak di TKB Gugus Kardinah Kendal masih belum bisa dilakukan.

Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan berhitung anak, dengan menggunakan media yang baik agar kognitif anak dapat meningkat. Media pembelajaran permainan edukatif merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kognitif didalam bermain (Ramakrishnan & Chandrasekhar, 1999). Salah satunya yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kognitif anak adalah media permainan ular tangga (Lalos et al., 2009; Niswatzahro et al., 2018; Rekysika & Haryanto, 2019).

Menurut (Shonkoff, 2010) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu: 1). Untuk kemampuan kognitif, 2). Untuk perkembangan sosial dan emosional, 3). Untuk perkembangan bahasa, 4). Untuk perkembangan fisik (jasmani), 5). Untuk perkembangan pengenalan huruf. Bruner dalam Slamet mengatakan bahwa bermain merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak. Selanjutnya dikatakan bahwa bermain merupakan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah (Hidayati, 2016). Piaget dalam Slamet menyatakan bahwa bermain dengan objek yang ada dilingkungannya merupakan cara anak belajar. Dengan berinteraksi dengan objek dan orang, menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan anak mengkontruksi pemahaman tentang objek, orang dan situasi (Andriyani & Suniasih, 2021). Menurut Meylinda Pemahaman siswa merupakan faktor yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran (Lo Presti, 2009).

Bermain ular tangga adalah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu lama untuk mengenalkan dan

menjelaskan nama permainan kepada anak (Afifah & Hartatik, 2019). Ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan terasa seperti sedang bermain walaupun pada kenyataannya permainan ini merupakan belajar sambil bermain (Fransisca et al., 2020). Pada saat bermain, anak melakukan lempar dadu dan pada dadu terdapat angka yang tertera, kemudian anak dapat berhitung dengan menjalankan ke kotak sesuai angka yang didapat pada dadu tersebut, tanpa disadari anak dapat berhitung dengan pengalaman bermainnya secara langsung. Materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat diterima siswa dengan mudah karena akan membangun sendiri pemahaman mereka.

Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media (Madrona, 2014); (Chabib et al., 2017). Hal ini membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, media permainan ular tangga dipergunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta membuat semakin anak antusias mengikuti proses pembelajaran dalam berhitung permulaan. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar meningkatkan kemampuan kognitif atau berhitung permulaan seluruh peserta didik dalam pembelajaran dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Metode adalah jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Dalam penelitian ini menggunakan metode *discovery* yang diartikan sebagai metode penemuan. Metode *discovery* berbantuan ular tangga tradisional dalam metode ini akan memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka dengan media alam yang sudah tersedia di lingkungan sekolah mereka. Sejalan dengan pendapat (Kurniawati, 2019) dengan kegiatan *discovery* rasa ingin tahu anak akan terpenuhi serta berbagai keterampilan proses dapat dibangun

secara baik. (Black et al., 2016) berpendapat bahwa *discovery* merupakan metode pembelajaran mempergunakan metode penemuan. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini akan mengembangkan inovasi pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis permainan kartu angka untuk meningkatkan pemahaman konsep dan lambang bilangan anak usia dini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih terbatas dan kurang bervarisinya dalam penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2. Belum adanya permainan ular tangga yang terfokus menggunakan pendekatan kognitif
3. Guru membutuhkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.
4. Sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti kartu angka.
5. Kesulitan dalam melibatkan anak agar berperan aktif pada proses pembelajaran. Anak-anak melakukan kegiatan yang cenderung pasif dalam pembelajaran dan jarang sekali muncul pertanyaan-pertanyaan serta respon balik dari anak.
6. Anak terbatas dalam mengungkapkan ide dan gagasan, sehingga anak lebih cenderung hanya melakukan yang guru ajarkan.
7. Rendahnya tingkat mengeksplor diri anak dalam keinginan melakukan sesuatu yang baru.

1.3. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, diperlukan pembatasan masalah terhadap hal-hal yang dianggap penting untuk dicari pemecahan masalah, dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran *discovery*

learning berbantuan media ular tangga tradisonal untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik anak usia dini di gugus Kardinah.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan tradisional ular tangga di TK B Gugus Kardinah Kendal?
2. Bagaimana desain model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan tradisional ular tangga di TK B Gugus Kardinah Kendal?
3. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan tradisional ular tangga di TK B Gugus Kardinah Kendal?
4. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan ular tangga tradisonal dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di TK B Gugus Kardinah Kendal?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga tradisonal.
2. Untuk menganalisis desain model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga tradisonal.
3. Untuk menganalisis kelayakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga tradisonal.
4. Untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga tradisonal dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada anak usia dini.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan untuk bahan informasi dalam mengembangkan ilmu kependidikan terkait pengembangan inovasi model *discovery learning* berbantuan media ular tangga tradisional untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada anak usia dini dan juga dapat dijadikan kajian pustaka dibidang pendidikan. Khususnya pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada anak usia 5-6 tahun.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa
Dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada anak Kelompok B dengan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Guru
Dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan serta mempertahankan kelebihan yang berkaitan dengan cara guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada anak melalui kegiatan bermain ular tangga tradisional didalam kegiatan belajar mengajar.
3. Kepala Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah dalam kemampuan kognitif dan psikomotorik anak usia dini.
4. Peneliti
Akan memperoleh pengalaman sehingga akan menambah wawasan ilmu pengetahuan.