

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD ialah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal dan informal. Dengan upaya pembinaan kepada anak usia dini yang terencana dan sistematis diharapkan anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.¹

Usia 0-6 tahun merupakan masa yang paling tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, pada usia inilah terjadi ledakan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Seperti yang diketahui pada usia 0-6 tahun otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat signifikan, di mana anak diberikan stimulus-stimulus yang dapat merangsang seluruh aspek perkembangannya. Pada usia dini disebut juga dengan *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, maupun moral (budi pekerti).

¹ Danar Santi, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini (Antara Teori dan Praktek)*. (Jakarta: Indeks, 2009) h. 8

Pendapat lain menyatakan bahwa pada usia empat tahun, 50% kecerdasan yang telah tercapai, dan 80% kecerdasan yang tercapai pada usia delapan tahun adalah hal yang lumrah jika banyak pihak yang begitu memperhatikan perkembangan anak usia emas yang mungkin tak terulang.² Berdasarkan kutipan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan anak usia dini tertulis dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi :

“Pendidikan anak usia dini di selenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan undik mengikuti pendidikan dasar”.

Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa dalam pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya dalam 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.

Allah Swt berfirman dalam Al Quran tentang pentingnya pendidikan anak usia dini sebagaimana yang tercantum pada QS. An-Nahl/16: 78 yang berbunyi:³

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

² Partini, *Pengantar Pendidikan anak Usia Dini* (Yogyakarta:Grafindo Litera Media, 2010), h 1

³ Al-Qur'an. (Semarang: CV. Toha Putra, 1996). h.220

Dalam tafsir Ibnu Katsir, maksud ayat ini adalah bahwa Allah menyebutkan karunia yang telah Dia limpahkan kepada hamba-hamba-Nya, yaitu Dia mengeluarkan mereka dari perut ibu mereka dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun. Dalam hal ini Allah memberi anugerah berupa pendengaran hingga ia dapat mendengar suara, penglihatan hingga ia dapat melihat, dan hati (yakni akal yang menurut pendapat yang shahih pusatnya berada di hati).

Allah Swt membekali manusia dengan akal agar dapat membedakan mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya dan memahami alam melalui indera yang dimilikinya. Kemampuan indera ini diperoleh seseorang secara bertahap. Semakin besar seseorang, maka bertambah pula kemampuan pendengaran, penglihatan, dan akalnya hingga sampailah ia pada usia matang dan dewasanya. Sesungguhnya Allah menjadikan kesemuanya dalam diri manusia agar manusia mampu melaksanakan penyembahan kepada Tuhan-Nya. Maka dengan bantuan semua anggota tubuhnya dan kekuatan yang ada padanya ia dapat menjalankan amal ketaatan kepada Tuhan-Nya.⁴

Secara umum, yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Anak berada pada rentang usia ini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik maupun mental. Laju pertumbuhan dan perkembangan setiap anak pasti berbeda-beda, tergantung pada lingkungan, stimulus, dan kepribadiannya masing-masing. Namun, aspek perkembangan anak usia dini pada umumnya meliputi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi dan sosial.

⁴ Abdullah, *Tafsir Ibnu Katsir*, (Bogor: Pustaka Imam Syafi'I, 2003). Jilid 5

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba, ataupun cium melalui panca indra yang dimiliki anak. Namun, tidak menampik seringkali yang diajarkan kepada anak-anak di lembaga PAUD untuk aspek perkembangan kognitif hanya terkait tentang mengenal lambang bilangan dan mengenal keaksaraan dengan harapan ketika anak berpindah ke kelompok B anak sudah siap untuk diajarkan berhitung dengan bilangan dan membaca.

Hal inilah yang menjadi kendala pada anak-anak di kelompok A, karena metode pembelajaran yang diberikan guru bersifat seperti hafalan dan pemberian tugas seperti menulis atau menebali angka sehingga saat kegiatan belajar anak bersikap pasif dan guru yang aktif. Hal ini menjadikan kelas sering tidak kondusif, karena anak cepat bosan dan lelah saat diberikan tugas seperti meniru lambang bilangan tidak jarang terdapat anak yang menangis karena kesulitan dalam memegang pensil atau saat menebali angka atau huruf di lembar kerjanya sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan itu terbilang masih minim.

Terlebih karakteristik anak-anak di kelompok A merupakan anak-anak yang aktif dan cepat bosan sehingga peneliti merasa perlu adanya perubahan metode dan materi pembelajaran agar anak dapat aktif saat belajar. Setelah melakukan pengamatan, peneliti kemudian memutuskan untuk melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan fisik agar anak dapat tetap dapat aktif bergerak namun dapat sambil belajar mengenal konsep bilangan sehingga

diharapkan kelas bisa lebih kondusif dan kemampuan anak-anak dalam mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan.

Permainan lempar bola menjadi pilihan bagi peneliti karena selain anak dapat bergerak aktif, permainan ini dapat dimainkan oleh semua anak dan terbilang aman karena bola yang digunakan berukuran sedang sesuai dengan genggamannya anak saat dimainkan, tidak keras dan tajam. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN MELEMPAR BOLA DI KELOMPOK A TK BINA ANAK NUSANTARA BANJARMASIN”**.

B. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan setiap variabel yang terdapat pada penelitian ini, maka diberikan penjelasan istilah berikut :

1. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Oleh karena itu perkembangan kognitif angka 1-10 dimulai dari berfikir.
2. Permainan melempar bola merupakan permainan sederhana yang sering dilakukan anak-anak. Pada permainan ini anak akan saling melempar dan menangkap bola. Namun, dalam penelitian ini anak akan diminta melempar bola ke dalam keranjang dengan jarak tertentu.

3. Konsep bilangan adalah kumpulan benda yang dapat memberikan suatu pengertian tentang jumlah bilangan. Sedangkan lambang bilangan adalah simbol yang melambangkan sebuah bilangan atau menunjukkan suatu jumlah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian akan menguraikan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana aktifitas anak dalam kegiatan mengembangkan aspek kognitif dengan melalui permainan melempar bola di kelompok A TK Bina Anak Nusantara Banjarmasin ?
2. Bagaimana hasil peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan melempar bola di kelompok A TK Bina Anak Nusantara Banjarmasin ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktifitas anak selama kegiatan pembelajaran mengembangkan aspek kognitif melalui permainan melempar bola di kelompok A TK Bina Anak Nusantara Banjarmasin.

2. Hasil peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan melempar bola di kelompok A TK Bina Anak Nusantara Banjarmasin.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian yang dilakukan ini diharapkan memberi manfaat:

1. Bagi Anak

Anak dapat lebih mudah memahami konsep bilangan karena anak mendapat pengalaman secara langsung, menggunakan fisik dan inderanya saat belajar, suasana hati anak senang dan anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini sekiranya bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi guru dalam mengajarkan konsep bilangan kepada anak. Melalui permainan melempar bola ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang dihadapi mengenai model pembelajaran yang bervariasi dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif.

3. Bagi Lembaga

Sebagai bahan masukan dan referensi dalam mengefektifkan dan meningkatkan mutu pembelajaran di lembaga TK Bina Anak Nusantara.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian lanjutan, harapannya dapat dikembangkan ke aspek lain tidak hanya terbatas pada kognitif saja tapi dapat

mengarah ke aspek lain seperti kemampuan anak dalam bekerja sama, kemampuan spasial anak dan lainnya.

E. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun khususnya kemampuan dalam mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10. Dalam hal praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan masukan, khususnya terkait permainan yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 yang selanjutnya dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan pustaka yang di lakukan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan terdapat beberapa peneliti yang hasilnya relevan antara lain:

Tabel. 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian	Judul Peneliti	Deskripsi Peneliti	Perbandingan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya
1	M. Abduh, 2022	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media <i>Cube Slide</i> Pada Anak Kelompok B di RA Ash-Sholeha	Tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dengan media <i>cube slide</i> . Penelitian menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan hasil penelitian pada siklus I sebesar 50% anak berada pada kriteria BSH dan BSB dan siklus II	Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan aspek kognitif khususnya lambang bilangan dan perbedaannya adalah terletak pada media yang digunakan dan jenis penelitian yang dilakukan, peneliti

		Banjarmasin ⁵	menunjukkan 90% anak berada pada kategori BSH dan BSB.	menggunakan permainan melempar bola sedangkan peneliti tersebut menggunakan cube slide
2	Rifa Aulia Imani, Heri Yusuf Muslihin dan Elan Elan. 2020	Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerakan Manifulatif anak Usia 4-5 Tahun ⁶	Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh permainan menggunakan bola untuk kemampuan keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif melalui teknik studi literatur sebagai suatu teknik yang digunakan untuk mempelajari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dianggap sudah relevan dan sesuai dengan masalah yang akan dikaji. Hasil analisis deskriptif mengenai jurnal yang dikaji menunjukkan bahwa permainan bola sangat berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif anak usia 4-5 tahun, perlu diketahui bahwa setiap jurnal yang dikaji mengemukakan tujuan yang berbeda-beda dalam melakukan permainan menggunakan bola akan tetapi masuk dalam kategori aspek manipulatif anak usia 4-5 tahun	Adapun yang menjadi persamaan penelitian ini adalah dari segi permainan yang dilakukan yaitu permainan bola. Sedangkan yang menjadi perbedaannya adalah pada aspek perkembangan yang diteliti. Penelitian ini meneliti terkait aspek motorik kasar dengan metode deskriptif melalui teknik studi literatur sedangkan peneliti meneliti aspek perkembangan kognitif dan metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, catatan anekdot dan dokumentasi.
3	Nawa	Penerapan	Tujuan dari penelitian ini	Adapun yang menjadi

⁵ M. Abduh. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggurutkan Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Cube Slide Pada Anak Kelompok B di RA Ash-Sholeha Banjarmasin. Skripsi, 2022. Online, tersedia di <https://idr.uin-antasari.ac.id/19593>. Diakses pada Jum'at, 03 Maret 2023

⁶ Rifa Aulia Imani, Heri Yusuf Muslihin dan Elan Elan. Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerakan Manifulatif anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Ilmiah Prodi PG PAUD UPI Kampus Tasikmalaya.2020. Online, tersedia di <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30446>. Diakses pada Selasa 27 September 2022

	Khoiriyyah, 2021	Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Matholi'ul Huda Kedungsari Gebog Kudus ⁷	yaitu untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran flashcard, Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini melalui media flashcard, sudah termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, dan kriteria tersebut disesuaikan dengan standar anak. Sebelum penerapan media diterapkan kepada anak terlebih dahulu memilih tema yang ingin dicapai, mengetahui kemampuan kognitif anak	persamaan penelitian ini adalah dari segi aspek perkembangan yang diteliti yaitu kognitif. Sedangkan yang menjadi perbedaannya adalah pada kegiatan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media <i>flashcard</i> sedangkan peneliti menggunakan permainan lempar bola.
--	------------------	---	---	---

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi anak, walaupun pada penelitian menggunakan permainan yang sama atau aspek yang diteliti sama namun metode yang digunakan berbeda tapi hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Penelitian yang peneliti lakukan, memiliki perbedaan pada penelitian - penelitian sebelumnya seperti kegiatan, metode yang digunakan dan aspek yang dikembangkan. Penelitian yang peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan lempar bola, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan. Dalam pengerjaan kegiatan ini

⁷Nawa Khoiriyyah, *Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Matholi'ul Huda Kedungsari Gebog Kudus*. Skripsi, IAIN Kudus. 2021. Online, tersedia <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/5764>. Diakses pada Selasa 27 September 2022

anak melakukan secara perorangan agar peneliti dapat mengobservasi kemampuan masing-masing anak.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan dugaan sementara dari penelitian sendiri terkait berhasil tidaknya rangkaian tindakan yang diberikan guna melakukan perubahan pengatasan dari setiap masalah yang terdapat dalam penelitian. Berpijak dari permasalahan tersebut maka hipotesis tindakan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Adanya aktifitas anak dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan melempar bola dalam mengembangkan aspek kognitif anak yaitu mengenal konsep bilangan di kelompok A TK Bina Anak Nusantara Banjarmasin
2. Terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak di kelompok A TK Bina Anak Nusantara Banjarmasin.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah serangkaian kegiatan yang terdapat dalam sebuah penelitian yang terhimpun secara menyeluruh, dan rangkaian kegiatan tersebut berupa:

Bagian awal memuat halaman judul, pernyataan keaslian tulisan, surat bebas plagiasi, lembar persetujuan, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian inti terdiri dari uraian pembahasan yang memuat beberapa hal yang diklasifikasikan ke dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, Terdiri dari: Latar Belakang Masalah; Identifikasi Masalah; Rumusan Masalah; Cara Pemecahan Masalah; Hipotesis Tindakan; Tujuan dan Manfaat Penelitian; Sistematika Penulisan; serta Penelitian Terdahulu.

BAB II: Kajian Teori memuat tentang pembahasan tentang teori yang mendasari penelitian

BAB III: Metode Penelitian, mencakup: Tempat Penelitian, Waktu Penelitian, Siklus PTK, Subjek dan Objek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik analisis Data Indikator Keberhasilan dan jadwal Pelaksanaan penelitian.

BAB IV: Laporan Hasil Penelitian yang meliputi: Hasil penelitian yang padanya terdapat penyajian Siklus 1, Siklus 2 dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V: Penutup, terdiri dari Penutup dan Rekomendasi.

Bagian akhir skripsi memuat tentang daftar pustaka dan berbagai lampiran yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.