

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, serta menjadi fondasi perkembangan kepribadiannya. Anak yang mendapatkan pendidikan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan motivasi, prestasi dan kinerjanya, sehingga anak lebih mampu mandiri dan mengoptimalkan berbagai potensinya.<sup>1</sup>

Pendidikan itu sendiri dirancang untuk dapat menjadikan manusia menjadi lebih mandiri serta mampu untuk mendidik diri mereka sendiri. Dengan pendidikan pula dapat menyoapkan manusia itu sendiri untuk menghadapi kehidupannya dimasa mendatang. Pada hakikatnya pendidikan TK atau Anak Usia Dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilaksanakan dengan tujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas dan diharapkan anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya Sehingga memiliki

---

<sup>1</sup> E. Mulyasa, *Manajemen pendidikan karakter* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 44.

<sup>2</sup> Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011), 1.10.

kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengurangi kehidupan dimasa dewasa. Kurikulum yang digunakan di pendidikan anak usia dini sekarang ini adalah kurikulum 2013, yang mana pada kurikulum ini maupun pada kurikulum sebelumnya sama-sama memiliki tujuan untuk mendorong perkembangannya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Hanya saja, pada kurikulum sebelumnya terdapat 5 aspek perkembangan yang ingin dicapai sedangkan untuk kurikulum 2013 sendiri terdapat 6 aspek perkembangan yang ingin dikembangkan pada peserta didik, yaitu aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa dan aspek seni.

Dalam hal untuk pengembangan kurikulum itu sendiri haruslah dapat diterapkan disemua sekolah, agar memberikan peluang baik pada guru maupun peserta didik untuk dapat mengembangkan berfikir rasional, serta kurikulum yang dibuat juga harus dapat mengembangkan keutuhan pengembangan ranah kognitif, psikomotorik, sosial emosional, spiritual maupun daya imajinasi atau kreatifitas pada peserta didik.

Salah satu bidang perkembangan anak TK adalah perkembangan kognitif yang seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir.<sup>3</sup> Sedangkan Henman mengungkapkan kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.<sup>4</sup> Perkembangan kognitif di TK bertujuan mengembangkan kemampuan anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam

---

<sup>3</sup> Winda Gunarti dkk, *Metode pengembangan kurikulum dan kemampuan dasar anak usia dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), 1.37.

<sup>4</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), 1.4.

alternatif pemecahan masalah, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, dan mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.<sup>5</sup>

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah Ar-Rum ayat 8 yang menyebutkan tentang kognitif anak:

Berdasarkan ayat Diatas Surah Ar-Rum Menjelaskan Bahwa: “Dan mengapa mereka tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada di antara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan dalam waktu yang ditentukan. Dan sesungguhnya kebanyakan di antara manusia benar-benar meningkari pertemuan dengan tuhan mereka.” (QS. Ar-Rum/30:8).”<sup>6</sup>

Perkembangan kognitif manusia juga ditentukan oleh lingkungan dimana individu itu tumbuh dan berkembang. Pentingnya lingkungan dalam perkembangan kognitif anak terlihat dari banyaknya ayat Al-qur'an yang menyuruh manusia untuk belajar dari alam semesta. Berdasarkan Ayat di atas, tampak jelas bahwa lingkungan merupakan faktor penting yang memengaruhi perkembangan kognitif anak.

Anak-anak sebenarnya gemar mencari penyelesaian masalah dengan kata lain menyukai tantangan. Hal ini dapat dilihat dari dorongan instingnya yang selalu

---

<sup>5</sup> Kunandar, *Guru profesional Implementasi Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 18.

<sup>6</sup> Eka Restiani Fatimah, *Jurnal Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, vol. 1 No 1 Februari 2021.

ingin tahu, melontarkan pertanyaan dan permasalahan. Apabila mereka diberikan sajian pembelajaran yang menarik dan eksploratif, maka hal ini akan merangsang insting tersebut untuk berfungsi sehingga mereka tertarik untuk mengerjakannya. Apabila keinginan telah selesai, anak akan lebih termotivasi lagi untuk mengetahui lebih lanjut. Anak-anak TK harus belajar secara konkrit karna belum bisa berfikir secara abstrak tetapi masih memerlukan obyek konkrit atau pengalaman nyata (istilah Piaget adalah periode *concrete operational thinking* atau periode berpikir operasional konkret). Dalam pembelajaran kemampuan kognitif dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi diharapkan: 1) Anak mampu menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi, 2) Anak mampu mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya, seperti: peralatan makan, peralatan mandi, peralatan kebersihan dll, 3) Anak mampu menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda.

Pada kenyataannya, berdasarkan pengamatan guru di TK Tahfizh Ummul Qura melakukan kegiatan pembelajaran Mengklasifikasikan Benda berdasarkan fungsi dalam menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi, dalam mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya dan menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda, guru masih menggunakan media gambar dan dengan menggunakan model, metode yang kurang menarik, sehingga dalam pembelajaran anak kurang aktif, anak kurang terlibat dalam pembelajaran dan anak cepat bosan dalam belajar, sehingga ditemukan adanya masalah yaitu kurang mampunya anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi. Jika hal tersebut dibiarkan maka

akan berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil kemampuan anak dalam kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi dalam menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi, mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya dan menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda.

Hal ini kurangnya motivasi baik dari guru maupun dari anak dalam belajar, kurangnya media yang digunakan dan penggunaan metode pembelajaran yang seadanya. indikasi masalah yang terlihat adalah sebagai berikut: 1) Tidak semua anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsinya dengan tepat, 2) Kegiatan pembelajaran mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi hanya menggunakan media gambar dan menggunakan metode yang kurang tepat sehingga kurang menarik bagi anak, 3) Anak kurang terlibat pada saat pembelajaran.

Untuk mengatasi kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi diperlukan solusi yang sesuai dan menarik. Dalam penyampaian pembelajaran di Taman kanak-kanak ada berbagai metode dan model yang dipergunakan, namun dalam pembelajaran mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi metode dan model atau media yang tepat untuk digunakan adalah menggunakan Model *Role playing*, karena dengan model ini anak dapat memperagakan atau bermain peran menggunakan benda nyata baik wujud asli maupun replika secara langsung.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap

materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan.

Alasan mengapa peneliti memberikan solusi di atas tersebut juga karena sesuai dengan prinsip-prinsip yang ada pada pembelajaran pendidikan anak usia dini, yaitu: 1) Tema harus berorientasi pada usia, perbedaan individu, dan karakteristik sosial budaya anak, 2) Tema harus berkaitan langsung dengan pengalaman nyata anak dan harus dikembangkan berdasarkan hal-hal yang telah anak ketahui dan yang ingin anak ketahui, 3) Setiap tema harus menyajikan konsep-konsep yang dapat diselidiki oleh setiap anak melalui pengalaman langsung, 4) Tema harus mengintegrasikan materi dengan kegiatan, 5) Anak harus terlibat aktif dalam kegiatan. Dengan menggunakan model *role playing*, anak dapat melihat secara langsung benda baik wujud asli atau replika dan anak dapat memperagakan/bermain peran menggunakan benda tersebut secara langsung, sehingga anak mengenal benda-benda tersebut dan mengetahui fungsinya, dalam bermain peran anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatannya dalam memerankan tokoh tersebut sesuai tema dan skenario dari guru.

Berdasarkan Latar Belakang diatas, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Judul **“Mengembangkan kemampuan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan Model *Role Playing* pada Anak kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai”**.

## **B. Definisi Operasional**

## 1. Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu cara menyajikan bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang lain atau diri sendiri, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*Role Playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut. Bermain peran (*Role Playing*) inipun juga salah satu untuk mengembangkan aspek kognitifnya, sosial emosionalnya khususnya menggunakan model (*Role Playing*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktifitas anak dan perkembangan kognitif anak dalam menggunakan Model Pembelajaran Role Playing, yaitu anak mampu bermain peran dengan leluasa yang sudah skenario guru siapkan bersama teman-teman yang sudah dikelompokkan.

## 2. Anak Usia dini

Masa usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh periode penting dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *The Golden Age* atau periode

keemasan.<sup>7</sup> Anak usia dini yang dimaksud penulis ialah anak yang berada pada periode awal dengan rentang usia yang penulis membahas adalah 4-6 tahun pada masa *Golden Age* pada kelas B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan peneliti di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan dengan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru saat mengikuti pembelajaran mengembangkan kemampuan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan Model *Role Playing* pada Anak Kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai?
2. Apakah terdapat pengembangan kemampuan anak dengan digunakannya Model *Role Playin* pada Anak Kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk Mengetahui:

- a. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan Model *Role Playing* pada Anak Kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai.

---

<sup>7</sup> Sunanih, *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa, dalam Jurnal pendidikan*, Vo1. 1, No. 1, 2017, hal 4.

- b. Aktivitas anak saat mengikuti pembelajaran mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan Model *Role Playing* pada Anak Kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai.

Penelitian ini sangat penting untuk anak, guru, sekolah maupun peneliti selanjutnya.

#### **E. Signifikansi penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Antasari Banjarmasin. Memahami tentang Pentingnya Mengembangkan kemampuan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model *Role Playing* pada anak kelompok B di TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai.
2. Bagi Peneliti memberikan pengalaman lapangan tentang proses pembelajaran Mengembangkan kemampuan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model *Role Playing* pada anak kelompok B di TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai.
3. Bagi Peneliti yang lain menjadi acuan atau titik tolak bagi peneliti yang lain dalam melakukan penelitian yang sejenis atay pengembangat terhadap topik-topik lain.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Peneliti mencari beberapa survei tentang penelitian yang dilakukan dengan

penelitian yang dilakukan sebelumnya terhadap jurnal dan skripsi, dengan itu peneliti mendapatkan perbedaan dan persamaan yaitu, sebagai berikut:

1. Hayatul Fitriyani dengan Skripsinya yang berjudul “ Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun”. Hasil Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa metode bermain peran yang dilakukan mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak dengan menggunakan *Role Playing*.<sup>8</sup>

Adapun persamaan penelitian dapat dilihat pada objek kajian yang sama yakni bermain peran (Role Playing). Adapun perbedaannya pada fokus penelitian ini adalah perkembangan bahasa anak dalam menggunakan model *Role Playing*.

2. Wardah Aggraini dengan jurnalnya yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-Tahun” Hasil Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa metode bermain peran yang dilakukan mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak dengan menggunakan *Role Playing*<sup>9</sup>

Adapun persamaan penelitian ini ialah pada objek kajian yang sama yakni Metode Bermain Peran (*Role Playing*). Adapun perbedaannya penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif dan kuantitatif.

---

<sup>8</sup> Hayatul Fitriyani Yani, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun*, dalam Skripsi UIN Suska Riau 2020.

<sup>9</sup> Wardah Anggraini, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-Tahun*, dalam *Jurnal JECED*, vol. 1 No. 2 Desember 2019.

3. Dian Cahya Ningrum dengan Skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Peran (*Role Playing*) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lapung Tengah” Hasil Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa metode bermain peran agar anak lebih aktif ketika pembelajaran tiba dan agar tidak cepat bosan di mata pelajaran bahasa indonesia.

Adapun persamaan penelitian ini ialah pada objek kajian yang sama yakni Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dan menggunakan penelitian tindakan kelas. Adapun perbedaannya adalah jenjang sekolah SD sedangkan peneliti jenjang sekolah TK.<sup>10</sup>

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan atau pernyataan sementara atau jawaban awal yang kebenarannya belum dapat dipastikan. Hipotesis akan diterima kebenarannya jika hasil penelitian akan membenarkan pernyataan tersebut dan hipotesis ditolak kebenarannya jika pernyataan dari hasil penelitian salah satu menolak. Berdasarkan dari latar belakang masalah hipotesis tindakan yang diajukan adalah Mengembangkan kemampuan anak dengan menggunakan Sentra Model *Role Playing* pada Anak kelompok B di TK Tahfiz Ummul Qura Mahligai.

---

<sup>10</sup> Dian Cahya Ningrum, *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung tengah*, Dalam Skripsi, 2020.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan proposal skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, inti dan akhir. Bagian awal terdiri dari atas halaman judul halaman, kata pengantar, daftar isi.

Bagian inti terdiri atas uraian pembahasan yang memuat beberapa hal-hal yang tertuang dalam bentuk bab-bab, yang terdiri dari lima bab.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang kajian teori yang berupa beberapa pembahasan yaitu: hakikat anak usia dini yang di dalamnya berisi pembahasan tentang pengertian anak usia dini. Teori perkembangan kognitif di dalamnya berisi tentang pengertian kognitif dan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Model pembelajaran *Role Playing* di dalamnya berisi pembahasan tentang pengertian Model pembelajaran *Role Playing*, dan Tujuan Model pembelajaran *Role Playing*.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang berupa pembahasan jenis dan pendekatan penelitian, desain PTK, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang Laporan hasil penelitian, mencakup gambaran keseluruhan penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V berisi tentang Penutup, meliputi kesimpulan dan saran-saran