

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Masa usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *golden age*. Pada masa ini anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya, hal ini berlangsung pada saat dalam kandungan hingga usia dini yaitu usia 0-6 tahun. Salah satu yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan.

Pemerintah sangat memperhatikan tentang pendidikan terutama tentang pendidikan anak usia dini sebagaimana yang tercantum dalam salinan undang-undang yang berbunyi :

“Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi : Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.¹

Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya 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.²

¹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tahun 2003

² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Permata Puri Media). 2013, h 6

Membangun pendidikan anak usia dini tidaklah sama seperti membangun pendidikan anak-anak pada usia sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak supaya dapat berkembang dengan optimal.³ Sebagaimana dalam Firman Allah Swt dalam QS At-Tagabun/64:15 yang berbunyi :

﴿١٥﴾ إِنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Anak adalah titipan Allah SWT yang harus kita jaga dan kita didik sedemikian rupa sehingga tumbuh menjadi manusia yang berguna dan senantiasa memancarkan kemurnian kepribadiannya. Anak bukanlah orang dewasa dalam ukuran kecil. Oleh sebab itu, anak harus diperlakukan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang ada bersama dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Orang tua dan masyarakat perlu mempertimbangkan bagaimana memperlakukan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.⁴ Pada QS. An-Nahl/16:68, Allah SWT berfirman yang bunyinya :

﴿٦٨﴾ وَأَوْحَىٰ رَبُّكَ إِلَىٰ الْأَنْحَلِ أَنْ ائْتَحِذِي مِنَ الْجِبَالِ بُيُوتًا وَمِنَ الشَّجَرِ وَمِمَّا

﴿٦٨﴾ يَعْرَشُونَ

³ Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013). h. 7

⁴ Imron, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Perspektif Pendidikan Islam", dalam *Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, Sabtu, 09 November 2019. h. 125.

Di antara bukti kekuasaan Allah dan pengetahuan Allah adalah bahwa Dia telah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, baik tentang dirimu maupun tentang duniamu. Allah telah memberikan pendengaran agar dapat mendengar bunyi, penglihatan agar dapat melihat objek, hati nurani agar dapat memahami dan merasa. Allah menganugerahkan semua itu agar kamu bersyukur kepada-Nya.⁵

Allah telah memberikan semua potensi yang banyak, salah satunya yaitu potensi intelektual (akal). Agar potensi ini dapat berkembang, orang tua harus memberikan stimulus kepada anaknya sesuai kebutuhannya agar perkembangan intelektualnya dapat berkembang secara optimal. Salah satu yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan yaitu perkembangan kognitif.

Kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁶ Dalam perkembangan kognitif, anak dalam hal ini otaknya mulai mengembangkan kemampuan untuk berfikir, belajar dan mengingat. Dunia kognitif anak pada usia ini adalah kreatif, bebas, dan fantastis. Imajinasi anak

⁵ Alquran Terjemahan Q.S. An-Nahl:78

⁶ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media. 2014), h 61.

berkembang sepanjang waktu, dan pemahaman mental mereka mengenai dunia menjadi lebih baik.

Anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional, berfikir secara simbolik. Pemikiran simbolis membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak. Sehingga jika dikaitkan dalam penyampaian pembelajaran, anak dalam tahapan ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran.⁷

Agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dibutuhkan salah satunya yaitu media atau alat pembelajaran yang sesuai dengan aspek perkembangan anak agar pembelajaran dapat menyenangkan. Khobir menyatakan Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membantuk, menyusun dan lain sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri.⁸

Alat Permainan Edukatif yang dipakai dalam membantu proses perkembangan aspek kognitif yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk,

⁷ Nina Veronica, "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 No 2, November, 2019, h. 51

⁸ Nina Veronica, "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini",... h 52.

warna dll.⁹ Permainan edukasi dapat menunjang proses pendidikan dan unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Kemampuan kognitif akan cepat berkembang melalui permainan menggunakan benda yang di gemari anak. Untuk itu dalam mengembangkan kognitif anak diperlukan media yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu media yang berbasis gambar 3D karena media ini berperan penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di RA. Ash-Sholeha Banjarmasin. Kurangnya kemampuan pemahaman anak pada pembelajaran kognitif karena dalam variasi belajar pun terkadang masih didominasi oleh guru tanpa keinginan anak. Hal ini akan menyebabkan anak menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran karena kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Sehingga pemahaman anak pun masih kurang.

Media dalam pembelajaran kognitif yang digunakan kurang bervariasi dan pembelajaran masih monoton dengan media tersebut. Permainan-permainan atau media yang ada di sekolah tersebut pun masih kurang memadai dalam

⁹ Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh, "Meingkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif", *Jurnal PG-Paud Turnojoyo* Vol 1 No 2 Oktober, 2014, h 105.

pembelajaran kognitif anak. Media pembelajaran kognitif yang ada pun masih kurang menarik serta kurangnya inovasi yang baru.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan media *Cube Slide* yang terinspirasi dari media kotak tematik. Media kotak tematik berupa kotak atau kubus yang terpisah dengan dilengkapi berbagai simbol seperti gambar, angka dan tulisan. Media kotak tematik dapat mengembangkan kognitif anak karena anak belajar dengan menggunakan benda-benda konkrit karena terdapat gambar dan simbol.

Cube Slide merupakan alat permainan berbentuk kubus yang dimodifikasikan dengan gambar-gambar. Di setiap sisi-sisi kubus terdapat tampilan-tampilan gambar seperti macam-macam binatang dan tanaman. Tujuan dari permainan ini yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menempel dan mengurutkan gambar sesuai urutan angka dalam berbagai macam-macam gambar. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Bilangan Dengan Menggunakan Media *Cube Slide* Pada Anak Kelompok B Di Ra Ash-Sholeha Banjarmasin.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Metode mengajar guru kelas yang sangat kaku dan monoton, anak hanya menjadi pendengar kemudian diberikan tugas.

2. Tidak adanya alat peraga edukatif maupun media pembelajaran agar anak dapat belajar aktif.
3. Apakah media *cube slide* dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengurutkan lambang bilangan ?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah aktivitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *cube slide* pada anak kelompok B di RA Ash-Sholeha Banjarmasin ?
2. Bagaimanakah hasil belajar anak dalam mengikuti pembelajaran pada kegiatan mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *cube slide* pada anak kelompok B di RA Ash-Sholeha Banjarmasin ?

D. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka cara pemecahan masalah yang akan dilakukan peneliti adalah :

1. Melakukan permainan sederhana agar pembelajaran tidak membosankan dan anak dapat lebih bersemangat dan ceria.
2. Menggunakan media *cube slide* saat pembelajaran kepada anak agar anak dapat belajar aktif dan anak dapat memperoleh pengetahuannya sendiri saat bermain dan belajar menggunakan media *cube slide*.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa teori pendukung di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah media *cube slide* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Ash-Sholeha dalam mengurutkan lambang bilangan dan mengenal lambang bilangan.

F. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian kelas ini untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak dalam upaya meningkatkan aspek kognitif pada kegiatan mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *cube slide* pada anak kelompok B di RA Ash-Sholeha Banjarmasin.
2. Hasil belajar anak pada kegiatan mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *cube slide* pada anak kelompok B di RA Ash-Sholeha Banjarmasin.

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi anak
Diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang untuk menerima, memahami, serta mengingat pembelajaran yang barusan dipelajari sehingga anak memiliki rasa minat dan keingintahuan yang tinggi.
2. Bagi guru

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara pengembangan media dalam perkembangan kognitif anak.

3. Bagi orang tua.

Diharapkan dapat menambah wawasan orang tua tentang manfaat dan fungsi media pembelajaran yang tepat bagi perkembangan aspek kognitif anak sehingga dapat berkembang dengan optimal.

4. Bagi sekolah.

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi..

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi.

Terdiri atas beberapa bab seperti Bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, definisi operasional dan penelitian relevan. Bab II berisi tentang kajian pustaka dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Bab III terkait tentang metode yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian. Bab IV berisi tentang uraian dan hasil dari penelitian. Bab V berisi tentang simpulan akhir dari penelitian, kelebihan dan kekurangan dari penelitian dan saran dari peneliti.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.

H. Definisi Operasional

Untuk membatasi permasalahan maka peneliti mendeskripsikan makna variabel-variabel utama penelitian kedalam definisi operasional sebagai berikut yaitu:

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

2. Perkembangan Kognitif Anak

Kognitif berarti hal-hal yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Tentang pengetahuan, kecerdasan serta hubungan interaksi anak dengan lingkungannya. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak sudah berada tahap masa praoperasional, dimana anak belajar melalui pengalaman konkret, sudah mulai mengenal lebih banyak benda disekitarnya dan mampu mendefinikan kata,¹⁰ mulai mampu berpikir logis dan belajar untuk dapat memecahkan suatu permasalahan serta memerlukan struktur kegiatan yang jelas lebih spesifik.

3. Media *Cube Slide*

Media *Cube Slide* adalah alat peraga kegiatan belajar mengajar berupa bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang berbentuk bujur sangkar atau persegi yang terbuat dari kardus serta dilapisi kertas karton yang dimodifikasi dengan penempelan dan mengurutkan gambar-gambar yang berbeda-beda disetiap tampilan sisi sesuai urutan angka. Dalam penggunaannya yaitu membolak-balikan kubus. Untuk pemberian gambar yaitu dengan gambar yang dapat terlihat jelas oleh anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Cube Slide* adalah alat untuk membantu memperjelas materi yang diberikan kepada anak dengan bentuk menyerupai kubus dengan gambar.

¹⁰Elizar dan Rusdinal, *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2005

I. Penelitian Relevan

Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan, berikut ini merupakan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Pada penelitian Muhammad Taufik, dkk yaitu *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search untuk Melatih Daya Ingat Anak*. Menyimpulkan bahwa cara yang digunakan dalam melatih kemampuan kognitif anak agar daya ingat terlatih yaitu dengan mengingat letak benda-benda yang diacak posisinya yang dilakukan secara terus menerus. Hasil dari penelitian tersebut dapat mempengaruhi daya ingat anak.¹¹

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah penggunaan media 3D untuk melatih kemampuan kognitif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada medianya yang pada penelitian menggunakan *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search*, sedangkan pada peneliti menggunakan media *Cube Slide 3D*.

2. Pada Penelitian Sofian Dwi Ady Putra yaitu *Pengaruh Permainan Edukatif "Edu-Games Bobby Bola" Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalangan Angka, Huruf dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun*. Pada anak usia dini upaya yang dilakukan untuk pengembangan potensi anak serta kemampuan kognitif salah satunya menggunakan sarana pendukung pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran anak.

¹¹ Muhammad Taufik Setiawan, Nurhamid, Fithri Selva, dkk. *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search untuk Melatih Daya Ingat Anak*. (STIMIK Global Indonesia MDP, Jl Rajawali No 14 Palembang Sumatera Selatan, Program Studi Teknik Informatika).

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah pengenalan lambang bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada medianya yang pada penelitian menggunakan Permainan *Edu-Games Bobby Bola*, sedangkan pada peneliti menggunakan media *Cube Slide*.

Penelitian terdahulu yang ditulis menggambarkan adanya pengaruh penggunaan media *Cube Slide* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui beberapa jurnal yang dikutip membantu menambah referensi dalam penulisan penelitian ini.