

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun.¹ Pada rentang usia ini anak memiliki masa yang sangat penting karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini penting bagi anak untuk mendapatkan rangsangan stimulus yang tepat agar aspek-aspek perkembangannya dapat berkembang dengan baik sebagai bekal anak di masa depannya kelak. Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental dan juga memiliki sifat konstruktif dalam hidup manusia karena hal tersebut terjadilah tuntutan untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan tersebut sebagai pertanggung jawaban terhadap perbuatan yang dilakukan yaitu mendidik dan dididik.

Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, memberi keteladanan, membangun kemauan mengembangkan kreatifitas anak dalam proses kegiatannya. Hal ini sesuai dengan bunyi Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi :

“ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”²

¹Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:Indeks. 2010) h.7

² Salinan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab II Pasal 3, (Bandung:Citra Umbara,2003).h.4

Peranan pendidikan dilihat dalam konteks pembangunan secara menyeluruh memiliki tujuan membentuk individu sesuai dengan cita-cita bangsa. Pembangunan tidak mungkin berhasil jika tidak melibatkan individunya sebagai pelaku dan sebagai tujuan pembangunan, sehingga untuk menyukseskan pembangunan perlu ditata suatu sistem pendidikan yang relevan. Pendidikan bagi anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga anak berusia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.³

Pembelajaran pada anak usia dini adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Hal ini berkaitan dengan masa kembang anak dan menyesuaikan dengan pemahaman anak karena dunia anak adalah dunia bermain. Sehingga pembelajaran untuk anak pun harus menyesuaikan dengan karakter anak usia dini. Meskipun jenjang PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar namun tidak lantas membenarkan untuk memberikan materi ajar yang menyerupai pembelajaran di lembaga dasar.

Bermain adalah salah satu cara yang paling efektif dalam mengembangkan potensi anak karena melalui kegiatan bermain anak tidak merasa terpaksa dan akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman yang diperolehnya. Melalui kegiatan bermain pula anak dapat memperoleh rasa senang sehingga

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014

dapat mengembangkan kreatifitas dan dapat mempengaruhi caranya bertingkah laku termasuk pemecahan masalah di masa dewasa kelak.⁴

Berbeda dengan uraian yang telah disampaikan di atas kenyataan di lapangan hampir berbanding terbalik. Hal ini disebabkan pandangan di masyarakat yang beranggapan anak pintar adalah anak yang mahir membaca dan berhitung. Tidak sedikit para orang tua yang mengikut sertakan anaknya kegiatan les atau membaca. Hal ini tidak menjadi masalah jika seandainya saat memberikan materi ajar tidak melupakan karakter anak. Namun, banyak yang abai akan hal tersebut sehingga belajar terkesan menjadi beban bagi anak.

Kendala tersebut, peneliti temukan di kelompok A di RA Istiqlal Banjarmasin. Yang mana adanya tuntutan dari para orang tua agar anaknya pandai menulis atau membaca, sedangkan sejatinya pembelajaran bagi anak usia dini adalah berkaitan dengan pengenalan konsep, pembentukan karakter dan penanaman akidah. Untuk pembelajaran konsep baik berhitung atau membaca sebenarnya dapat diajarkan tentang konsep dasar matematika seperti mengenal konsep bilangan, konsep pola, konsep ukuran, sebab-akibat, menghubungkan benda, pemecahan masalah atau keaksaraan. Namun, hal tersebut dirasa para orang tua masih kurang sehingga peneliti merasa prihatin terhadap anak-anak yang sejak dini sudah diikutkan les matematika.

Ketika melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas dan mengamati anak-anak kelompok A yang mengikuti kegiatan les di luar kelas, peneliti menemukan bahwa anak-anak tersebut belajar seperti membentuk hafalan

⁴ Yusuf Syamsu, *Hakikat Anak*.(Jakarta:Rhineka Cipta,2004) h.172

tanpa memahami konsep terlebih dahulu selain itu metode guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional. Yang mana metode mengajar guru hanya berupa penyampaian materi ajar kemudian penugasan secara personal. Hal tersebut dirasa peneliti akan berpengaruh dan menjadi kendala bagi anak nantinya saat anak mengenal pembelajaran membilang. Sehingga, peneliti memilih mengenalkan konsep bilangan kepada anak melalui permainan *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian anak diminta mencari pasangan kartunya. Namun, model pembelajaran ini akan peneliti sesuaikan dengan materi ajar anak usia dini dan sedikit peneliti modifikasi agar memudahkan anak dalam memahami konsep bilangan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti berupaya untuk melakukan tindakan perbaikan dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dalam Menghubungkan Gambar Dengan Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Kelompok A RA Istiqlal Banjarmasin”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Sebagian besar anak belum memahami konsep bilangan namun sudah disuruh untuk menghafal lambang bilangan.

2. Beberapa anak masih belum mengenal lambang bilangan 1-10.
3. Kegiatan mengajar guru di kelas masih bersifat konvensional, dimana guru hanya memberikan materi dan penugasan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan kognitif anak dalam kegiatan pembelajaran menghubungkan gambar dengan lambang bilangan melalui model pembelajaran *Make A Match* di kelompok A RA Istiqlal Banjarmasin?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kegiatan menghubungkan gambar dengan lambang bilangan di kelompok A RA Istiqlal Banjarmasin?

D. Rencana Pemecahan Masalah

Meninjau dari rumusan masalah yang disebutkan di atas, peneliti merencanakan pemecahan masalah berupa:

1. Mengenalkan konsep lambang bilangan kepada anak.
2. Mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak.
3. Memberikan ragam permainan sembari belajar agar anak tidak bosan.
4. Menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan 1-10 kepada anak.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dan beberapa teori pendukung di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menghubungkan gambar/benda dengan lambang bilangan pada kelompok A di RA Istiqlal.

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan kognitif anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make A Match* pada kelompok A di RA Istiqlal Banjarmasin.
2. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di RA Istiqlal Banjarmasin.

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

1. Bagi Anak

Anak dapat mengenal dan memahami konsep lambang bilangan sebelum anak diajarkan berhitung, belajar pemecahan masalah dalam menemukan pasangan dari gambar atau lambang bilangan yang didapatnya dan anak dapat pengalaman belajar yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini sekiranya bermanfaat untuk memperbaiki kinerja para guru di RA Istiqlal dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, agar tidak terfokus pada satu atau dua aspek saja.

3. Bagi Lembaga

Sebagai bahan masukan terutama dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan di RA Istiqlal Banjarmasin.

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:

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:

- a. Bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, definisi operasional dan penelitian terdahulu.
 - b. Bab II berisi tentang kajian pustaka dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian.
 - c. Bab III terkait tentang metode yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian.
 - d. Bab IV berisi tentang uraian dan hasil dari penelitian.
 - e. 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 yang berkaitan dengan penelitian.

H. Penelitian Terdahulu

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

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan	
			Persamaan	Perbedaan
1	Ega Gradini, 2016	<i>Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggurutkan Bilangan Melalui</i>	Sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan meneliti aspek perkembangan yang sama yaitu kognitif.	Penelitian ini menggunakan kegiatan meronce sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> .

		<i>Meronce</i> ⁵		
2	Wenni Sandra, 2018	<i>Pengembangan Kognitif Anak Melalui Aktifitas Menggambar Di TK Budi Karya Baringin Kec.Lima Kaum</i> ⁶	Sama-sama meneliti aspek perkembangan kognitif.	Penelitian ini melalui kegiatan menggambar dalam meningkatkan aspek kognitif anak sedangkan peneliti menggunakan kegiatan menghubungkan gambar dengan lambang bilangan melalui model pembelajaran <i>Make A Match</i> .
3	Rizki Dwi Kurniawati, 2019	<i>Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menjumlahkan Dengan Permainan Gerbong Angka Pada Kelompok A PAUD KIA-KIRA Sedati.</i> ⁷	Sama-sama meneliti aspek perkembangan kognitif	Penelitian ini mengajarkan konsep penjumlahan dan menggunakan permainan gerbong angka sedangkan peneliti mengenalkan konsep dan lambang bilangan melalui model pembelajaran <i>Make A Match</i> .

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi anak, walaupun pada penelitian aspek yang diteliti sama namun metode dan kegiatan yang digunakan berbeda tapi hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada penelitian yang peneliti lakukan, memiliki perbedaan pada penelitian - penelitian sebelumnya seperti kegiatan dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian yang peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make A Match*, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghubungkan gambar dengan angka.

⁵ Ega Gradini, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggurutkan Bilangan Melalui Meronce. STAIN Gajah Putih Takengon. Jurnal As-Salam, Vol. I No 02. 2016*

Download di <https://staingajahputih.academia.edu>

⁶ Wenni Sandra, *Pengembangan Kognitif Anak Melalui Aktifitas Menggambar Di TK Budi Karya Baringin Kec.Lima Kaum. Skripsi. IAIN Batusangkar. 2018. Download di <https://repo.iainbatusangkar.ac.id>*

⁷ Rizki Dwi Kurniawati. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menjumlahkan Dengan Permainan Gerbong Angka Pada Kelompok A PAUD KIA-KIRA Sedati. Skripsi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. 2019. <https://repository.unipasby.ac.id>*

