

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Asmawati, dkk 2014:1.3).

Pendidikan Anak Usia Dini diberikan baik di Pos PAUD, Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK), maupun TPA (Taman Pengasuhan Anak) dimaksudkan untuk membantu anak mencapai tahap perkembangannya secara optimal dan disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Stimulus-stimulus yang diberikan seharusnya dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik motorik, dan seni.

Seluruh potensi anak usia dini yang harus dikembangkan meliputi beberapa aspek yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, moral, dan seni.

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (Sujiono, dkk 2014:1.11).

Program pengembangan kognitif anak usia dini mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain (Permendikbud 146 tahun 2014 pasal 5 no.4).

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan kegiatan dalam memecahkan soal sesuai dengan perkembangan proses berpikir dengan konteks bermain.

Anak usia dini menumakan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan.

Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari (Sujiono,dkk 2014:9.3).

Kemampuan matematika tersebut dapat diaplikasikan dalam bentuk konsep untuk memecahkan masalah yang diwujudkan dalam pengetahuan seperti klasifikasi, mencocokkan, mengurutkan, membandingkan, membilang (Utoyo 2017:122).

Pada dasarnya, matematika untuk anak usia dini mudah dilakukan serta mudah akan diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Seperti halnya ketika contohnya dengan salah satu peserta didik kelompok A diminta tolong gurunya untuk mengambil empat buah pensil dan si anak tersebut akan menghitungnya dengan caranya sendiri, ataupun ada anak yang sudah dapat mengkonsep angka dengan benda nyatanya.

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pemikiran yang rumit. Sebaliknya, bekerja menuntut konsentrasi penuh, harus belajar, dan menggunakan pikiran secara tercurah (Musfiroh dan Tatminingsih 2015:1.6).

Gerbong angka contohnya sebagai alat permainan menjumlah untuk anak usia dini, serta permainan yang menstimulus pada aspek perkembangan kognitif anak. Bertujuan untuk memudahkan peserta didik kelompok A PAUD KIA-KIRA untuk kegiatan berhitung penjumlahan. Belajar matematika yang mudah untuk anak usia dini, yaitu dengan cara bermain.

Pada awalnya alat hitung yang digunakan di masyarakat, yaitu sempoa. Sempoa dikenal sebagai alat untuk membantu perhitungan. Menurut Ibid dalam Chasanah (2015:23) orang Indonesia sendiri menggunakan sempoa atau dekak-dekak untuk menyebut alat hitung sempoa ini dan mungkin di era waktu itu sempoa adalah peralatan yang sangat sederhana dibanding dengan komputer. Tetapi dalam penelitian ini ada pembaharuan dalam alat atau media pembelajaran anak usia dini yang lebih menarik anak dalam kegiatan belajar, yaitu permainan gerbong angka untuk memudahkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran menjumlah dengan bermain.

Permainan gerbong angka yang merupakan kegiatan pembelajaran matematika sederhana yang mudah untuk dimainkan

dan dapat memecahkan atau menemukan hasil penjumlahan dari soal yang telah disediakan oleh pendidik.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka dalam analisis penelitian ini difokuskan pada komponen cara mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok A PAUD KIA-KIRA tentang matematika sederhana dalam penjumlahan dengan kegiatan bermain gerbong angka.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perkembangan kognitif kelompok A PAUD KIA-KIRA dalam menjumlahkan dengan permainan gerbong angka?
2. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pelaksanaan kegiatan bermain gerbong angka?

D. Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan hasil perkembangan kognitif dalam menjumlah pada kelompok A PAUD KIA-KIRA Sedati Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di seluruh pendidikan anak usia dini yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif matematika menjumlah anak dengan permainan gerbong angka.
- a. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan mengembangkan

kemampuan kognitif menjumlah pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara mengembangkan kemampuan kognitif menjumlah anak dengan permainan gerbong angka.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan kognitif menjumlah dengan media pembelajaran yang edukatif, seperti permainan gerbong angka tersebut.

c. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui permainan gerbong angka. Dan anak dapat tertarik mempelajari matematika menjumlah sehingga mengembangkan kemampuan kognitif matematika menjumlah anak dapat meningkat.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif matematika menjumlah anak.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori yang mempengaruhi perkembangan kognitif, salah satunya matematika sederhana (menjumlah) bagi yang ingin melanjutkan penelitian ini.

F. Definisi Istilah

Permainan gerbong angka, yaitu permainan yang menstimulus pada aspek perkembangan kognitif anak. Bertujuan untuk memudahkan peserta didik kelompok A PAUD KIA-KIRA untuk memudahkan kegiatan berhitung penjumlahan.

