

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan di negara kita Indonesia dimulai dengan pendidikan yang paling rendah yakni pendidikan anak usia dini sampai dengan pendidikan yang lebih tinggi yakni pendidikan perguruan tinggi. Pendidikan yang sudah banyak didapati di sekeliling kita baik pendidikan formal maupun non-formal. Menteri Pendidikan Nasional mengungkapkan Peraturan Nomor 84 tahun 2014 pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang dilakukan dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah anak yang memiliki usia 0 (baru lahir) – 6 tahun yang masih signifikan dalam pertumbuhan dan perkembangan atau sering disebut dengan masa *golden age*. Pada masa ini anak usia dini sangatlah mudah untuk diberikan rangsangan baik dalam materi maupun pertumbuhan yang lain dengan tetap memperhatikan perkembangan usianya dan stimulasi yang diberikan. Masa *golden age* juga diibaratkan seperti kertas kosong yang akan diisi sebelum adanya coretan lain yang mampu membuat tumbuh kembangnya menjadi tidak seimbang atau menyimpang.

Dalam perkembangannya anak usia dini memiliki beberapa aspek yang akan dikembangkan,

seperti NAM (Nilai agama dan moral), bahasa, kognitif, sosil emosional, fisik motorik. Semua aspek memiliki pengaruh dalam pertumbuhan diri seorang anak usia dini, seperti kognitif. Aspek perkembangan kognitif berpengaruh dalam masa pola berpikir anak baik secara abstrak maupun nyata. Pola berpikir tidak hanya untuk melatih anak dalam tindakan atau perbuatan tetapi juga melatih anak berhitung, mengenal angka, membedakan mana yang besar dan kecil, sedikit-banyak, kurang-lebih. Stimulusnya mungkin bisa didapatkan pada saat menerima pendidikan di sekolah, namun sebelum anak menginjak pendidikan lebih baik pada saat di rumah bersama orangtua atau keluarga di perkenalkan dulu dengan macam-macam angka dan jumlahnya seperti, angka kecil, angka besar, berhitung maju atau mundur dari beberapa angka dengan media seadanya yang ada di rumah dan sering dijumpai oleh anak agar mudah mengingatnya.

Asyhar 2011 (dalam Atapukang 2016:49) mengatakan media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (komputer, televisi, proyektor). Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Para pendidik di sekolah juga membuat beberapa media untuk perkembangan anak usia dini terutama aspek perkembangan kognitif. Menurut anak usia dini belajar angka dan hitung adalah suatu hal yang tidak disenangi karena membosankan dan sulit, maka perlunya dibuat media yang menarik dengan menggunakan bahan atau bentuk yang disukai oleh anak usia dini untuk menjadikan mereka semangat belajar.

Pada usia ini sebenarnya anak sudah mampu untuk dikenalkan dengan berhitung (matematika). Ilmu berhitung bisa diartikan sebagai suatu bahasa antara berbagai proyek, kejadian dan waktu, Khadijah (dalam Rhamadani dan Wulandari 2021:26). Permainan matematika terhadap anak usia dini dilakukan dengan cara bertahap diawali melalui menghitung benda atau pengalaman pada diri anak usia dini tersebut. Banyak orang tua yang merasa bangga karena apabila anaknya pandai dalam tahap calistung. Terkadang banyak orangtua yang mendesak anaknya untuk mampu dalam tahap calistung, padahal desakan tersebut dapat berakibat buruk terhadap perkembangan anak, Zaenab (dalam Rhamadani dan Wulandari, 2021:26). Pembelajaran berhitung pada anak usia dini cukup memberikan rangsangan, misalnya mengajarkan dan menyebutkan bilangan 1-10, Sujiono (dalam Rhamadani dan Wulandari 2021:26). Melakukan kegiatan ini dengan bermain, salah satunya menggunakan permainan jepit angka. Pada media penjepit angka terdapat gambar yang cukup menarik

dengan mengkombinasikan dengan beberapa macam-macam warna. Melalui media ini anak akan merasa nyaman dan tertarik untuk belajar matematika.

Pembelajaran yang terjadi di RA Muslimat NU 18 Dedawang Bawean Gresik sekarang anak mudah bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran dalam tahap kognitif yang berkaitan dengan berhitung dari angka 1 hingga 10. Disisi lain kurangnya media pembelajaran guru untuk anak lebih tertarik untuk mengenal konsep bilangan. Selain itu lebih banyak menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dalam pembelajaran berhitung yang diberikan kepada anak usia dini tidak harus belajar secara langsung apa itu pengurangan, penjumlahan dan operasi angka yang sulit. Belajar berhitung pada anak usia dini harus secara bertahap untuk memudahkan mereka mencerna satu persatu materi yang diberikan. Kemampuan berhitung sangatlah mempengaruhi kehidupan sehari hari, contohnya seperti saat mengamati benda-benda di sekitar kita dan gambar-gambar yang ada.

Dalam pembelajaran matematika (berhitung) sangat diperlukannya media sebagai penunjang pembelajaran anak agar lebih kondusif dan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media juga diartikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik agar memahami dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran, Kustiawan (Rhamadani dan Wulandari 2021:27). Penggunaan media saat

pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga memudahkan pada guru menyampaikan materi.

Kemampuan berhitung anak usia dini adalah salah satu dasar ilmu dalam kehidupan. Karena berhitung tidak lepas dalam kehidupan sehari-hari, jadi begitu pentingnya berhitung dalam aktivitas sehari-hari kita. Karena sebegitu pentingnya kegiatan menghitung, maka kemampuan berhitung anak penting diajarkan sejak mereka seusia dini dengan menggunakan media dan metode yang menyesuaikan perkembangan di usia mereka. Dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan perkembangan anak, maka otak anak akan mudah terlatih dan akan terus berkembang sehingga anak mampu menguasai dan menyukai pembelajaran berhitung. Anak usia dini yang berusia 5 tahun belum bisa melakukan kegiatan berhitung yang sesungguhnya. Pada usia yang sedini ini anak masih memerlukan benda-benda yang ada di sekitar lingkungannya dan situasi pembelajaran yang menyenangkan agar anak mampu belajar dengan baik. Di lembaga teman kanak-kanak banyak media yang juga dapat digunakan dalam pengembangan berhitung ini, salah satunya seperti jepit angka. Melalui media jepit angka ini anak akan belajar menghitung dengan benda yang nyata. Informasi yang didapat saat belajar menggunakan media ini akan lebih mudah.

Kemampuan kognitif dalam perkembangan anak usia dini termasuk dalam yang utama untuk

dikembangkan, dikarenakan dalam kemampuan ini anak tidak hanya mampu mengenal angka dan hitung namun juga mampu berpikir, bagaimana anak tersebut mampu berpikir secara konkrit akan semua hal yang baik mereka lihat, dengar dan rasakan. Kognitif atau berpikir adalah poin utama anak dalam berkembang dan menentukan, maka dari itu kemampuan kognitif sangat dibutuhkan stimulus yang kuat dalam perkembangannya. Karena sekarang banyak sekali pendidikan di luar sana yang masih menggunakan buku atau lembar kerja sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi monoton dan anak akan merasa cepat bosan. Dengan itu maka kemampuan kognitif nya akan terganggu jikalau dari anaknya tersebut malas atau bosan dalam pembelajaran. Maka dari itu diperlukannya media untuk menstimulasi kemampuan kognitifnya agar anak mampu berpikir konkrit.

Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri tetapi tidak lepas dari bimbingan dan pantauan guru maupun orang tua karena permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan, rasa aman serta kebebasan bagi anak, untuk mengembangkan konsep berhitung alangkah lebih baik mengambil contoh yang ada disekitar anak supaya anak mudah memahaminya.

Proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol-simbol, penalaran dan pemecahan persoalan. Stimulasi bagi perkembangan

anak terutama pengembangan kognitif menjadi dasar yang penting bagi anak berpikir secara rasional melalui pemahaman tentang angka dan lambang bilangan, Febriani & Utomo (dalam jurnal Nupitasari dan Utomo 2022 : 35)

JP Chaplin dalam Kamus Lengkap Psikologi (dalam jurnal Ambarwati 2023 : 168) mengungkapkan bahwa istilah kognitif menjadi populer dalam ranah psikologis manusia serta memiliki hubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pertimbangan, pemecahan masalah, keyakinan dan kesengajaan. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah tahapan perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.

Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional (dalam jurnal Ega dan Dahliana 2016:159), mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (route counting/rational counting). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit. Pada anak usia 4 tahun, mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh.

Kemampuan kognitif menurut Munawir (dalam jurnal Jarwani 2022 : 14) didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks, serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Kemampuan kognitif memang tidak hanya dalam aspek hitungan, dan angka namun juga dalam cara berpikir untuk memecahkan suatu masalah yang mereka hadapi juga dalam memahami ataupun mencerna sesuatu hal baru baik itu objek benda maupun yang lain dengan berlatih berpikir secara konkrit. Diusia sekolah 4-5 tahun anak akan dilatih tidak hanya di rumah namu juga di sekolah, pada usia ini anak diharapkan mampu untuk mencapai perkembangan kognitif sesuai dengan tahap perkembangannya. Karena pada masa sekarang masih banyak anak usia dini dan masih dikembangkan dari mereka saat memecahkan masalah, memahami sesuatu yang nampak juga calistung. Maka dari itu dibuatlah media jepit angka ini sebagai penunjang dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan dan mempermudah pemahaman dari anak usia dini.

Menurut Brunner (dalam Hijriati 2016:36) ia membagi proses perkembangan perilaku kognitif ke dalam tiga periode, yaitu: Pertama, Tingkat enaktif (enactive stage) merupakan suatu masa ketika individu berusaha memahami lingkungannya; tahap ini mirip dengan sensorimotor period dari Piaget. Kedua, Ikonik. Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan kakinya di taman kanak-kanak. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya. Pada tahap ini seorang anak banyak belajar dari contoh yang dilihatnya gambaran contoh dari orang yang dikaguminya menjadi gambaran mentalnya dan memengaruhi perkembangan

kognitifnya. Ketiga, Penggunaan lambang (simbolik) Pada saat ini anak telah duduk di sekolah dasar kelas akhir atau SMP di mana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berpikir secara abstrak.

Perkembangan kognitif pada anak- anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif anak usia dini berkembang secara bertahap. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan di dapat secara bertahap dengan cara belajar secara aktif di lingkungan sekolah, (Khadijah dan Gustina 2020:36).

Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan dan menemukan hubungan sebab-akibat. Indikator perkembangan kognitif umur 4-5 tahun Usia Perkembangan kognitif 4-5 Tahun - Mengenali atau menghitung angka 1-10 - Menyebutkan urutan bilangan. - Mengerjakan atau menyelesaikan oprasi penjumlahan - Mengenal penambahan - Mengenal bentuk geometri. - Membuat bentuk geometri, Maharani (2021:1462)

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan masalah

1. Ruang Lingkup

- a. Titik pembahasan adalah pembelajaran menggunakan media jepit angka terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-5 tahun
- b. Subjek penelitian adalah anak kelompok A
- c. Variabel pada penelitian ini adalah pada variabel media jepit angka yang menjadi variabel bebas dan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini yang menjadi variabel terikat.

2. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah masalah pada variabel bebas (media jepit angka) terhadap variabel terikat (perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini)

C. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh media jepit angka terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-5 tahun di RA Muslimat NU 18 Dedawang Bawean Gresik ?

D. Tujuan Penelitian

Ingin mengetahui pengaruh media jepit angka terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-5 tahun di RA Muslimat NU 18 Dedawang Bawean Gresik.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media jepit angka.

Media jepit angka sebagai alat untuk penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. Media ini terbuat dari bahan kardus dan juga kain flanel dengan diedukasikan dengan berbagai bentuk angka dan warna. Cara bermain media ini dengan menyesuaikan warna angka dan biji yang berbentuk lingkaran, juga menyesuaikan angka dan jumlah.

2. Variabel terikat

Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan kognitif anak usia dini.

Kemampuan kognitif anak usia dini sangat diutamakan bagi perkembangan anak dimana mereka dilatih untuk berpikir, memecahkan masalah, calistung.

Adapun indikator penelitian yang diamati :

1. Mengetahui jumlah benda 1-10
2. Menyebutkan jumlah benda 1-20
3. Mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit
4. Mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan warna.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan baru bagi penulis maupun pembaca pada umumnya mengenai manfaat media jepit angka terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Demikian juga mampu dijadikan sebagai informasi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan bagi :

a. Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat termotivasi dalam meningkatkan inovasi dan strategi pembelajaran dalam menciptakan media sebagai penunjang dalam pembelajaran, sehingga mampu terciptanya suasana yang kondusif dan menarik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai dengan optimal.

b. Murid

Diharapkan para murid lebih bersemangat dalam tahap bermain sambil belajar dengan adanya suasana baru menggunakan media

dalam pembelajaran di kelas, jadi tidak hanya anak mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan namun juga menambah pengetahuan dengan mengenal hal-hal baru.

c. Peneliti

Berbagi pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan selama di bangku kuliah dalam karya yang nyata dan juga untuk mengetahui pengaruh media ini bagi kemampuan kognitif anak usia dini.