

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Periode awal yang penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia berada pada masa usia dini. Pada masa anak usia dini adalah masa dimana pembentukan pondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak atau kesiapan anak dalam kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak dikenal dengan sebutan *golden age* atau masa yang dijadikan dasar bagi anak dalam melatih berbagai aspek perkembangan.² Anak usia dini adalah anak berusia 0-6 tahun yang di mana pada masa usia ini pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak sangat pesat baik dalam hal fisik maupun mentalnya. Sehingga pada masa inilah masa yang tepat untuk anak mendapatkan pendidikan.³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pemberian stimulasi oleh pendidik PAUD untuk menumbuh-kembangkan aspek fisik-motorik, agama dan moral, kognitif, bahasa, serta sosial-emosi pada anak usia 0 hingga 6 tahun agar menjadi individu yang memiliki kecerdasan emosional dan spiritual (ESQ), kecerdasan intelektual (IQ), serta berbagai kesenian dan keterampilan yang dibutuhkannya dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk melanjutkan belajarnya pada jenjang yang lebih tinggi.⁴

Menurut Morisson dalam Pohan (2020) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan anak yang dididik oleh pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Di masa depannya anak akan mendapatkan berbagai tantangan, melalui pendidikan lah selain anak meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan

² Ni Luh Ika windayani, dkk., *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 1

³ Suyadi, *Teori Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 21-23

⁴ Efrida Ita, *Buku Ajar Manajemen PAUD*, (Bandung: CV, Media Sains Indonesia, 2022), hal. 45-46

dengan bidang keilmuan tetapi juga anak dapat mempersiapkan agar nantinya dapat menghadapise segala tantangan di masa depan. Di masa depan anak adalah generasi penerus. Pendidikan anak usia dini bukan hanya proses mengisi otak dengan berbagai informasi dengan sebanyak-banyaknya tapi juga proses menumbuhkan, memupuk, mendorong, dan menyediakan lingkungan yang memungkinkan bagi anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin.⁵

Oleh sebab itu, pembelajaran pada anak usia dini seharusnya berlangsung dalam situasi yang menyenangkan, menyeluruh serta terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari, seperti pembelajaran yang dapat menciptakan anak didik menjadi aktif, efektif, kreatif, dan efisien. Pada masa usia dini anak termasuk kedalam masa peka. Masa peka merupakan masa dimana anak-anak mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka dan juga masa pondasi untuk anak mengembangkan kemampuan kognitif, nilai agama dan moral, fisik motoric, sosial emosi, dan bahasa.⁶

Pendekatan yang dapat digunakan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini adalah dengan bermain. Dalam penggunaan metode bermain ini sangat bervariasi. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini menggunakan metode bermain harus dirancang dengan menarik, dan tentunya anak juga tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Sebab pada hakikatnya anak belajar sambil bermain.⁷ Hal yang sangat disukai oleh anak adalah bermain, karena dengan bermain anak merasakan kebebasan untuk memilih, anak merasa senang, dan juga anak akan terlibat aktif. Apabila anak sudah memiliki ketertarikan yang kuat terhadap apa yang akan diajarkan, maka motivasi dan penguatan dari guru ataupun pendidik akan mempercepat pemahaman anak.

⁵ Ni Luh Ika windayani, dkk., *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 4

⁶ Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: PT.Nasya Expanding Management, 2020), hal. 73

⁷ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 12

Dalam hal ini metode bermain ternyata juga sudah menjadi wujud dari penyaluran kegiatan beberapa RA yang ada di Tulungagung, salah satunya yaitu di RA Al-Hidayah Demuk. Menurut beberapa guru yang mengajar di RA Al-Hidayah Demuk berpendapat bahwa dengan bermain, anak akan merasakan senang, ceria, riang dan tentunya semangat belajar. Dalam keceriaan yang dirasakan anak ketika bermain, tidak lupa guru juga menyisipkan pelajaran, sehingga memberikan kemudahan bagi anak untuk mengerti dan memahami. Dalam metode ini, anak diajak untuk memainkan beberapa alat peraga sebagai objek pembelajaran mereka.

Dari apa yang anak lakukan dan dorongan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak dari situlah perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat. Kognitif pada anak itu akan cepat berkembang, apalagi bila melalui permainan yang cara mainannya membutuhkan suatu objek, sehingga anak bisa menggunakan benda yang mereka sukai. Anak didik pada masa usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, karena kepribadian mereka masih mulai terbentuk dan seorang anak akan sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang yang berada di sekeliling mereka. Perkembangan kognitif memang sangat diperlukan dan yang pasti akan diterapkan bagi anak dalam kesehariannya, misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal warna, mengenal konsep ruang, konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain.

Walaupun di RA Al Hidayah Demuk ini memiliki ciri khas dalam materi keagamaan atau keislamannya akan tetapi guru atau pendidik di RA Al Hidayah Demuk tetap berusaha dalam menyetarakan antara praktik keagamaan anak dengan berbagai keterampilan yang berkaitan pada aspek perkembangan anak. Dalam hal ini di lembaga RA Al Hidayah Demuk juga memberikan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, yang salah satunya yaitu menggunakan metode bermain dalam proses belajar mengajar. Guru berupaya memberikan suatu permainan yang mampu mengembangkan 6 aspek perkembangan anak dengan menyeimbangkan pada kemampuan anak, dalam hal ini termasuk juga permainan yang mampu menstimulasi perkembangan

kognitif anak. Perkembangan kognitif mengacu kepada seberapa kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak untuk memahami sesuatu. Pada dasarnya maksud dari adanya perkembangan kognitif pada anak adalah agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan kemampuan yang dimiliki nantinya anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya. Perkembangan kognitif yang mampu berkembang pada anak-anak menjadikan mereka dapat menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga nantinya anak bisa berguna dalam kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat sekitarnya.

Dalam pembelajaran yang sukses tidak lepas dari usaha yang diberikan oleh seorang guru. Di RA Al-Hidayah Demuk guru berupaya untuk selalu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi anak. Dalam hal ini guru memilih materi yang sesuai dengan kemampuan anak, menentukan metode pembelajaran yang bisa memudahkan pemahaman anak tentang materi yang akan diajarkan, menggunakan media pembelajaran apa yang efektif nantinya untuk memperlancar proses belajar mengajar, serta menentukan evaluasi yang tepat untuk mengukur tingkat penguasaan anak. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif tentunya seorang guru terlebih dahulu harus bisa menciptakan suasana kelas yang nyaman bagi anak. Seorang guru bisa memulai kelas dengan menyapa atau menanyakan kabar pada anak dengan senyum ramah dan bersemangat untuk menarik perhatian anak. Ketika anak sudah merasa nyaman dalam kelas, mereka tidak akan merasa tegang atau takut membuat kesalahan. Menciptakan awal yang berkesan itu sangat penting sebab dapat mempengaruhi proses belajar mengajar selanjutnya.

Guru harus bisa menciptakan kelas yang menghadirkan kreativitas pada anak. Anggap kreativitas sebagai bagian dari pembelajaran, serta berani bereksperimen dengan metode pembelajaran yang bervariasi. Guru perlu mencoba menerapkan beberapa metode pembelajaran baru untuk menemukan metode mana yang paling efektif. Anak itu memiliki kecerdasan, gaya dan cara belajar yang berbeda-beda. Sehingga mencoba beberapa metode pembelajaran

baru yang paling sesuai untuk anak adalah sesuatu yang perlu dilakukan oleh seorang guru.

Seperti halnya yang dilakukan oleh guru RA Al-Hidayah Demuk yang memberikan stimulus dalam perkembangan kognitif anak melalui metode bermain. Di RA Al-Hidayah Demuk dalam menstimulasi perkembangan kognitif dilakukan dengan melalui salah satu permainan yaitu permainan lempar dadu. Permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu aktivitas yang sangat bermanfaat, seperti untuk menambah ilmu pengetahuan, mengurangi rasa bosan, lebih mudah menarik antusias anak, anak akan menjadi aktif dan senang, dll. Sebenarnya dalam permainan lempar dadu ini selain untuk meningkatkan kognitif anak tetapi juga dapat melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus pada anak, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial dan emosional serta ketangkasan dan ketepatan anak.

Pada lembaga RA Al-Hidayah Demuk menggunakan permainan lempar dadu dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak misalnya yaitu anak disuruh melempar dadu untuk pengenalan warna, konsep bilangan, bentuk geometri yang ditempelkan pada dadu lalu anak menebaknya. Guru juga menggunakan permainan lempar dadu yang disesuaikan dengan materi pada tema yang diajarkan, misal untuk temanya rekreasi sehingga pada masing-masing dadu diberi gambar atau ditempel gambar yang berkaitan dengan tema rekreasi entah itu gambar beberapa macam tempat rekreasi dan yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai kegiatan pembelajaran di RA Al-Hidayah Demuk maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Strategi Pembelajaran Guru dalam Menerapkan Permainan Lempar Dadu Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A Di RA Al-Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari deskripsi di atas, maka dapat ditetapkan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran permainan lempar dadu untuk

menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al-Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung ?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al-Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung ?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al-Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al-Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang berjudul “**Strategi Pembelajaran Guru dalam Menerapkan Permainan Lempar Dadu Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Kelompok A di RA Al-Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung**” memiliki dua kegunaan, yaitu secara teoritis dan secara praktis yang penjabarannya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini, dan juga memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran kognitif melalui permainan lempar dadu.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media yang menyenangkan bagi anak sehingga tercipta suasana yang kondusif dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pengembangan pembelajaran, khususnya dalam menentukan media pembelajaran yang tepat agar seluruh potensi perkembangan anak dapat ditingkatkan secara optimal. Sekolah juga mampu menghasilkan sumberdaya yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan serta wawasan yang lebih luas setelah melakukan penelitian, khususnya dalam proses pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak melalui permainan lempar dadu.

e. Bagi Pembaca atau Peneliti lain

Dapat dijadikan referensi dan memberikan informasi yang bermanfaat untuk melakukan penelitian yang menyangkut tentang perkembangan kognitif.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam memahami judul penelitian dan memudahkan konsep judul penelitian, maka diperlukan adanya penegasan istilah, sehingga pembaca juga akan lebih mudah dalam memahami maksud dari judul tersebut. Penegasan istilah dalam judul penelitian **“Strategi Pembelajaran Guru dalam Menerapkan Permainan Lempar Dadu Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A Di RA Al-Hidayah Demak**

Kabupaten Tulungagung“ sebagai berikut :

1. Secara Konstektual

a. Permainan Lempar Dadu

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dengan tujuan memperoleh kesenangan, terutama bagi anak usia dini. Secara istilah permainan adalah aktivitas seseorang mencari kesenangan atau kepuasan tertentu. Sedangkan dadu adalah sebuah objek yang pada umumnya berbentuk kubus kecil yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Jadi permainan lempar dadu adalah suatu kegiatan yang menyenangkan menggunakan dadu berbentuk kubus yang memiliki jumlah titik yang berbeda pada tiap sisinya.

b. Perkembangan Kognitif adalah perkembangan yang mengacu pada tahapan kemampuan seorang anak dalam memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman serta informasi yang mereka dapatkan. Perkembangan kognitif berkaitan dengan semua aktivitas mental yang dapat membuat anak mampu menilai, mempertimbangkan sesuatu, dan juga menghubungkan sehingga nantinya anak tersebut mendapatkan pengetahuan setelahnya. Kemampuan kognitif dapat menjadikan anak sebagai individu aktif dan juga anak dapat membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia luar.⁸

2. Secara Operasional

a. Permainan Lempar Dadu adalah sebuah kegiatan yang melibatkan peran aktif dari anak untuk mendapatkan pengalaman dan belajar melalui proses praktik melakukan percobaan dengan menggunakan sebuah objek yang disebut dadu. Dadu merupakan sebuah objek yang digunakan untuk bermain atau menghasilkan angka secara acak yang umumnya berbentuk kubus yang setiap permukaannya diberi titik

⁸ Khadijah & Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak USia Dini Teori dan Praktek*, (Jakarta : Kencana 2021), hal. 5

dari 1 sampai 6. Permainan lempar dadu yang dimasuk dalam penelitian ini yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak adalah kegiatan anak bermain menggunakan dadu yang disetiap sisinya akan ada suatu pembelajaran untuk pengenalan suatu bahan ajar, entah itu mengenai warna, angka, bentuk geometri, dan pembelajaran yang lainnya.

- b. Perkembangan Kognitif adalah tingkat kemampuan seseorang individu dalam berfikir yang meliputi pemecahan masalah, mengingat, serta mengambil keputusan. Tanpa adanya kecerdasan kognitif mustahil ilmu pengetahuan dapat dipahami, karena sesungguhnya perkembangan kognitif sangat penting dan wajib berperan dalam dunia belajar mengajar. Dalam penelitian ini maksud dari Perkembangan kognitif pada anak adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang anak yang berkaitan dengan proses belajar mereka, dan dalam memahami materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru yang pada penelitian ini proses penyampaian pembelajaran dengan menggunakan permainan lempar dadu.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran umum dari penelitian ini, berikut peneliti memberikan sistematika penyusunannya:

BAB I : PENDAHULUAN yang berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA yang terdiri dari pembahasan ruang lingkup 1) Konsep Permainan, 2) Perkembangan Kognitif Anak Usia dini, 3) Strategi Pembelajaran serta memuat penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN terdiri dari rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN yang terdiri dari deskripsi data, analisis data dan temuan penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN, dalam bab ini dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI : PENUTUP berisikan kesimpulan dan saran.