

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Masa kanak-kanak merupakan masa yang indah. Masa ini, anak-anak akan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dari pada belajar karena masa ini menjadi fase bermain bagi anak. Terkadang anak-anak mendapat paksaan atau tuntutan untuk belajar dari orang tua mereka, padahal masa kanak-kanak merupakan masa bermain. Oleh karena itu kita sebagai pendidik harus mempunyai cara untuk menstimulus perkembangan anak melalui permainan yang menyenangkan. Memberikan stimulus kepada anak dengan permainan memberikan banyak manfaat, baik untuk anak maupun pendidik. Dalam bermain anak dapat diajak belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga tujuan belajar dan bermain dapat tercapai dalam waktu bersamaan. Bagi anak bermain merupakan suatu kegiatan yang mengasyikan. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya.²

Ketika bermain banyak aspek yang berkembang pada anak. Aspek yang dapat berkembang saat anak bermain antara lain: aspek motorik, sosial emosional, bahasa, dan kognitif anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu solusi bagi orang tua untuk mulai menyekolahkan anak mereka. Pendidikan Anak Usia Dini memberi stimulus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sebagai seorang pendidik, hendaknya kita menstimulus perkembangan anak melalui bermain dan media pembelajaran yang menyenangkan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengawali pendidikan anak.

Pendidikan anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak. Belajar dalam bermain ini sangat penting karena kegiatan bermain yang dinikmati oleh anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak dan juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan dalam diri anak. Penggunaan media kartu angka menjadi salah satu alternatif

² Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*.(Jakarta:PT Wacana Jaya Cemerlang.2002),hlm.20

dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Media kartu angka merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik, kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan perkembangan anak.

Dalam pembelajaran pendidikan dapat menggunakan media kartu angka ini menjadi sebuah permainan, sehingga anak tidak bosan. Misalnya, anak dapat menebak angka, memasang kartu angka dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka, dan mengklasifikasikan warna.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Media Kartu Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**”. Penelitian ini merupakan sebuah eksperimen yang dilakukan pada Anak Kelompok A di TK Al Hidayah Desa Karangbendo Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana desain perencanaan media permainan kartu angka yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan anak pada kelompok A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok?
2. Bagaimana proses penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan anak pada kelompok A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media kartu angka dalam mengembangkan kemampuan anak di TK Al-Hidayah Karangbendo Ponggok

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan desain perencanaan media permainan kartu angka yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan anak pada kelompok A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok.
2. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi penggunaan media kartu angka dalam mengembangkan kemampuan anak di TK Al-Hidayah Karangbendo Ponggok

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah wawasan tentang pembelajaran yang edukatif dan perkembangan motorik terutama dalam kemampuan motorik halus.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Menambah pengalaman dengan penerapan teori yang dipelajari, dalam rangka pemenuhan tugas akhir, pelaksanaan darma sebagai mahaPeserta didik dengan melakukan penelitian.

b) Bagi orang tua

Menambah wawasan orang tua tentang pembelajaran yang edukatif dan pengetahuan kemampuan kognitif anak.

c) Bagi Guru

Dapat menciptakan pembelajaran edukatif dari lingkungan sekitar, memberikan alternatif baru dengan metode pelaksanaan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

d) Bagi Anak

Anak dapat lebih dekat dengan alam dan menjadi kreatif dalam memanfaatkan bahan yang ada di sekitar lingkungan mereka.

E. Penegasan Istilah

Dalam upaya mengurangi terjadinya kesalah pahaman maupun penafsiran pembaca dalam mencermati judul “Penerapan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Kelompok A di TK Al Hidayah Ponggok”, maka diperlukan suatu penegasan istilah sebagai kata kunci. Penegasan istilah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Secara Konseptual

a) Penerapan

Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah

terencana dan tersusun sebelumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Menurut Usman (2002), penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Menurut Setiawan (2004) penerapan (implementasi) adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.

b) Media Kartu Angka

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran disekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru.³ Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Adapun dalam penggunaan kartu angka dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Dalam permainan angka bisa dilakukan dengan kartu angka. Agar anak dapat mengenal angka atau dengan berisi sejumlah gambar.
2. Anak dapat menyebutkan angka serta dapat mengurutkan angka dengan media kartu angka.
3. Dapat mengurutkan bilangan melalui mencari angka dengan tepat.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk melatih melakukan kegiatan mengenal angka serta mengurutkan lambang bilangan⁴.

³ Nayazik, A., Suwignyo, J. Meidika, F. “Peningkatan kemampuan kognitif dalam mengurutkan lambang bilangan melalui media kartu angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2). 2019). hlm 160-171.

⁴ Akhmad Nayazik, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (Vol. 9 No. 2, Mei 2019), hlm : 160-171

c) Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.⁵

Perkembangan kognitif anak pada rentang usia 3-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret pada saat sifat egosentris pada anak semakin nyata. Pada tahap ini anak dapat manipulasi objek, simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting tahap ini. Berikut akan dipaparkan identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah salah satunya yaitu, mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, menyentuh dan menghitung 4-7 benda, mengenali dan menghitung angka sampai 20, dan mengklasifikasi angka, tulisan, buah, sayur.⁶

Menurut Santrock dalam Pratiwi menjelaskan bahwa Aspek kognitif ialah satu dari beberapa aspek yang memerlukan perhatian khusus dan pengembangan. Hal tersebut dikarenakan pada aspek ini, anak akan difokuskan pada proses pengembangan pada sisi kelogisan dalam berpikir, matematis dan memahami konsep terkait ruang dan waktu, dan juga sanggup untuk melakukan kegiatan meiliah, mengelompokkan. Satu dari kemampuan

⁵ Ni Made Wiwin Rositawati, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif" Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014).

⁶ Utari, Ambara, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Pemberian Tugas Dengan Permainan Kartu Gambar Di Tk Pradnya Paramita. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha", 1. 2013, hlm. 81

yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah Kognitif. Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, mensymbolkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan dan kecerdasan otak anak. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif erat hubungannya dengan anak dapat berfikir karena tanpa kemampuan kognitif anak tidak memahami materi-materi kegiatan yang di sajikan kepada anak.⁷

d) Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun.⁸ Layanan pendidikan anak usia dini berkisar sejak lahir hingga usia 8 tahun.⁹ Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun.

NAEYC atau National Assosiation Education for Young Children menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

⁷ Pratiwi, R. N., Sunaryo, I., AUD, M. P., & Daryanto, H. *Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Jelobo II Wonosari Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta), 2013. hlm 5-6.

⁸ Hermawan, R., Ali, M., Amalia, T. "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Bowling Number Di Pos Paud Dahlia Indah Desa Ginandong. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*" 1(1), 28-33. 2023. hlm 1

⁹ Paramansyah, A., Zamakhsari, A., & Ernawati, E. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 2023. hlm 43-55.

Anak usia dini merupakan individu yang mempunyai potensi perkembangan pertumbuhan yang pesat dalam kehidupannya. Seringkali anak usia dini disebut fase usia emas. Masa usia emas adalah masa ketika seseorang individu dapat menerima dan mengolah informasi secara cepat dan tahan lama. Dalam rangka mengembangkan potensi anak usia dini diperlukanlah sebuah lembaga pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD bertujuan untuk membina anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun dengan memberikan rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.¹⁰

Dari pernyataan tadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Tetapi, di Indonesia anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun

2) Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan penelitian yang berjudul **“Penerapan Media Kartu Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”** adalah mengamati dan mengembangkan media baru, sehingga dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang menginovasi media pembelajaran untuk mengasah dan mengembangkan kecerdasan kognitif pada anak usia dini.

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok A TK Al Hidayah Ponggok”, memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bagian pertama memuat hal-hal yang masih bersifat formal meliputi, halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

¹⁰ Lutfi, N., Anne, H., Nandang, R. ” *Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik* ”. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10 (1), 2020. hlm 42-50.

Bagian isi memuat lima bab yang saling berkaitan, yaitu:

Bab I, pendahuluan yang terdiri dari uraian mengenai konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II, kajian teori yang berisi uraian pembahasan teori yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai landasan dalam pembahasan objek penelitian. Dalam bab ini terdiri dari kerangka teori yang memuat penjelasan manajemen lembaga pendidikan nonformal, pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM), penelitian terdahulu yang berkaitan dan paradigma penelitian.

Bab III, metode penelitian yang terdiri dari uraian pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, teknis analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV, paparan hasil penelitian yang menguraikan deskripsi data dan temuan penelitian.

Bab V, pembahasan yang berisi uraian analisis dari data dan temuan penelitian yang dideskripsikan dalam bab sebelumnya.

Bab VI, penutup yang berisi kesimpulan dari pembahasan penelitian, saran-saran serta penutup.