

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Masa usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Hal ini disebabkan masa usia dini merupakan usia emas dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam konteks kenegaraan, pendidikan anak usia dini secara yuridis diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Masa emas bagi anak usia dini di atas oleh para pakar pendidikan disebut dengan istilah *the golden ages*. Banyak konsep dan fakta yang memberikan penjelasan tentang masa emas pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peka, dan masa bermain. Menurut para ahli pendidikan, periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Jadi betapa ruginya suatu keluarga,

¹ Republik Indonesia, “Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,” dalam *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Th. 2003)* (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2009), hal. 4

masyarakat, dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini.²

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui betapa pentingnya pendidikan anak usia dini. Masa emas (*the golden age*) merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar kemampuan nilai-nilai keagamaan, fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni. Tahapan kehidupan anak usia dini inilah yang akan menentukan tahapan kehidupan manusia selanjutnya.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional pasal 19 ayat 1 yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivatif terhadap anak didik untuk dapat berpartisipasi aktif serta memberikan wadah dan fasilitas bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak didik.³

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dengan cara bermain sambil belajar. Dengan begitu, anak akan merasa senang, merdeka, bebas memilih, dan terlibat aktif. Sehingga pengetahuan anak dapat berkembang dan dapat melatih anak berfikir, bernalar, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Dengan bermain, anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian, dan mengadakan percobaan-percobaan.

² Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 19-22

³ Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 dalam *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Dilengkapi: Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan* (Jakarta: Visimedia, 2008), hal. 123

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, secara tidak langsung anak akan belajar tentang berbagai hal. Hal itu merupakan bagian yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Karena itu bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Bagi anak kegiatan bermain selalu menyenangkan. Dengan bermain mereka dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat menjelajah ke alam imajinasi yang tak terbatas, sehingga akan merangsang pula perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas.⁴

Menurut Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan, bahwa, Lima standar tingkat pencapaian perkembangan anak adalah mencakup antara lain, nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional. Sedangkan pada ranah kognitif ada tiga tingkat pencapaian perkembangan untuk anak usia 4-6 tahun, yakni mengenali pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta mampu mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.⁵

Berbagai macam metode bermain yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal konsep angka atau lambang

⁴ Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2008), hal. 5

⁵ Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, diakses dari https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.arnec.net/wp-content/uploads/2015/03/ANNEX-1-Standards-for-early-childhood-education-in-Bahasa-Indonesia.Pdf&ved=0ahUKEwjp2KDMytzYAhVLP5QKHQdaBw0QfgdmAA&usg=AovVaw2GZJP0_HjbmSsfBtFWDB, pada tanggal 15 September 2017 pukul 17.19

bilangan, akan tetapi di sini peneliti akan meneliti penerapan permainan *playdough* dan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep angka pada anak.

Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan bermain *playdough* anak bisa membuat berbagai bentuk angka dari angka satu sampai sepuluh, anak juga dapat membuat bentuk-bentuk geometri atau bentuk benda lain dan menghitung berapa banyak benda yang dibuat dalam bentuk yang sama. Bermain dengan media *Playdough* dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri media *playdough* menjadi angka-angka dan bentuk lain yang anak sukai.

Di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar, kemampuan anak dalam mengenal konsep angka masih kurang. Menurut salah satu guru di sana yang bernama Evi Jauharotun Nisa, anak-anak masih kesulitan dalam mengingat nama dan lambang bilangan. Selama ini pendidik menggunakan metode penugasan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Beliau mengungkapkan bahwa anak sering mengeluh karena merasa jenuh, akibatnya anak susah menyerap pembelajaran yang diberikan sehingga dirasa keberhasilan pembelajaran belum maksimal.

Dengan begitu Ibu Evi selaku guru kelas berinisiatif menerapkan permainan *playdough*, ini diharapkan memberikan kebermaknaan serta

pengalaman baru bagi anak sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta tujuan pembelajaran yaitu peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep angka dapat tercapai. Dengan dasar inilah penulis mengadakan penelitian kualitatif dengan judul “Penerapan Permainan Playdough dan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Konsep Angka pada Anak Kelompok B RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan playdough dalam pengenalan konsep angka di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar?
2. Bagaimanakah relasi antara kemampuan pengenalan konsep angka anak dengan penerapan permainan playdough di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan permainan playdough dalam pengenalan konsep angka di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar.
2. Mendeskripsikan kemampuan pengenalan konsep angka anak dengan penerapan permainan playdough di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran khazanah ilmiah dalam pengembangan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka terutama yang berkaitan dengan aktifitas kegiatan bermain anak melalui permainan playdough.

2. Secara Praktis

a. Bagi anak:

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep angka
- 2) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- 3) Menciptakan imajinasi pada anak yang dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah

b. Bagi guru:

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran pengembangan kognitif yang inovatif
- 2) Sebagai pengalaman yang bermanfaat bagi masa sekarang dan yang akan datang, untuk membantu guru menyusun strategi yang dapat mengembangkan kognitif anak

c. Bagi pembelajaran:

- 1) Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Sebagai titik tolak untuk melakukan tindakan lebih lanjut dalam pelajaran melalui kegiatan bermain playdough.

d. Bagi penelitian yang akan datang:

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembang perencanaan penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik di atas.

e. Bagi perguruan tinggi

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Institut Agama Islam Negeri Tulungagung sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran untuk tercapainya pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep angka pada anak secara maksimal.

E. Penegasan Istilah

Judul skripsi ini adalah Penerapan Permainan Playdough dan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Konsep Angka pada Anak Kelompok B RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar. Untuk menghindari kesalahan dalam memahaminya perlu dikemukakan penegasan istilah yang terkandung di dalamnya:

1. Secara Konseptual

- a. Bermain dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang sengaja direncanakan untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini lebih lanjut.⁶

⁶ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal. 17

- b. *Playdough* berasal dari kata bahasa Inggris yakni *play* yang berarti bermain sedang *dough* artinya adonan.⁷ *Playdough* adalah media bermain yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi anak.
- c. Kognitif adalah suatu proses berpikir, menalar, mengingat, menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, dan mengolah informasi. Sehingga memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, dan cara memecahkan masalah. Hal itu berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.⁸
- d. Angka adalah lambang dari bilangan dan merupakan konsep matematika yang digunakan dalam penghitungan dan pengukuran. Sedang bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran yang dapat dioperasionalkan secara matematik. Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan atau angka. Angka

⁷ Sigit Daryanto dan Widiastutik, *Kamus Lengkap Inggris- Indonesia Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Apollo,), hal. 63, 137

⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 103

adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran.⁹

e. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan penerapan permainan playdough adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru kelas dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami alur skripsi ini perlu kiranya dikemukakan tentang sistematika pembahasan yang digunakan. Adapun bentuk sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka yang berisi diskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian. Pada bagian diskripsi teori meliputi: 1) Kajian tentang bermain meliputi: (a) pengertian bermain, (b) prinsip-prinsip pengembangan kurikulum anak usia dini. 2) penjelasan tentang *playdough* mulai dari: (a) pengertian *playdough*, (b) cara membuat *playdough* sendiri. 3) Penjelasan tentang teori kognitif mulai dari: (a) pengertian kognitif, (b) aspek perkembangan kognitif anak usia dini, (c) karakteristik perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun, (d) faktor yang

⁹ Longman, *Dictionary of Contemporary English*, (Suffolk: Richard Clay Ltd. 1987), hal. 710

mempengaruhi perkembangan kognitif, (e) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. 4) Kajian tentang angka mulai dari: (a) pengertian angka, (b) Tahapan mengenal angka.

BAB III berisi Metode Penelitian yang meliputi; rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV memuat Hasil Penelitian yang menguraikan hasil penelitian yang meliputi; paparan data, temuan penelitian, dan analisis data.

BAB V adalah bagian Pembahasan, dalam bab ini dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI merupakan bab Penutup skripsi, yaitu berisi kesimpulan dan diakhiri dengan saran. Kesimpulan yang dimaksud adalah dari hasil penelitian yang didapat dari lapangan. Sedangkan saran ditujukan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian.