

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Setiap anak merupakan makhluk ciptaan Allah yang suci dan paling sempurna serta istimewa di banding dengan makhluk ciptaan lainnya. Kesempurnaan dan keistimewaan itu terletak pada akal dan pikiran yang telah diberikan Allah untuk membedakan dengan makhluk ciptaan Allah tumbuhan dan hewan.¹ Dengan adanya akal dan pikiran pada anak, anak hendaknya menjadi manusia dan individu yang berbuat sesuai kodratnya, baik dalam berkata, bertingkah laku, serta berfikir. Selain keistimewaan itu anak juga bagaikan kertas putih kosong yang mudah diberikan warna dari siapapun yang ada didekatnya, dengan kasih sayang tulus yang diberikan, anak akan tumbuh dan menjalani kehidupannya dengan senang serta bahagia. Dalam hadits perkembangan anak

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوْهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يَنْصَرَانِهِ أَوْ يَمَجَّسَانِهِ (رواه مسلم)²

Artinya :

“Tiap-tiap anak dilahirkan menurut fitrohnya (bakatnya orang tualah yang menjadikan Yahudi, Nasrani, atau Majusi”. (H.R Muslim).

¹ Sujiono Yuliani Nurani, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), ha.i

² Husaini Abi Muslim bin Hajjaz Al Qusyairi An-Nisaburi, *Shahih Muslim*, (Beirut: Dar al- Fikr, 1992), vol. 2, hal. 498

Secara yuridis, istilah anak usia dini bisa dikatakan anak dengan rentan usia 0-6 tahun.³ Pada usia ini, stimulus ataupun rangsangan sangat dibutuhkan anak untuk mengoptimalkan tahap perkembangannya guna mempersiapkan jenjang pendidikan serta bekal dalam menjalani kehidupan mendatang. Pada masa-masa usia 0-6 tahun anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat, masa ini dinamakan masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan penentu anak dimasa depannya kelak. Masa ini hanya dilewati sekali seumur hidup dan tidak akan datang lagi, dimana dimasa ini anak memiliki sekitar 100 miliar sel saraf bahkan lebih pada kedua belahan otak anak. Sehingga dibutuhkan rangsangan serta fasilitas perkembangan pada keduanya agar optimal untuk membentuk manusia seutuhnya.⁴

Rangsangan serta perkembangan yang dibutuhkan anak salah satunya adalah kemampuan. Kemampuan bisa dikatakan sebagai suatu tindakan yang bisa dilakukan oleh seseorang, baik orangtua, dewasa, remaja, ataupun anak usia dini yang terjadi dalam diri karena faktor keturunan dan pengaruh dari luar. Perkembangan ataupun kemampuan yang perlu diberikan kepada anak usia dini, diantaranya adalah: kemampuan Nilai Moral Agama, kemampuan Bahasa, Kemampuan Sosial Emosional, kemampuan Seni, kemampuan Fisik Motorik, serta kemampuan Kognitif. Dari ke enam kemampuan itu hendaknya di stimulus dengan baik sesuai tahapannya, khususnya kemampuan yang

³ Suyadi. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 23.

⁴Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional (Pijakan Mahasiswa Guru dan Pengelola TK/RA/KB/TPA)*, (Jakarta: Kompas Gramedia, 2013), hal.80

berkaitan dengan pikiran dan intelektual anak, yakni kemampuan atau perkembangan kognitif.

Pada perkembangan kognitif, umumnya anak mengikuti pola dari yang tidak menggunakan pikirannya sampai anak mampu menggunakan pikirannya. Dalam buku psikologi pendidikan, Peaget (1975) menyebutkan kemampuan atau perkembangan kognitif merupakan hubungan antara perkembangan otak dan system *nereous* (sel saraf) serta pengalaman-pengalaman yang berhasil membantu seseorang agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya.⁵ Baik lingkungan dirinya sendiri, keluarga, serta lingkungan dimana anak akan mengenal masyarakat di sekitarnya. Dari lingkungan yang ada banyak aspek dari kemampuan kognitif yang bisa dikembangkan pada diri anak diantaranya: mengelompokan, mengenal bilangan, mengenal ukuran, mengenal ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola dan bentuk geometri.

Dari semua aspek perkembangan kognitif di atas hendaknya di berikan kepada anak sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak. Dalam perkembangan kognitif, tahap perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat tahap. Pertama anak berbuat dan berkata atas pengaruh dari orang lain, kedua di dasarkan atas keinginan dan inisiatif sendiri, ketiga tindakanya spontan dan terinternalisasi, dan yang ke empat tindakan yang spontan dan berulang-ulang sampai anak siap untuk berfikir secara abstrak.⁶

⁵ Djiwandono Sriesti Wuryanai, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 20002), hal. 72.

⁶ Sujiono Yuliani Nurani, dkk, *Metode Pengembaangn Kognitif.....*,hal.4.9

Karakteristik anak yang aktif dan selalu bergerak, selalu ingin tahu, suka bereksperimen dan menguji, selalu mengekspresikan dirinya dengan kreatif, suka berimajinasi, dan senang berbicara, dapat dilakukan anak dengan melalui bermain dan permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.⁷

Kemampuan kognitif anak sejak usia dini sangat penting diberikan karena hal tersebut terdapat pada kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (K13 PAUD), yang dalam kompetensi dasar (KD) 3.6 dan 4.6 disebutkan bahwa anak dapat mengenal dan menyampaikan benda di sekitarnya meliputi nama, warna, bentuk, ukuran, tekstur, fungsi, serta ciri-ciri lainnya.⁸ Dan kenyataan di lapangan masih banyak anak usia 3-4 tahun yang berada di lingkungan rumah, masyarakat dan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) belum maksimal perkembangan kognitifnya, karena belum di berikan secara utuh seperti tahap perkembangannya. Misalnya, ketika mengenal bentuk; anak diminta menunjukan bentuk benda yang ada di sekitarnya baik itu jam dinding dan almari anak masih ragu dan belum betul dalam menyebutkan bentuknya.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan kenapa anak-anak belum berkembang kemampuan kognitifnya secara utuh, diantaranya adalah interen anak, dimana semua anak mengalami tahap yang sama ketika mengembangkan kecakapan berfikirnya namun setiap anak memiliki laju perkembangan serta memiliki minat dan bakat sendiri-sendiri. Dalam hal ini, anak tergantung oleh seberapa banyak stimulus yang anak peroleh dari orang

⁷ R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 10

⁸ Kurikulum 2013 PAUD (K13)

tua ataupun guru karena sifat anak yang aktif dan ingin mengenal serta melakukan hal-hal yang dianggapnya baru.

Lingkungan, lingkungan di sini terbagi dua yaitu lingkungan fisik yaitu baik berupa perabotan, materi, ataupun ruang. dan kedua adalah lingkungan interaksi dan perilaku yang kita berikan kepada anak.⁹ Anak tidak hanya di biarkan bermain sendiri tanpa bantuan, bimbingan, dan pengarahan yang baik dan tepat. Anak juga membutuhkan akan budaya dan cara pemenuhannya. Selain itu minimnya pengetahuan yang dimiliki orang tua serta masyarakat tentang tahap perkembangan ataupun kemampuan yang harus dilalui oleh anak.

Sekolah ataupun lembaga pendidikan juga memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan kognitif anak, pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang kurang inovatif dan tidak menarik serta monoton sehingga anak mudah bosan. Pembelajaran yang hanya di ucapkan serta tanpa pengulangan dan tanpa memperlihatkan bentuk konkretnya, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Media pembelajaran yang belum memadai, serta pengkondisian kelas yang belum tertata dan terkonsep sesuai dengan perkembangan anak, sehingga dengan begitu di perlukan stimulus atau pengembangan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri. Stimulus ataupun rangsangan itu bisa dilakukan di dalam tiga pusat

⁹ Morrison Georger S., *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Indeks, 2012), hal. 231

pendidikan, di mulai dari lingkungan keluarga, di lingkungan sekolah serta tidak dapat dipungkiri seorang anak akan berada dilingkungan masyarakat.¹⁰

Bermain adalah dunia anak, dengan bermainan anak bisa mengeluarkan semua pengetahuan dan kemampuan yang ada pada diri anak tanpa kita sadari. Bermain juga bisa diartikan sebagai penyesuaian anak dengan lingkungannya, dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang-orang di sekelilingnya.¹¹ Selain itu dengan bermain anak seraya belajar, dari bermain kita bisa meningkatkan serta mengoptimalkan kemampuan kognitif anak dalam melakukan kegiatan kehidupannya sehari-hari. Dengan bermain anak-anak merasakan kesenangan, anak bisa mengeluarkan serta mengekspresikan dirinya tanpa ada rasa malu serta tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Dan bagi kita umat Islam, bermain juga merupakan kegiatan yang di anjurkan oleh Rosulullah Saw dan para sahabatnya.¹² Dengan bermain dalam diri anak, akan tumbuh rasa kasih sayang guna mengembangkan kreatifitas serta pengembangan fisik anak agar tangkas, lincah dan sehat. Di samping itu Negara kita, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sangat kaya dengan permainan tradisioanal, yang didalamnya memiliki nilai-nilai luhur serta baik untuk mengembangkan dan menstimulasi perkembangan anak melalui permainan-permainan. Permainan secara kelompok merupakan permainan

¹⁰ Ulfa Maulidya dan Suyadi, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT REMAJA ROSDA KARYA, 2013), hal.148

¹¹ Dwijawiyata, (ed.), C. Erni Setiyoeati, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius), hal. 7

¹² Fadlillah Muhammad dan Lilik Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter AUD Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013), hal. 152

yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan diiringi lagu serta menggunakan alat berupa batu kecil ataupun biji-bijian yang diputar dari tangan satu ke tangan lainnya secara bergantian sampai lagu yang dinyayikan selesai, dan anak yang kalah akan menerka siapakah yang menyembunyikan batu kecil tadi. Dengan permainan secara kelompok peneliti akan meneliti implementasi permainan-permainan yang menarik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Caranya adalah dengan mengganti batu kecil atau biji-bijian sebelumnya menjadi bentuk-bentuk, pertanyaan dan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan kreatifitas guru serta alat permainan yang sudah tersedia di sekolah.

Di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) Darul Hikmah desa Tegalrejo kecamatan Rejotangan kabupaten Tulungagung kemampuan kognitif anak masih kurang dan perlu di tingkatkan. Semisal kemampuan kognitif dalam hal mengenal bentuk-bentuk; hal tersebut terlihat ketika salah seorang guru di lembaga tersebut sedang memperlihatkan bentuk lingkaran, ketika ditanya kepada anak-anak, anak-anak masih belum mampu dalam menyebutkan bentuk yang di perlihatkan oleh salah seorang guru dari lembaga tersebut. Disitu terlihat keadaan anak-anak yang diam, ada yang menyebut segitiga ada juga yang menyebutnya kotak. Salah satu penyebabnya bisa pada pembelajaran yang dilakukan bersifat klasikal, dimana anak-anak hanya diberikan pengenalan sekali ketika kegiatan mengenal bentuk dan tanpa pengulangan secara terencana. Beliau juga sering melihat anak-anak bosan ketika mengikuti pembelajaran dan terkadang tidak mau menyelesaikan

pembelajaran dalam kegiatan mewarna dan menebali, mereka lebih suka bermain di luar kelas dan jalan-jalan berlarian di dalam kelas serta berbicara dengan teman disampingnya.

Dengan keadaan yang ada peneliti berharap dengan adanya berbagai permainan-permainan tradisional dapat digunakan sebagai salah satu penerapan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dan di harapkan permainan-permainan yang ada di sekolah dapat meningkatkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan bermain serta memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif yang ada pada dalam diri anak. Dari keadaan yang ada penulis mengadakan penelitian kualitatif dengan judul “Urgensi Permainan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Fokus penelitian

Didasarkan konteks penelitian yang diuraikan di atas, maka fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran dengan permainan di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendiskripsikan pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung.
2. Mendiskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran dengan permainan di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini di harapkan dapat berdampak baik untuk semua kalangan, baik itu secara teoritis maupun praktisnya.

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan guna dan mamfaat serta kontribusi bagi pihak yang membaca terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan melaluli permainan.

2. Secara Praktis

a. Bagi anak

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif anak
- 2) Memberikan suasana baru dalam proses kegiatan pembelajaran yang memberikan rasa senang didalamnya.
- 3) Menumbuhkan kreatifitas, imajinasi, serta ide-ide dan pengalaman yang bermakna pada diri anak.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan profesional guru, baik kemampuan dan ketrampilan dalam meningkatkan kemampuan kognitif sehingga dapat memberikan variasi baru dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Sebagai tujuan dan pandangan kedepan di tahun berikutnya guna menyusun pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi pembelajaran

- 1) Menjadikan keadaan pembelajaran yang kondusif, tertata sebagaimana di harapkan.
- 2) Perubahan perilaku siswa dalam interaksi dan respon pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan kajian serta sebagai bahan penunjang untuk peneliti mendatang yang sesuai dengan topik pembasan yang ada di atas.

e. Bagi IAIN Tulungagung

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi yang bermanfaat bagi pihak Institut Agama Islam Negeri Tulungagung untuk pengembangan kemampuan kognitif anak dalam mata kuliah yang berkaitan.

E. Penegasan Istilah

Skripsi ini dengan judul “Urgensi Permainan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Kecamatan Rejotangan Kabupten Tulungagung. Agar tidak ada kesalahan pemahaman di dalamnya perlu adanya penegasan istilah diantaranya sebagai berikut:

1. Secara konseptual

- a. Kognitif adalah istilah psikolog dalam memaparkan proses perubahan kemampuan anak dalam memperoleh, mengolah, menyimpan, serta mengingat informasi oleh anak dari lingkungannya, dari perilaku yang reflek (tidak berfikir) sampai mampu berfikir, secara abstrak tanpa adanya intervensi atau memberi perlakuan khusus kepada anak untuk memecahkan masalah dan membuat keputusannya dengan menggunakan logika tingkat tinggi.¹³ Hal ini akan terlihat dalam respon perilaku anak ketika anak mendapat dan menggunakan informasi yang anak terima.
- b. Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan atas kehendak sendiri dengan rasa senang baik menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan.¹⁴ Tokoh pendidikan kita Ki

¹³Suyanto Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal.86

¹⁴Tjandrasa Med. Meitasari dan Muslichah Zarkasih, *Child Development*, (Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 1978), hal. 322

Hajar Dewantara sangat memperhatikan penuh guna dan hubungan permainan dengan pendidikan nasional, beliau berpendapat bahwa permainan sangat sesuai dengan jiwa anak-anak dalam memenuhi khayal dan gerak pada anak-anak.¹⁵

2. Secara operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan judul Urgensi Permainan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018, ingin mengkaji tentang pentingnya pembelajaran melalui meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dilakukan melalui permainan cublak-cublak suweng, dan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran dengan permainan permainan cublak-cublak suweng di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung.

F. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah memahami alur skripsi ini diperlukan adanya sistematika pembahasan yang digunakan di dalamnya. Adapun bentuk sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I pada pembahasan ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan

¹⁵ Ulfa Maulidya dan Suyadi, *Konsep Dasar Paud...*, hal. 144

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) Penjelasan tentang teori kognitif mulai dari: (a) pengertian kognitif, (b) aspek perkembangan kognitif anak usia dini, (c) karakteristik perkembangan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun, (d) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, (e) pentingnya kemampuan kognitif pada anak. 2) penjelasan tentang permainan mulai dari: (a) pengertian permainan, (b) karakteristik permainan, (c) tahap perkembangan permainan, (d) faktor yang mempengaruhi permainan, (e) penting permainan bagi anak.

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 dan pembahasan yang meliputi; paparan data, temuan penelitian, dan analisis data.

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

BAB VI merupakan keseluruhan isi skripsi yang berupa 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.