

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental. Pada masa ini anak usia dini sering disebut dengan istilah golden age atau masa keemasan, yang mana pada masa keemasan ini merupakan masa yang paling penting bagi pembentukan pengetahuan dan perilaku anak. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek perkembangan sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberi pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Menurut Sofyan (Sofyan, dkk. 2019: 1) usia dini adalah periode awal yang paling penting dan dasar dalam kisaran pertumbuhan dan pengembangan kehidupan manusia. Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa pada masa usia dini merupakan masa golden age anak yang perlu dikembangkan dari setiap aspek perkembangannya. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini, baik melalui lembaga maupun lingkungan keluarga anak itu sendiri. Pendidikan dapat dilakukan sejak anak usia dini, karena anak sejatinya telah membawa potensi dan aspek perkembangan sejak dari lahir, tinggal pendidik dan orang tua yang harus mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang pendidikan nasional pasal 1 ayat

14 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.

Penjelasan dari undang-undang di atas membuktikan bahwa pemberian pendidikan sangat penting dilakukan untuk anak agar seluruh aspek perkembangan anak dapat dicapai dengan optimal. Sofyan dan Anggeraini (2019: 2208) Menyatakan bahwa kurangnya keberhasilan dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini adalah dianggap terjadi karena guru kurang optimal menggunakan atau mendesain proses pembelajaran yang dapat ditingkatkan aspek perkembangan anak seperti motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral. Pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan individual anak. Perkembangan anak mempunyai pola tertentu sesuai dengan garis waktu perkembangan setiap anak berbeda-beda antara yang satu dengan lainnya. Ada yang cepat menerima pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkungan maupun tingkat kesulitan dan dikelompokkan dengan usia anak. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam tumbuh kembang anak, terutama kebutuhan anak yang mencakup gizi, kesehatan, pengasuhan, dan pendidikan.

Menurut Sofyan (2018: 69) pendidikan anak usia dini ditujukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Sujiono (2013:7) pendidikan

pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami.

Usia dini adalah usia yang paling efektif dalam perkembangan anak usia dini yaitu: perkembangan bahasa, perkembangan nilai-nilai agama, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif, karena perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan yang lainnya.

Menurut Karim dan Wifroh (2014:106) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Williams (Susanto 2014:56) kognitif adalah cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak yaitu cepat lambatnya individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

Berbagai definisi kognitif yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan yang sangat penting bagi individual, karena menyangkut dengan fikiran dan syaraf otak. Salah satu dari kemampuan kognitif adalah berfikir simbolik.

Berfikir simbolik adalah kemampuan individu dalam berfikir untuk menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapinya. Menurut Wongkar dan Linkan (2013:10) berfikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati. Jadi berfikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati. Berfikir simbolik juga dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam berfikir dengan menggunakan simbol atau bilangan untuk memecahkan suatu masalah. Hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dari berfikir simbolik ini adalah kemampuan dalam mengenal angka bilangan dan juga huruf.

Pengenalan angka dan juga huruf sudah bisa dilakukan oleh orang tua ataupun guru mulai dari anak usia 4-5 tahun. Sesuai dengan permen RI Nomor. 137 (2015:48), yang menjelaskan daftar dari perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berfikir simbolik adalah membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.

Pada anak usia 4-5 tahun pendidik dan orang tua perlu mengenalkan bilangan pada anak, karena pengenalan angka pada anak merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai anak. Hal ini merupakan modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Seperti yang dijelaskan oleh Hasian dan Wirastania (2017:133) pengenalan tentang konsep bilangan perlu dilakukan sejak dini untuk menjaga agar tidak terjadi masalah kesulitan belajar karena belum

menguasai konsep hitung. Pengenalan lambang bilang ini dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang kreatif dan menyenangkan, hal ini dilakukan agar anak tidak merasa jenuh dan membosankan. Maka hal yang bisa dilakukan seorang pendidik adalah memberikan pengajaran yang menyenangkan kepada anak atau disebut dengan belajar sambil bermain.

Kegiatan mengenal lambang bilangan diranah pendidikan anak usia dini sangat diperlukan, hal ini disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam tujuannya yaitu meningkatkan kemampuan berfikir simbolik, menggali potensi anak sejak dini dan dalam pengenalan anak kepada lingkungan sekitar yang kegiatannya tidak terlepas dari angka dan huruf yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Senin 07 Oktober 2019, pembelajaran dalam berfikir simbolik di kelas A TK An-nahl di Kota Jambi dalam penguasaan lambang bilangan masih terdapat 15 diantara 21 anak yang masih bingung dalam mencocokkan nama bilangan dengan gambar angka bilangan, mereka lancar dalam pengucapan tetapi belum bisa jika di suruh mencari gambar angka atau mencocokkan jumlah sesuai dengan angka yang disebutkannya. Misalnya bentuk angka 5, anak-anak masih bingung dan keliru dengan angka yang disebutkan untuk di cocokkan dengan gambar angka 5. Hal ini merupakan masalah umum yang terjadi pada setiap anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itulah peneliti merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah penelitian yang akan peneliti teliti dan mencoba untuk mencari pemecahan masalahnya dengan sebuah media pembelajaran.

Sekilas tentang TK IT An-nahl adalah TK yang berbasis islami, dimana lebih menekankan pada pendidikan karakter anak yang berakhlak dan berjiwa islami, pembelajaran di TK IT An-nahl ini menggunakan sentra, di setiap harinya anak rolling masuk kesentra yang sudah disiapkan oleh guru.

Sebagai seorang pendidik hendaknya memberikan pembelajaran yang membuat rasa ketertarikan kepada anak sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang luar biasa bagi anak. Untuk membuat rasa ketertarikan yang kuat diperlukan beberapa hal diantaranya adalah penggunaan Alat Peraga Edukatif. Maka dari itu peneliti akan mencoba melakukan penelitian “MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DALAM BERFIKIR SIMBOLIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POHON HITUNG DI TK AN-NAHL KOTA JAMBI”.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut untuk mempermudah dalam pelaksanaan penelitian maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

- 1.2.1 Pengenalan lambang bilangan 1-10.
- 1.2.2 Penggunaan media pohon hitung.
- 1.2.3 Subjek dari penelitian ini anak usia 4-5 tahun dikelas B TK IT An-nahl Kota Jambi yang berjumlah 21 orang anak.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti:

- 1.3.1 Bagaimana tingkat kemampuan kognitif anak usia dini dalam berfikir simbolik sebelum diberi tindakan

1.3.2 Bagaimana tingkat kemampuan kognitif anak usia dini dalam berfikir simbolik sesudah diberi tindakan

1.3.3 Apakah dengan menggunakan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam berfikir simbolik

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Untuk mendiskripsikan tingkat kemampuan kognitif anak usia dini dalam berfikir simbolik sebelum diberi tindakan

1.4.2 Untuk mendiskripsikan tingkat kemampuan kognitif anak usia dini dalam berfikir simbolik sesudah diberi tindakan

1.4.3 Untuk mendiskripsikan apakah dengan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam berfikir simbolik

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Guru

1.5.1.1 Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini

1.5.1.2 Memotivasi guru agar lebih menambah wawasan dan lebih kreatif dalam memberika kegiatan yang menyenangkan bagi anak

1.5.2 Bagi Orang Tua

Menambah pengetahuan orang tua dalam melakukan stimulus bagia anak dengan cara yang menyenangkan dan bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja

1.5.3 Bagi Anak

1.5.3.1 Membantu dan mengetahui kemampuan berfikir simbolik anak melalui media pohon hitung

1.5.3.2 Memotivasi dan menambah minat anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berfikir simbolik

1.6 Definisi Operasional

Untuk mengidentifikasi kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Perkembangan Kognitif

Yang dimaksud perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah suatu proses berfikir yang terjadi didalam otak yang menghasilkan suatu tindakan, prilaku dan pemahaman tentang sesuatu dari hasil berfikir.

1.6.2 Berfikir simbolik

Berfikir simbolik dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir tentang suatu objek atau kejadian secara abstrak dan mengingat

tentang symbol-simbol dan kemampuan dalam menafsirkan suatu benda kedalam hayalannya.

1.6.3 Permainan Pohon Hitung

Permainan Pohon hitung merupakan suatu permainan yang menggunakan media pembelajaran yang berbentuk pohon, dilengkapi dengan kantong dan kartu angka berbentuk buah-buahan yang dapat dilepaspasangkan. Permainan dengan Media pohon hitung ini akan dibuat dengan memodifikasi permainan pohon hitung yang saat ini sudah ada agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.