

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran PAUD hendaknya dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik anak, serta kompetensi dasar pada umumnya. Oleh karena itu, prinsip-prinsip dan prosedur pembelajaran PAUD sudah seharusnya dijadikan sebagai salah satu acuan dan dipahami oleh para guru, fasilitator, kepala sekolah, pengawas sekolah, dan tenaga kependidikan lainnya. (Mulyasa,2014:163). pembelajaran anak usia dini tidak mudah, mereka hanya ingin bermain. Belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang penting bagi anak usia dini.

Masa usia dini (0-6) tahun merupakan masa keemasan (*golden age*) dan stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. *Golden age* merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya (Heryanti, 2014).

Pendidikan anak usia dini lekat dengan konsep bermain. Karena dengan bermain akan dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Anak akan banyak mempelajari berbagai pengalaman dari proses bermain dan dari apa yang mereka pelajari di sekolah maupun lingkungannya sehingga mereka mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki demi kesuksesan mereka di masa yang akan datang. Bermain adalah suatu kegiatan

yang serius, tetapi mengasikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Karena bermain suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan tahap Perkembangan. Bermain diartikan sebagai fundamental, karena melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi, belajar tentang hal-hal baru, dan melatih keterampilan yang sudah ada. Melalui bermain anak dapat memahami, menciptakan dan memanipulasi simbol-simbol dan melakukan percobaan dengan peran-peran sosial.

Menurut Soefandi Indra dkk (2014:16) Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Pengembangan kecerdasan kognitif dapat dilakukan melalui kegiatan salah satunya kegiatan berhitung. Berhitung dapat diajarkan pada anak-anak dengan cara yang sangat mereka sukai, seperti dengan cara menggunakan media permainan congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang melibatkan dua orang dengan cara menghitung butir-butir buah dalam kegiatan bermain. Dalam permainan ini mereka mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada tanggal 12 Juli 2020 di kelompok B2 TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci pada saat peneliti mengamati anak langsung di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci, di tk tersebut system pembelajaran pada masa pandemic dilakukan secara kelompok belajar, dari 18 anak yang terbagi menjadi 3 kelompok belajar dari pengamatan tersebut masih terdapat anak yang belum memiliki kognitif yang optimal dari 18 anak masih belum optimalnya kemampuan kognitif yaitu: 1) Anak belum dapat menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan), 2) Anak belum dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, 3) Anak belum dapat menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru, 4) Anak belum dapat menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan), dari 11 anak yang belum mampu yaitu AD, AF, AG, DA, DE, EG, EJ, HI, HJ, HA, PA dan 7 anak yang sudah terlihat memiliki kognitif yaitu, DC, EF, FD, GA, GS, HN, JA.

Oleh karena itu peneliti memberikan permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun untuk melatih anak-anak tersebut dalam menggunakan pikirannya, kejujurannya, serta teknik-teknik yang dimiliki dengan penuh percaya diri. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan dengan proses pembelajaran menggunakan kegiatan yang berbeda dari sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan kegiatan permainan dengan congklak. Peneliti memilih permainan congklak karena permainan tersebut akan memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda kongkrit

sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan latarbelakang diatas sebagaimana telah diuraikan maka peneliti merasa perlu dan tertarik mengangkat judul penelitian: “Analisis kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci“.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak belum dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir,
2. Anak belum mampu melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan.
3. Anak belum terlihat mampu untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan
4. Melatih anak dalam bekerjasama,
5. Anak belum mampu melatih emosinya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka fokus penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan kognitif pada penelitian ini di batasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci yang meliputi 1) Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, 2) Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, 3) Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, 4) Melatih anak dalam bekerjasama, 5) Melatih emosi anak.

2. Anak yang diteliti dibatasi anak usia 5-6 tahun di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimanakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci?

1.5 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka pertanyaan penelitian yaitu:

1. Pada tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci dapat melatih otak kiri anak untuk berfikir?
2. Pada tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan?
3. Pada tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan?
4. Pada tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci melatih anak dalam bekerjasama?
5. Pada tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci melatih emosi anak?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci dapat melatih otak kiri anak untuk berfikir.
2. Untuk mengidentifikasi tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan.
3. Untuk mengidentifikasi tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan.
4. Untuk mengidentifikasi tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci melatih anak dalam bekerjasama.
5. Untuk mengidentifikasi tingkat manakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain congklak di TK Fadil & Afdhol Tanjung Pauh Hilir Kabupaten Kerinci melatih emosi anak.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi beberapa pihak, seperti siswa dan guru, manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut: bagi peneliti: memberikan sumbangan pengalaman dan menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti.

a. Bagi guru :

- Memperbaiki proses pembelajaran pada anak dan sebagai pertimbangan pilihan media yang digunakan oleh guru.

- Memberikan informasi kepada tenaga pendidik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.
- b. Bagisiswa : Mengembangkan imajinasi anak dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah: sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan, untuk meningkatkan kerjasama antar guru yang berdampak positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.

1.8 Defenisi Oprasional

1.8.1 Permainan Congklak

Permainan congklak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan congklak dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak-anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.

1.8.2 Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

