BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah – olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar (Sujiono, 2012:6). Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, unik, kaya dengan fantasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Anak usia dini adalah anak yang berada di antara usia 0 – 6 tahun yang merupakan masa keemasan seorang anak. Pada masa ini segala potensi harus dikembangkan secara menyeluruh dari segi kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Untuk mengembangkan aspek kemampuan tersebut dibutuhkan pendidikan yang tepat untuk anak.

Pendidikan 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 kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang – ulang dan melibatkan seluruh potensi seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, 2012:7).

Menurut Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Pada usia *Golden age* perkembangan kemampuan anak sangat berkembang dengan pesat terutama pada perkembangan fisik berlangsung secara teratur, tidak secara acak. Dalam masa keemasan ini disepanjang rentang usia perkembangan manusia, merupakan periode sensitif (*sensitif periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus – stimulus dari lingkungannya. Hainstock (dalam Sujiono, 2012:84)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Masa kanak – kanak yang merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa datang dan sebaliknya. Agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai kebutuhan dan minat anak.

Pada masa anak – anak merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual, yang sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran di

TK yang selalu memberikan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Salah satu kemampuan anak yang harus ditingkatkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu serta dapat memecahkan masalah untuk menciptakan karya yang dihargai, Dengan demikian, pembelajaran di PAUD harus menyajikan kemampuan kognitif dengan tepat mempertimbangkan tingkat kemampuan anak.

Bermain merupakan aktifitas yang penting dilakukan anak – anak, sebab dengan bermain anak – anak bertambah pengalaman dan pengetahuan melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung kemampuan kognitif, sosial emosional dan fisik. Melalui bermain dengan bermacam – macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir anak. Bermain juga merupakan suatu kegiatan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Kegiatan belajar mengajar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember fasilitas permainannya sudah memadai, namun permainan tersebut kurang menstimulasi kemampuan kognitif anak. Karena permainannya kurang menarik sehingga saat proses pembelajaran sekitar 50% anak yang sulit konsentrasi, ketika diberi pertanyaan anak tidak langsung menjawab. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak, sehingga kemampuan kognitifnya kurang berkembang secara optimal. Terlihat pada saat anak bermain kartu angka anak belum mampu mencocokkan bilangan

dengan lambang bilangan, belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 secara berurutan. Oleh sebab itu peneliti memberikan inovasi baru pada media bermain ular tangga dengan media yang lebih besar dan gambar yang berfariasi sehingga anak dapat tertarik dengan permainan ular tangga.

Menurut Tilong (2014:30), permainan ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak – kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Bentuk gambar ular tangga dimodifikasi dengan berbagai gambar yang disesuaikan dengan tema, bidak yang digunakan bentuknya lebih besar dan anak bisa langsung menjadi pemain, begitu juga dengan dadu yang digunakan ukurannya lebih besar agar menarik perhatian dan minat untuk melakukan permaian ular tangga.

Keunggulan permainan ular tangga ini yang pertama menarik karena dalam papan ular tangga bergambar alam semesta seperti bulan, bintang, matahari, bulan sabit, dan keunggulan ke dua menyenangkan karena permainan ular tangga ini dapat dimainkan secara mikro, dan dapat dimainkan secara makro yaitu anak bermain secara langsung. sehingga anak penasaran untuk mencobanya. Permainan ular tangga dapat berdampak positif bagi anak usia dini untuk kemampuan kognitifnya. Manfaat permainan ular tangga yaitu anak mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang diwujudkan dalam langkah – langkah bermain, bermain ular tangga juga dapat merangsang anak belajar menghitung langkah dan titik – titik yang terdapat pada dadu (Tilong, 2014:30). Permainan ular tangga juga memiliki kekurangan diantaranya anak merasa jenuh untuk

menunggu giliran bermain, penggunaan media ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016”

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas adapun masalah penelitian ini yaitu “ Bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2015 – 2016”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga di kelompok B TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2015 – 2016.

1.4 Definisi Operasional

Pembuatan definisi ini dilakukan untuk menghindari kesalahan penafsiran terkait dengan istilah yang digunakan dalam penelitian. Berikut definisi- definisi istilah dibawah ini :

a. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan

1 – 10, dan mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsinya (Permendiknas, 2009: 9-10).

b. Bermain ular tangga adalah sebuah permainan yang terdiri dari dadu dan beberapa bidak, menyebutkan jumlah angka pada mata dadu dan terdiri dari ular dan tangga. (Tilong, 2014: 30-32).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember yaitu:

a. Bagi guru, dapat mengetahui perkembangan anak usia dini dengan cara meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga.
b. Bagi lembaga, dapat menambah media belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga.
c. Bagi pembaca, untuk menambah pengetahuan baru agar tidak salah menyikapi permasalahan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
d. Bagi anak, diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan serta stimulus pada anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Subyek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 16 anak, 6 anak perempuan dan 10 anak laki – laki di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Variabel (1) kemampuan kognitif, dan variabel (2) bermain ular tangga.