

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang yang diselenggarakan untuk memfasilitasi dan menunjang perkembangan anak, memberikan stimulus, membimbing dan memberikan pembelajaran kepada anak sesuai tahap-tahap perkembangan anak sejak lahir sampai enam tahun sehingga anak dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan sesuai harapan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang tunjukkan 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. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulus atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga demokratis dan bertanggungjawab.

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan, dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat

mengingat menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana dapat memecahkan masalah pembicaraan yang bermakna.

Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga adalah masa peletak dasar untuk mengembangkan aspek kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama, dan moral. Salah satu aspek kemampuan yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif piaget merupakan salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Anak belajar mempelajari tentang ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti: benda-benda dilingkungan sekitarnya.

Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai dengan usianya, perkembangan kognitif pada anak yang berusia 4-5 tahun yang dalam lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis dan, 3) berfikir simbolik. Salah satu pencapaian penting dalam aspek perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun adalah berpikir logis. Di mana dalam berpikir logis terdapat indikator kemampuan anak untuk mengklasifikasi berdasarkan warna dan bentuk. Kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak usia dini merupakan hal

yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna dan bentuk pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak

Berdasarkan hasil praobservasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas A PAUD Mekar Harapan pada tanggal 17 Februari 2022 menyatakan bahwa masih rendahnya perkembangan kemampuan kognitif pada anak dalam pemahaman konsep warna dan bentuk. Peneliti menemukan adanya sebagian anak yang masih bingung dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep warna dan bentuk sehingga anak-anak cenderung lama untuk menjawab dan diam ketika ditanyai tentang berbagai macam warna dan bentuk.

Hal ini dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas dengan jumlah siswa 14 anak. Dapat dilihat pada saat proses pembelajaran anak kurang memahami pembelajaran yang diberikan mengenai konsep warna dan bentuk. Terdapat jumlah 14 anak dalam satu ruangan, anak yang sudah paham sebanyak 5 anak, sedangkan anak yang belum paham sebanyak 9 anak. Hal ini dapat dilihat saat guru meminta anak untuk menebak dua warna pada gambar, anak-anak masih sulit membedakan kedua warna tersebut, dan anak-anak masih keliru dalam membedakan macam-macam bentuk pada gambar yang ditunjukkan. hal tersebut masih berulang-ulang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan diatas, dikarenakan kurangnya media permainan dan media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar masih kurang bervariasi, sehingga guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pendukung

yang dapat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan anak menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan anak sulit memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan masih belum berkembang dengan baik. Uraian diatas tentang pengamatan praobservasi maka diperlukannya solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Cara untuk dapat mengubah keadaan tersebut yaitu dengan menggunakan suatu pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini penulis menggunakan permainan tebak gambar.

Prinsip utama pada pembelajaran anak usia dini yaitu menggunakan berbagai media atau permainan edukatif serta menggunakan metode pembelajaran yang tepat, pembelajaran yang dilakukan dapat merangsang aspek kognitif. Dalam pendidikan anak usia dini sebaiknya menggunakan metode pembelajaran bermain. Metode bermain merupakan metode yang sering dipergunakan di PAUD. Metode bermain itu sendiri adalah adanya kebebasan total anak dalam mengekspresikan inisiatifnya dalam bermain dan dibutuhkan waktu yang cukup hingga anak tuntas melakukan kegiatan bermainnya.

Guru merupakan sebuah profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Tugas guru adalah sebagai profesi yang meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Tugas seorang guru juga harus memotivasi siswa untuk menyukai suatu pembelajaran. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh satu orang atau kelompok yang mana kegiatan bermain dapat memberikan kesenangan, pengalaman dan informasi yang banyak. Dengan bermain anak belajar tentang dirinya dan lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan pengalaman dan stimulus respon yang berkembang sesuai tahapan usianya. Bermain sebagai pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara sederhana, menyenangkan, dan media yang menarik. Permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak.

Salah satu bentuk permainan yang dapat mendukung perkembangan anak yaitu permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan yang didukung dengan penggunaan media gambar yang bervariasi dapat berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang terapat pada kertas, dimana tahap bermainnya dengan cara menebak warna dan bentuk pada gambar.

Pada permainan tebak gambar tidak hanya bermain, tapi pada bermain ini anak belajar mengenai berbagai gambar yang anak temukan. Permainan tebak gambar merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan, informasi dan imajinasi terhadap sesuatu. permainan tebak gambar juga merupakan kegiatan yang dilakukan oleh kelompok untuk menebak media

gambar yang disediakan. Permainan tebak gambar tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki beberapa manfaat salah satunya dapat mendukung perkembangan kognitif pada anak.

Melalui permainan tebak gambar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, anak dapat memahami berbagai hal melalui permainan tebak gambar, panca indera anak berfungsi dengan baik, dan melatih kemampuan bahasa anak melalui bertanya. Hal ini tentu terjadi nilai tambah bagi kegiatan pembelajaran, dan menjadi alasan bagi peneliti untuk memilihnya sebagai salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dan permainan tebak gambar merupakan kegiatan bermain yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan Permainan Tebak Gambar dengan harapan dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak . Adapun judul penelitian yaitu “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Tebak Gambar Kelompok A Usia 4-5 Tahun Pada PAUD Mekar Harapan Desa Sp.B Serangas Tahun pelajaran 2021/2022”.

B. Fokus penelitian

Fokus penelitian adalah pemusatan dari tujuan penelitian yang dilakukan. Fokus penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) yaitu “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Tebak Gambar

Kelompok A Usia 4-5 Tahun Pada Paud Mekar Harapan Desa SP.B Serangas Tahun Pelajaran 2021/2022” .

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat merumuskan pertanyaan permasalahan adalah .

1. Bagaimana penerapan permainan tebak gambar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan ?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak setelah menggunakan permainan tebak gambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan?.
3. Bagaimana respon siswa terhadap permainan tebak gambar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan?

D. Tujuan penelitian

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi maka ada suatu tujuan yang ingin dicapai. Maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui penerapan permainan tebak gambar dalam perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan Desa Sp.B Serangas.
2. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah menggunakan permainan tebak gambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan Desa Sp.B Serangas.

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan tebak gambar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan Desa Sp.B Serangas.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ada dua manfaat dalam penelitian yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang teori pembelajaran permainan tebak gambar dalam perkembangan kognitif usia 4-5 tahun.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

Agar bisa menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat mengembangkan dalam menerapkan perkembangan kognitif anak dengan permainan tebak gambar sebagai perencanaan dalam pembelajaran.

- b. Bagi Anak

Dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan permainan tebak gambar yang bervariasi dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai upaya pengembangan dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak di PAUD Mekar Harapan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menggali kemampuan dan pemahaman serta memberikan pengalaman baru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tebak gambar pada anak usia 4-5 tahun

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Dapat memberikan sumbangan ilmiah terutama berupa hasil penelitian yang bisa dirujuk atau memberikan informasi ilmiah baru mengenai permainan tebak gambar pada anak usia dini.

F. Denisi istilah

Definisi Istilah digunakan untuk menjelaskan makna variable yang sedang teliti.

1. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan, sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna.

2. Permainan Tebak Gambar

Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang tertuang di atas kertas, bermainnya dengan cara ditebak. Dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan permainan tebak gambar sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak karena dengan perkembangan kognitif anak dapat meningkatkan pemahaman anak dalam konsep warna dan bentuk.