

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini hendaknya anak sudah memiliki kemampuan dalam membedakan angka, warna dan bentuk. Namun akhir-akhir ini masih banyak anak yang belum mampu membedakan angka, warna dan bentuk serta masih banyak anak yang kurang fokus pada saat belajar.¹ Kurangnya kemampuan membedakan angka, warna dan bentuk serta kefokusannya pada saat belajar menjadi penyebab banyaknya anak yang tidak mampu memahami lingkungan disekitarnya.²

Dalam Permendiknas juga dinyatakan bahwa seharusnya anak pada usia ini sudah memiliki kemampuan mengenal angka 1-10, dengan menggunakan media benda nyata ataupun tanpa media. Setiap guru pastinya menginginkan anak muridnya berkembang dengan baik serta menginginkan agar materi yang diajarkannya mudah dimengerti dan dipahami oleh anak didiknya. Salah satu cara agar anak usia dini mudah memahami setiap yang diajarkan guru yaitu dengan belajar sambil bermain atau belajar menggunakan

¹ Yasni Warti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10 melalui Permainan Kartu Angka dan Anak Usia Dini*, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati, Volume 1, Nomor 1, September 2018 M/1440 H.

² Putri Maulida Hasanah, Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Asyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya, *PEDADOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 7 Nomor 1 Februari 2021.

media permainan.³

Masa anak-anak merupakan masa untuk bermain sekaligus tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting pada masa awal kehidupan anak atau bisa dikatakan dengan masa emas untuk menerima berbagai macam rangsangan dalam diri anak.⁴ Pernyataan ini dimaksudkan bahwa meskipun aspek-aspek perkembangan anak perlu dirangsang namun upaya itu tidak dapat terlepas dari dunia bermain. Anak dan bermain merupakan dua hal yang tak terpisahkan Piaget menyebutkan bermain sebagai bentuk refleksi berpikir pada anak sedangkan Vygotsky menyebutkan bermain memfasilitasi anak untuk membangun pengetahuannya. Bermain, sama halnya dengan belajar, adalah hidup dan pekerjaan anak.⁵

Pada penelitian “*Early children’s play and games*” menyatakan bahwa dengan bermain dan permainan dapat memberi sumbangan positif terhadap perkembangan bermain dengan anak usia dini yaitu dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa kognitif, fisik motorik, dan juga seni.⁶ Berdasarkan

³ Dina Suntia, “Analisis Gaya Mengajar Guru Dalam Buku Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar,” *Novel Drug Targets with Traditional Herbal Medicines: Scientific and Clinical Evidence*, 2022, 95–108.

⁴ Dyah Lintang Trenggonowati, Kulsum, Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon, *Jurnal Industrial Servicess Vol.4 No.1* Oktober 2018.

⁵ Samuelsson, I.P., & Clarsson, M.A., The Playing Learning Child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research Vol. 52(6)*, December 2008.

⁶ Siti Nur Hayati, Khamim Zarkasih Putro, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini,

pendapat tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

Pembelajaran anak usia dini juga harus sesuai dengan paradigma proses pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain.⁷ Karena bermain juga tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak, dimanapun dan siapapun mereka berkumpul disitu akan muncul suatu permainan. Maka, kegiatan bermain diharapkan dapat membantu proses pertumbuhan serta perkembangan anak dengan cepat. Oleh sebab itu dalam pendidikan anak usia dini sering terdengar istilah “Belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar”. Hal itu dilakukan agar anak tidak mudah bosan untuk menerima pembelajaran. Permainan yang dilakukan bisa menggunakan permainan tradisional ataupun

“Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol.4 No.1” Generasi Emas Mei 2021.

⁷ Muhiyatul Huliyah, Permainan Matematika Untuk Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini, *Prosiding Seminar Nasional Tahunan II Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN SMH Banten 14 September 2017 Pembelajaran Baca Tulis dan Hitung Tingkat Pemulaan Bagi Anak Usia Dini*, Serang: 14 September 2017, 105.

modern. Namun yang ingin peneliti teliti ialah permainan yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif yaitu dengan bermain bola memori.⁸

Media permainan bola merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan bola berwarna, permainan ini digunakan sebagai pengenalan lambang bilangan, abjad, bentuk dan warna. Oleh karena itu peneliti ingin mengenalkan lambang-lambang tersebut pada anak usia dini dengan menggunakan media permainan bola yang sangat diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, abjad, bentuk dan warna karna dengan media yang lebih konkrit proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Bola memori adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak kegiatan bermainnya serta banyak manfaatnya, yakni untuk mengembangkan kognitif anak, kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi anak. Bola memori adalah permainan yang sangat mudah untuk dibuat dari alam sekitar. Permainan bola memori merupakan permainan yang menitik-beratkan pada daya konsentrasi anak. Dalam permainan ini, melibatkan anak dan guru . Dengan stimulasi yang di lakukan melalui

⁸ Santi & Muhammad Yusri Bactiar, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Ditaman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng*, jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan anak usia dini, Vol. 6 No. 1 Tahun 2020. 23.

permainan ini di harapkan kemampuan kognitif anak dapat mengalami peningkatan kognitif pada anak. Permainan bola memori termasuk dalam permainan dengan aturan yang dilakukan secara individu dan kelompok, Dimana si anak menjawab tebakan yang diajukan guru.⁹

Dari observasi di TK ABA 4 Serang, bahwa masih ada anak yang mengalami permasalahan menentukan dan membedakan angka dan warna serta kurangnya kefokusn saat pembelajaran. ciri-ciri kurangnya kognitif pada anak di TK ABA 4 Serang yaitu Sulit untuk fokus, kurangnya kemampuan mengingat anak, keterlambatan perkembangan anak, rendahnya daya imajinasi anak. Adapun ciri-ciri penyebab kurangnya anak dalam mengenal bilangan, abjad, bentuk, dan warna serta kefokusn anak di TK ABA 4 Serang yaitu dalam strategi belajar mengajar serta dalam kegiatan pembelajaran, guru sering kali menggunakan media LKA tanpa memberikan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak, sehingga kemampuan kognitif anak cenderung rendah. Oleh karena itu, perlu adanya suatu alat permainan edukatif yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bilangan, abjad, bentuk, dan warna serta kefokusn anak yaitu dengan menciptakan permainan Bola Memori diharapkan kemampuan

⁹ Made Rininta Febiantari, I Gede Astawan, and Putu Rahayu Ujjanti, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang Dengan Permainan Bola-Bola Wol," *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 68–76, <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39357>.

kognitif mengenal bilangan, abjad, bentuk, dan warna serta kefokusannya anak kelompok A di TK ABA 4 Serang lebih baik.¹⁰

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Bola Memori Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ABA 4 Serang”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Aspek perkembangan kognitif anak pada TK ABA 4 Serang belum berkembang secara optimal.
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Perlu adanya penambahan alat permainan edukatif yang kreatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media permainan bola memori untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK ABA 4 Serang?

¹⁰ Lisa Rozalina, “Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu”, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Fakultas Tarbiyah Keguruan, 2018.

2. Bagaimana kelayakan media permainan bola memori untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK ABA 4 Serang ?

3. Bagaimana efektivitas media permainan bola memori untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK ABA 4 Serang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media permainan bola memori untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK ABA 4 Serang.

2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan bola memori untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK ABA 4 Serang.

3. Untuk mengetahui efektivitas media permainan bola memori untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK ABA 4 Serang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan

dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan media permainan bola memori anak usia 4-5 tahun.

2. Hasil penelitian dan pengembangan suatu produk ini diharapkan dapat mengembangkan kognitif anak dengan media permainan bola memori. Selain itu anak dapat mengenal warna melalui kegiatan yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam memodifikasi, sehingga mampu memudahkan untuk memahami pembelajaran warna, huruf, kata dan bentuk tanaman pada anak melalui permainan bola memori.

3. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan salah satu pijakan untuk pengembangan lebih lanjut tentang media permainan bola memori untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam 5 (lima) bagian BAB, diantaranya adalah:

BAB I adalah Pendahuluan : Pada BAB ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah landasan teori : Pada BAB ini terdiri dari landasan teoretis, hasil-hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pemikiran.

BAB III adalah Metodologi penelitian : Pada BAB ini terdiri dari tempat dan waktu penelitian, sumber dan jenis data, Uji coba Produk, Instrumen

Penelitian, Validasi Desain, dan teknis analisis data.

BAB IV adalah Penelitian dan pembahasan : Pada BAB ini mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V adalah Penutup : Terdiri dari simpulan dan saran.