

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pasal 28 ayat 1 yang berbunyi pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada pasal 1 ayat 14 ditegaskan 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 dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Saefuddin Asis dan Berdiati. 2014:4).

Pendidikan kodratnya bertujuan akan merubah peradaban manusia kearah yang lebih baik. Dalam menjalankan pendidikan, penanaman karakter bangsa adalah salah satu hal harus menjadi fokus sebagaimana yang telah diatur dalam undang-undang negara Indonesia. Pendidikan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata dan jelas lebih baik lagi terhadap perubahan masyarakat dan negara. Di dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, sudah tersusun dengan jelas terkait arah dan tata cara pelaksanaan pendidikan nasional yang didalamnya mencakup tujuan dan fungsi dari pendidikan. Secara jelas pendidikan di Indonesia bertujuan agar dapat mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik di masa yang akan datang (Wayan, 2019).

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Undang-undang sistem pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan

mandiri serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan (Sulis Afrianti, dkk, 2018:1)

Pendidikan berasal bahasa Yunani yaitu dari kata “*paedagogie*” terdiri dari kata “*pais*” yaitu anak dan “*again*” yaitu membimbing, maknanya pendidikan ialah bimbingan yang diberikan kepada anak. Sedangkan dalam bahasa Romawi pendidikan berasal dari kata “*educate*” yaitu mengeluarkan sesuatu dari dalam. Dan pendidikan dalam bahasa Inggris berasal dari kata “*to educate*” artinya memperbaiki moral dan melatih intelektual. Pendidikan dari segi bahasa berarti bimbingan dilakukan oleh orang yang lebih dewasa kepada anak-anak untuk melakukan pengajaran, menjadi intelektual lebih baik dan moral lebih positif. Pendidikan dapat dilakukan baik secara formal, semiformal dan nonformal. Dapat berlangsung di lembaga pendidikan, keluarga, dan masyarakat sekalipun dapat menjadi sumber pemahaman dan pengetahuan untuk terus belajar dan berkembang (Aas Siti Sholichah. 2018).

Beberapa ahli yang mendefinisikan pendidikan, salah satunya adalah menurut John Dewey, pendidikan adalah proses tanpa akhir (*education in the process without end*). Dan pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir (daya intelektual) maupun daya emosional (perasaan) yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya.

Anak usia dini adalah salah satu bagian dari tumbuh-kembang, bahkan lebih cepat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya, kualitas perkembangan anak masa ini sangat ditentukan oleh stimulus yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting mengingat 80% pertumbuhan tak berkembang sejak usia dini. Perkembangan otak anak usia dini lebih besar saat usia 0 sampai 8 tahun kedepannya dan 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Dan tentu saja bentuk stimulasi yang diberikan harus dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini (Suyono dan Hariyanto:2015).

Menurut Vigotsky Anak merupakan seorang individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengatakan bahwa perkembangan anak tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya, anak memiliki kemampuannya sendiri yang disebut *Childs's Actual Developmental Level* (level 1) yaitu kemampuan *problem-solving* anak yang bekerja tanpa bimbingan orang dewasa “*potential development under optimum circumstances learning with a competentnurturing mediator*”. (*MLE-Mediated Learning Experience*). (level 2) yaitu kemampuan anak setelah adanya “*directed learning*” dibawah bimbingan orang dewasa (mediasi yang mengindenterpresi lingkungan). Salah satu aspek yang dikembangkan sejak dini adalah kemampuan kognitif anak bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini merupakan proses kemampuan berpikir dalam mengenal konsep berhitung yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan serta mengenal angka sesuai dengan tahap perkembangan anak (Khadijah, 2016:107).

Pendekatan pembelajaran merupakan satuan pendapat dan asumsi yang saling berketerkaitan dengan sifat pembelajaran. Pada pendekatan pembelajaran akan tergambarkan sifat dan ciri khas dari ilmu yang diajarkan, dalam hal ini biasanya dengan menggambarkan latar pedagogis dan psikologis dari pilihan metode belajar yang akan diterapkan oleh pendidik beserta peserta didik. Dalam pengertian pendekatan pembelajaran, para ahli menyatakan pengembangan konsep tersebut berupaya mencapai kesepakatan dengan tujuan bagaimana seharusnya pembelajaran tersebut dilakukan (Endang Winari, 2011:23)

Pendekatan perkembangan kognitif menekankan bagaimana anak secara aktif membangun cara berpikir mereka dari satu titik perkembangan ke perkembangan selanjutnya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak guru dapat menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Bermain adalah kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan, untuk memperoleh pengetahuan. Pada anak usia dini ini, bermain merupakan karakter anak.

Bermain merupakan wahana anak dalam memperoleh segala informasi yang akan ditangkap anak melalui panca indranya. Dengan bermain anak akan mendapatkan sejumlah pengalaman-pengalaman serta tantangan baru yang akan memperkaya diri anak baik dari segi pengenalan nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional bahkan seni anak akan berkembang ketika anak melakukan kegiatan bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek (Suyanto, 2005:107).

Aspek perkembangan usia dini yang harus dikembangkan yaitu aspek kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif bagi anak itu sangat penting agar dapat mengembangkan daya ingat anak, daya pikir anak untuk melatih pengetahuan anak agar terstimulasi dengan baik dan dapat tercapai sesuai harapan. Anak juga mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi oleh anak, perkembangan kognitif itu adalah sesuatu perubahan yang dialami anak. Kecerdasan dan bahasa anak untuk memberi alasan anak untuk mengingat, menyusun strategi secara kreatif. Berfikir bagaimana memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kembali (Sigiyono, 2013:17).

Tahap perkembangan kognitif anak AUD berada pada tahap praoperasional. Tahap tersebut segala aktivitas kognisi belum mampu pada hal-hal abstrak, sehingga perlu kegiatan yang bermakna dan kongkrit dalam menciptakan pengalaman baru yang menjadi sumber pengetahuan baginya. Jadi bermain menjabatani anak dari berpikir kongkrit ke berfikir abstrak. Dalam permainan ludo perkembangan kognitif yang dapat berkembang adalah kemampuan berhitung permulaan anak. Anak mulai mengenal konsep angka sederhana dengan dadu yang dimainkan anak serta anak dapat mengetahui konsep banyak-sedikit dan panjang-pendek (Nurul Khadijah, 2021:48)

Permainan Ludo sudah pernah dimainkan anak-anak sekarang baik dalam *game konvensional* maupun *game online*. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Orang dewasa cenderung menilai bermain bagi anak hanyalah membuang waktu belakang. Namun

bermain bagi anak itu merupakan suatu ajang belajarnya. Dalam suatu permainan terdapat sejumlah peraturan-peraturan yang wajib dipatuhi anak. Dalam suatu permainan terkandung nilai-nilai yang diperoleh anak seperti: jiwa pantang menyerah, sabar menunggu giliran, siap menerima kekalahan. Permainan ludo dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan dan mengelompokkan warna (Jawati Raimiks, 2016:108).

Sesuai dengan kurikulum 2013 PAUD bertujuan untuk mendukung perkembangan anak secara optimal dengan memberikan landasan bagi anak agar mampu hidup beriman, produktif, kreatif, inovatif dan emosional sebagai individu serta mampu berkontribusi kepada masyarakat berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar sambil bermain adalah permainan ludo. Ludo merupakan permainan papan berpetak yang telah didomosi. Peserta didik bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain permainan ludo baik yang tradisional maupun yang modern. Permainan ludo ini telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai dengan pembelajaran. Permainan ludo ini karena dalam permainan ini seluruh peserta didik (AUD) terlibat aktif karena proses permainannya dapat meningkatkan aktivitas belajar anak, karena setiap peserta didik akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan permainan ludo (Khadijah, 2015)

Permainan ludo merupakan salah satu permainan yang mulai dikenal anak serta cukup menarik bagi anak. Permainan ludo semakin berkembang di era teknologi digital. Versi digital dari permainan ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Jenis permainan ludo berbentuk *board game* kini banyak dijumpai di smartphone. Selain itu, ada juga developer kreatif yang mengembangkan game ini menjadi lebih bertema dan menarik untuk dimainkan secara digital. Ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna. Cara memainkan permainan ludo ini bisa dilakukan dengan 4 orang anak untuk bisa mencapai

tujuan, setiap pemain bisa memainkan bidaknya secara bergantian dengan langkah yang telah ditentukan dari kocokan dadu. Papan ludo berbentuk persegi dengan ruang bermain berbentuk tanda plus, dengan setiap lengannya memiliki tiga kolom persegi, kolom tengah memiliki lima kotak berwarna (Desna Kore, dkk, 2020:108).

Vygotsky menekankan kognitif merupakan proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran yang melibatkan pembelajaran. Menurut vygotsky anak-anak yang baru lahir mempunyai fungsi mental relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian. Dalam proses perkembangan kognitif anak vygotsky lebih menekankan pada proses sosial atau intraksi terhadap lingkungan dan teman. Teori Jean Piaget dikenal dengan sebutan *kognitive development* (perkembangan kognitif) (Sumanto: 2013).

Perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu

- 1) Kematangan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf;
- 2) Pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan dunianya;
- 3) Interaksi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan;
- 4) Ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan atau sistem mengatur dalam diri organisme agar dia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Kematangan sistem syaraf menjadi hal yang penting karena memungkinkan anak memperoleh manfaat secara maksimum dari pengalaman fisik. Kematangan membuka kemungkinan untuk perkembangan sedangkan kalau kurang hal itu akan membatasi secara luas prestasi secara kognitif pengalaman interaksi antara individu dan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru, tetapi kontak dengan dunia fisik itu tidak cukup untuk mengembangkan pengetahuan kecuali jika intelegensi individu dapat memanfaatkan pengalaman tersebut.

Interaksi sosial lingkungan, sosial termasuk peran bahasa dan pendidikan, pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif ekuilibrasi, proses pengaturan diri dan pengoreksi diri (ekuilibrasi). Mengatur interaksi spesifik dari individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik, pengalaman sosial dan perkembangan jasmani yang menyebabkan perkembangan kognitif berjalan secara terpadu dan tersusun baik.

Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4:

Periode sensorimotor (usia 1-2 tahun) bagi anak yang berada pada tahap ini, pengalamannya diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Pada mulanya pengalaman itu bersatu dengan dirinya. Perkembangan selanjutnya ia mulai berusaha untuk mencari objek yang hilang bila benda tersebut tidak terlihat perpindahannya.

Periode praoperasional (usia 2-7 tahun) tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi kongkrit. Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman kongkrit daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-objek yang kelihatannya berbeda, maka ia mengatakan berbeda pula. Pada tahap ini anak masih berada pada tahap operasional belum memahami konsep kekekalan (*conservation*), yaitu kekekalan panjang, kekekalan materi, luas.

Periode operasional kongkrit (usia 7-11 tahun) pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda kongkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objektif. Anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini karena itu disebut tahap operasi kongkrit.

Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa) anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika (Piaget, dkk, 2010:109-110)

Menurut Bloom ranah kognitif memiliki tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Mengingat atau mengamati
- b. Memahami
- c. Mengaplikasikan
- d. Menganalisa atau Menalar
- e. Mengevaluasi
- f. Menciptakan (kreativitas)

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Fikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya berfikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya, maka pada masa periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih kongkrit, rasional dan objektif (Khadijah, 2016:111).

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada 18 Januari 2022 di desa Pertik Kecamatan Pining, Kabupaten Gayo Lues yang dilakukan TK Negeri 1 Pining. Bahwasanya di TK tersebut ditemukan kurangnya penggunaan media pembelajaran tentang kognitif anak sehingga perkembangannya kurang maksimal, dan kurangnya penggunaan alat permainan edukatif (APE) anak, metode yang dilakukan di TK tersebut belum variatif, guru belum menguasai kelasnya sehingga tidak kondusif.

Pentingnya penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh permainan ludo untuk kognitif AUD di TK Negeri 1 Pining. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri 1 Pining T/A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka masalah-masalah yang terkait dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Belum adanya permainan ludo yang terfokus menggunakan pendekatan kognitif.
2. Bahan ajar berupa permainan ludo kurang menarik baik dari segi tampilan dan isinya.
3. Guru membutuhkan media permainan ludo untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dan agar penelitian ini terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka penelitian ini di batasi pada: pengaruh permainan ludo terhadap kognitif anak usia dini 5-6 Tahun 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh permainan ludo terhadap kognitif anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri 1 Pining?
2. Apakah ada pengaruh signifikan metode belajar dengan menggunakan permainan ludo terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri 1 Pining?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan ludo terhadap kognitif anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri 1 Pining.
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan metode belajar dengan menggunakan permainan ludo terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri 1 Pining.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Sebagai landasan teoritis yang memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengembangan kognitif anak.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :
 - a. Bagi guru, sebagai bahan intropeksi dan masukan dalam mengembangkan kognitif anak melalui media permainan ludo .
 - b. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pengkoreksian dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya kognitif.
 - c. Bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kognitif anak dan pengalaman yang berarti.