

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia dini yang biasa disebut *golden age* adalah masa emas bagi setiap individu, karena pada masa inilah perkembangan tiap aspek baik fisik, motorik, emosi, kognitif, dan sosial dalam diri setiap anak berkembang dengan pesat. Masa ini berlangsung dari usia 0 – 8 tahun, dan tidak akan terulang kembali dalam kehidupannya selanjutnya.

Melejitkan potensi perkembangan pada anak usia dini dibutuhkan asupan gizi seimbang, perlindungan kesehatan, asuhan penuh kasih sayang, dan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan kemampuan masing-masing anak. Pemberian rangsangan pendidikan dapat dilakukan sejak lahir, bahkan sejak anak masih dalam kandungan. Rangsangan pendidikan ini hendaklah dilakukan secara bertahap, berulang, konsisten, dan tuntas, sehingga memiliki daya ubah (manfaat) bagi anak.

Anak merupakan individu yang unik. Tahapan perkembangan anak satu dengan yang lain tentu berbeda dan tidak sama satu anak dengan anak lainnya. Perkembangan seorang anak hanya dapat dibandingkan dilihat dari perkembangannya dahulu dan masa sekarang.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar bentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. PAUD merupakan

jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, maupun informal. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah aspek kognitif. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyebutkan bahwa aspek kognitif meliputi:

1. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
2. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat;
3. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar

Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) disebutkan bahwa indikator yang harus

dicapai untuk anak usia 3-4 tahun yaitu mengelompokkan angka, mengenal bilangan dan mengenal konsep banyak sedikit.

Menurut Hurlock dalam Khadijah, 2017:4 bermain diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Selain itu, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Kesimpulannya, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain (sesama teman, orang tua, saudara, dan guru) (Khadijah, 2017:7)

Permainan merupakan bagian dari anak yang merupakan proses alamiah, menyenangkan, dan secara sukarela, spontan dan tanpa tujuan yang terarah. Alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, mencari padanan, merangkai, membentuk, atau menyusun dengan bentuk aslinya (Yumarlin, dalam Permadi, 2022:43-44).

Playdough adalah mainan sejenis plastisin yang bisa dibentuk sesuai keinginan. Awalnya, *playdough* dibuat pada tahun 1930-an untuk membersihkan *wallpaper*. Namun di tahun 1950-an, kegunaan *playdough* mulai bergeser menjadi mainan edukasi untuk anak-anak. Menurut Ambara, (dalam Permadi, 2022:44), *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah, dan mudah mendapatkannya, aman dan tidak membahayakan, awet dan tahan lama, dapat digunakan individu atau klasikal, warnanya menarik dan dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran, serta elastis dan ringan. *Playdough* merupakan salah satu media pembelajaran yang murah.

Ardyatmika dalam Sumardi, 2017:192 mengatakan bahwa “kegiatan yang menggunakan media *playdough* tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik”. Nurjatmiaka, dalam Sumardi, 2017:192 mengatakan bahwa “....dengan bermain *playdough* anak-anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga pendidikan yang bermanfaat bagi mereka di masa depan”. Penggunaan media *playdough* sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak antusias dalam pembelajaran.

Penelitian ini mendapatkan referensi dari penelitian terdahulu. Pertama, artikel jurnal yang ditulis oleh Sumardi dkk tahun 2017 berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media *Playdough*” dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memperoleh hasil pada awal kondisi 27,8%, siklus I menjadi 30,6%, siklus II

menjadi 63,9%, dan siklus III menjadi 86,1% (Sumardi, 2017). Kedua, artikel jurnal yang ditulis oleh Chof Saturrosida dkk berjudul “Pengaruh Bermain Bentuk Angka Melalui Media *Playdough* Warna Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10” dengan metode *pre-eksperimental* jenis *one-group pretest-posttest* yang memperoleh hasil pen yang memakai uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS Versi 22, dengan hasil nilai *Asymp (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti hipotesis nol (H_0) tidak diterima sedangkan hipotesis kerja (H_a) diterima (Saturrosida, 2023). Ketiga, artikel jurnal yang ditulis oleh Endang Susilowati dkk berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui *Playdough*” yang memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan hasil pada awal kondisi BSB 33,3% dan BSH 11%, siklus I menjadi BSB 33,3% dan BSH 27,3%, pada siklus II BSH menjadi 44,44% dan BSB menjadi 55,56% (Susilowati, 2019)

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan proses pembelajaran di Kelas Bintang, dari 12 anak, 2 anak belum mampu menghitung benda, 5 anak belum mengenal lambang bilangan, 4 anak belum bisa mengurutkan lambang bilangan, 5 anak belum dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Secara umum terdapat 4 anak yang perkembangan kognitifnya belum berkembang (33%), 3 anak dengan perkembangan kognitif mulai berkembang (25%), 3 anak yang perkembangan motorik berkembang sesuai harapan (25%), dan 2 anak berkembang sangat baik (16%). Berdasar latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Media *playdough* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini”.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *playdough* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada Kelas Bintang yaitu anak usia 3-4 tahun di KB Miftakhul Ulum Desa Karangklesem Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada Batasan Masalah di atas, maka penulis menegaskan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun di KB Miftakhul Ulum Desa Karangklesem Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak usia 3-5 tahun di KB Miftakhul Ulum Desa Karangklesem Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas.

E. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti Lain

Mendapatkan teori tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media *playdough* sehingga dapat dijadikan sebagai dasar acuan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Pengambil Kebijakan

Memberikan landasan atau argumen dalam pengambilan kebijakan guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media *playdough*.

2. Manfaat Praktis**a. Bagi Anak**

Anak mampu meningkatkan kemampuan kognitif melalui media *playdough*.

b. Bagi Guru

Memberi masukan tentang kegiatan yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran seperti halnya meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media *playdough*.

c. Bagi Sekolah

Memberi masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk lebih memperhatikan perkembangan kognitif anak, karena pada dasarnya kemampuan tiap anak berbeda-beda.

d. Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan berfikir penulis serta mendapatkan pengalaman langsung dari penerapan media *playdough*.