

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini ialah pendidikan yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau stimulasi dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak lebih siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Ada enam aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, seni dan kognitif¹. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi pada anak usia dini. Perkembangan kognitif pada anak-anak bermula dari perhatian mereka terhadap lingkungan sekitarnya.² Kemampuan kognitif anak yang berada pada fase pra-operasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir secara simbolik.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.³

Ciri-ciri kemampuan kognitif anak usia dini salah satunya adalah dapat dengan mudah menangkap pembelajaran. Hal ini selaras dengan ciri-ciri kognitif anak diantaranya ingatan baik, pembendaharaan kata yang luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat), daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan tentang macam-macam topik, senang dan sering membaca.⁴

Sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) pada PERMENDIKBUD 137 menyatakan bahwa indikator kognitif berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun meliputi: (1) anak sudah mampu

¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I, *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (No 146, 2014), h. 1.

² Suyadi, *Psikologo Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), h. 81.

³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 11-12

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 54.

menyebutkan bilangan 1-10, (2) menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif harus dikembangkan, karena apapun yang dilakukan akan memerlukan pemikiran, dengan berkembangannya kognitif, anak dapat berfikir logis, cepat tanggap dan Mengoptimalkan imajinasi anak serta apapun yang akan dilakukan oleh anak memerlukan pemikiran.

Dalam pengenalan bilangan perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya dapat dilakukan melalui permainan, karena permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya menjadi sampai ia mampu melakukannya.⁶ Upaya ini dilakukan dengan berbagai cara, namun tetap tidak menghilangkan unsur bermain didalam kegiatan anak, karena pada dasarnya anak belajar melalui bermain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 12 Januari 2024 dan penguatan observasi awal terhadap objek penelitian dilakukan kembali pada tanggal 9-14 Mei 2024 dapat diketahui bahwa selama ini pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terbukti pada kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 masih sangat rendah, terlihat pada saat guru menyuruh anak untuk mencocokkan jumlah benda kongkrit sesuai dengan lambang bilangan, anak masih tertukar. Kebanyakan dari anak tersebut hanya menghafal karena guru sering mengenalkan konsep bilangan secara abstrak, maka dari hal itu membuat anak tidak mengetahui bentuk dari bilangan tersebut. Adapun saat anak menyebutkan urutan bilangan masih belum teratur, seperti angka 1, 2, 4, 6, padahal jika sesuai urutannya 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Ketika guru meminta anak satu persatu untuk menunjukan bilangan anak masih merasa bingung dan

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Lampiran. h. 26

⁶ Rmaini, Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung, Jurnal Pesona PAUD Vol 1, No 1, 2012.

salah dalam menunjukkannya. Anak saat menulis angka 6 dan angka 9, posisi angka 7 masih terbalik. Selain itu juga didukung oleh faktor lain salah satunya adalah keterbatasan dalam penggunaan alat permainan edukatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Permainan Bowling Angka dalam Mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Pertiwi 1 Kedungwungu”**.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Efektivitas permainan Bowling Angka dapat Mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Pertiwi 1 Kedungwungu?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Efektivitas permainan Bowling Angka dalam Mengoptimalkan perkembangan kognitif anak di TK Pertiwi 1 Kedungwungu

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian diharapkan menjadi :

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai Bowling Angka untuk Mengoptimalkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan.

b. Bagi Guru

Memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang APE Bowling Angka untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan.

c. Sekolah

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk Mengoptimalkan akreditasi sekolah supaya lebih terkenal.

d. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada orang tua supaya orang tua berkenan untuk selalu ikut serta dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis bagi anak memberikan pengalaman anak dalam melakukan permainan Bowling Angka dan Mengoptimalkan unsur yang menunjang komponen kognitif terutama dalam mengenal konsep bilangan.

E. Penegasan Istilah

1. Pengertian Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris *effective* artinya berhasil. Sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *effectiveness* yang berarti efektivitas, keefektifan, kemujaraban, kemanjuran, dan keampuhan. Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil.¹ Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisien lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan output-nya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Suatu proses produksi bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin

banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula proses produksi tersebut. Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya , sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Dapat disimpulkan bahwa efektifitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota serta merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai. Efektivitas merujuk pada kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas juga berhubungan dengan masalah cara pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, kegunaan atau manfaat dari hasil yang diperoleh, tingkat daya fungsi unsur atau komponen, serta masalah tingkat kepuasan pengguna. Dari pengertian tersebut, efektivitas organisasi dapat dikatakan sebagai keberhasilan pencapaian tujuan organisasi dari dua sudut pandang. Pertama, dari segi “hasil”, yaitu tujuan atau akibat yang dikehendaki telah tercapai. Kedua, dari segi “usaha” yang telah ditempuh atau dilaksanakan telah tercapai, sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

2. Bowling Angka

Permainan bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan atau melemparkan bola menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan atau dilemparkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike. Jika pin dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa.⁷ Adapun Bowling yang digunakan disini adalah Bowling Angka yang terbuat dari bola plastik.

⁷ Riska Dewi Nurul Hikmah, (2017), “Penerapan Bermain Bowling dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Raudhatul Atfhal Nahdatul Ulama Mataram Baru”, jurnal, (PGRA-Institut Agama Islam Raden Intan Lampung), h. 43.