

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak usia dini sangatlah pesat di era zaman ini, belajar sambil bermain sangat penting di terapkan di taman kanak-kanak dengan tujuan mengenal lingkungan (beradaptasi dengan lingkungan), mengenal karakter (orang di sekitar anak), termasuk lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dengan menerapkan belajar sambil bermain yang nantinya akan bisa menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak. Selain itu, belajar sambil bermain juga dapat melatih sosial emosional dan kemandirian serta melatih kreativitas dan kemampuan kognitif pada anak.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Tingkat kecerdasan atau daya ingat anak pada masa usia dini lebih kuat dibandingkan saat usia dewasa. Oleh karena itu, masa ini merupakan masa yang cocok untuk diberikan berbagai stimulus agar anak dapat mengembangkan segala potensi serta membangun pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan salah satu hadis Rasulullah SAW, yang diriwayatkan oleh Abu Darda’r.a :

أَلْعَلِّمْ فِي الصِّغَرِ كَالنَّفْسِ عَلَى الْحَجَرِ (رواه طبرانی)

Artinya : “Menuntut ilmu diwaktu kecil bagaikan mengukir diatas batu” (HR. Thabrani).

Di dalam teori *active learning* Sujiono (2012: 150) mengatakan bahwa pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajaran yang aktif. Untuk itu pendidikan harus dirancang secara kreatif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan,

mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri hal yang ditemukan di lingkungan sekitar.

Menurut Albrecht dan Miller dalam Sujiono (2009: 139) dunia anak adalah dunia bermain anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi objek dan mengemukakan sendiri hal yang ditemukan di lingkungan sekitar. Perkembangan permainan anak dimaksudkan sebagai peningkatan permainan yang mengarah dan sejalan dengan perkembangan mental, sosial, kognitif dan motorik

Menurut Heriantoko (2012: 3) Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek diantaranya aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan seni. Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti. Dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut, tentulah pemahaman akan konsep dasar berkaitan dengan hal tersebut sangat di perlukan.

Menurut Sujiono (2012:178) Kemampuan kognitif adalah kemampuan dalam proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan otak untuk berpikir didasari oleh pengalaman/ praktik langsung di lingkungan fisik, Piaget dalam Morrison (2012:69). Lingkungan memberikan pengaruh bagi kemampuan kognitif anak untuk memahami sesuatu dari melihat benda-benda secara nyata. Anak akan belajar memahami ciri benda atau menghitung banyak benda secara nyata.

Kegiatan yang dapat menunjang kemampuan mengenal angka anak salah satunya ialah melalui bermain. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Oleh karena itu melalui bermain ini kemampuan berhitung anak mudah berkembang, karena dalam kesehariannya anak tidak dapat terlepas dari kegiatan bermain.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka adalah bermain *maze* angka. Bermain *maze* angka adalah suatu kegiatan yang menyenangkan pada sebuah papan yang memiliki permainan sejenis

puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku dengan mengkoordinasikan mata dan tangan anak untuk menghubungkan lambang bilangan dan jumlah bilangan secara tepat dalam waktu tertentu.

Depdiknas (2006: 549) menjelaskan pengertian *maze* adalah mencari jejak yang merupakan kegiatan untuk mencari, melacak dan memilih jalur ketempat yang di tentukan dengan menggunakan media tertentu. Kegiatan ini di sukai oleh anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan ketaatan dan keterampilan. Selain itu, game *maze* adalah game yang dapat merangsang imajinasi anak-anak. Permainan *maze* anak dituntut untuk mengikuti jalur yang telah ada. Bermain *maze* selain menyenangkan juga membantu anak lancar menghitung. Bermain *maze* mendorong untuk memilih warna, huruf dan angka yang telah ada pada manik-manik *maze* .

Dalam bermain *maze* angka anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian *maze* berupa kotak-kotak yang di lewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Menurut Vigotsky (2005:24) ada beberapa manfaat dari kegiatan bermain *maze*, salah satunya mengembangkan daya imajinasi anak dan sebagai alat untuk menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan material anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung kelompok A dengan siswa yang berjumlah 15 anak, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih perlu dilatih lagi, terlihat dari anak yang masih belum benar membilang angka dengan urutan yang sesuai, masih belum benar menunjukkan angka dan masih keliru dalam mengenal lambang bilangan. Karena disebabkan kurang aktifnya dalam pembelajaran mengenal angka menggunakan media, anak kurang terlihat aktif dalam kegiatan yang menyenangkan sehingga pemahaman anak akan lambang bilangan belum berkembang secara optimal. Pembelajaran lebih berfokus pada pembelajaran dengan menggunakan majalah yang ada sehingga mengesampingkan penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif).

Hal ini disebabkan oleh minimnya pemahaman guru akan pentingnya penggunaan media pada pembelajaran kognitif melalui bermain terhadap

penguasaan angka, sehingga tidak adanya ketertarikan anak untuk mengenal angka. Permasalahan tersebut menjadi motivasi peneliti untuk lebih menggali kemampuan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan metode pembelajaran yang memudahkan anak yaitu menggunakan APE (alat permainan edukatif) melalui bermain *maze* angka ini adalah untuk melihat sejauh mana penguasaan mengenal angka tersebut.

Oleh sebab itu, berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang *Hubungan antara Keterampilan Bermain Maze Angka dengan Kemampuan Kognitif Anak di Kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterampilan bermain *maze* angka di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan bermain *maze* angka dengan kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Keterampilan bermain *maze* angka di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung
2. Kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung
3. Hubungan antara keterampilan bermain *maze* angka dengan kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yang dapat diambil, yakni manfaat secara praktis dan teoritis, selanjutnya diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan tentang hubungan antara keterampilan bermain *maze* angka dengan kemampuan kognitif anak, serta implementasinya dalam pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat secara praktis dijabarkan sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan mengenai pentingnya keterampilan bermain *maze* angka dalam kemampuan kognitif anak usia dini.

b. Bagi Guru

Peneliti ini dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan di kelas terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

c. Bagi Anak

Peneliti ini berguna untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui keterampilan *maze* angka.

d. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran pada hasil pembelajaran anak usia dini mengenai kegiatan penggunaan metode pembelajaran anak melalui keterampilan bermain *maze* angka terhadap kemampuan kognitif anak.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (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.

Menurut Vygotsky, dalam Latif (2013: 78) mengatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Vygotsky menjelaskan ketika anak bermain akan menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, sehingga bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak untuk memecahkan masalah, bermain juga dapat diartikan sebagai suatu kejadian atau aktivitas seseorang yang mengandung rasa senang tanpa adanya paksaan, serta lebih mementingkan proses dari hasil akhir. Bermain merupakan media yang sangat baik untuk membina ketangkasan, pembentukan kepribadian, keterampilan dan kecerdasan. *Maze* atau yang dikenal dengan istilah labirin merupakan salah satu kegiatan bermain yang mampu mengembangkan kecerdasan anak terutama dalam kemampuan kognitif.

Istiaty (2006: 12) berpendapat bahwa permainan *maze* adalah permainan edukatif dengan jalan sempit berliku, berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Sedangkan menurut Kurniawan (2010: 3) *maze* merupakan *game* yang berbentuk labirin yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk menyelesaikan permainan ini, seseorang yang masuk kedalam *maze* harus dapat menemukan pintu keluar dari *maze* dan membutuhkan usaha dan kesadaran akan arah.

Slamet Suryanto (2005:107) mengemukakan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan. Angka adalah suatu lambangan tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran. Perlu diperhatikan bahwa angka (digit) hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Bilangan terdiri dari satu angka atau kombinasi berbagai angka seperti 7, 6, 68, 96, 567, 8976, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *maze* angka merupakan permainan pada labirin atau alur-alur yang berliku dengan tujuan mencari jalan keluar yang tepat untuk menghubungkan lambang bilangan

dengan bilangan yang sesuai. Permainan *maze* juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran yang disampaikan dalam permainan *maze* angka merupakan pembelajaran anak dalam mengenali bilangan dan lambangnya. Dimana tujuan anak dalam mencari jalan keluar yang tepat adalah menghubungkan lambang bilangan atau angka yang terdapat pada papan *maze* dengan jumlah bilangan yang disajikan dalam berbagai bentuk karakter yang menarik perhatian anak dalam waktu tertentu.

Menurut Sujiono (2007: 1. 3) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk melakukan penjelajahan kepada lingkungan sekitar menggunakan kelima inderanya, maka anak akan memiliki pemahaman yang utuh. Kegunaan rasio mampu dipakai secara benar dan cepat dalam menangani memecahkan sebuah problem yang dibutuhkan bagi anak untuk meningkatkan pengalamannya mengenai segala sesuatu yang dilihat, didengar, dirasa, diraba maupun anak mengindra lewat kelima panca inderanya. Diantara persepsi matematika yang sangat kesulitan untuk diberikan kepada anak berumur tiga hingga lima tahun yaitu peningkatan liabilitas terhadap bilangan. Tanggapan terhadap bilangan lebih berguna daripada sekedar menjumlahkan.

Terdapat empat indikator pada perkembangan kognitif dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup perkembangan (berpikir simbolik) yang tercantum pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yakni Tingkat Pencapaian Perkembangan tersebut dikembangkan menjadi empat indikator yang digunakan sebagai penilaian yaitu:

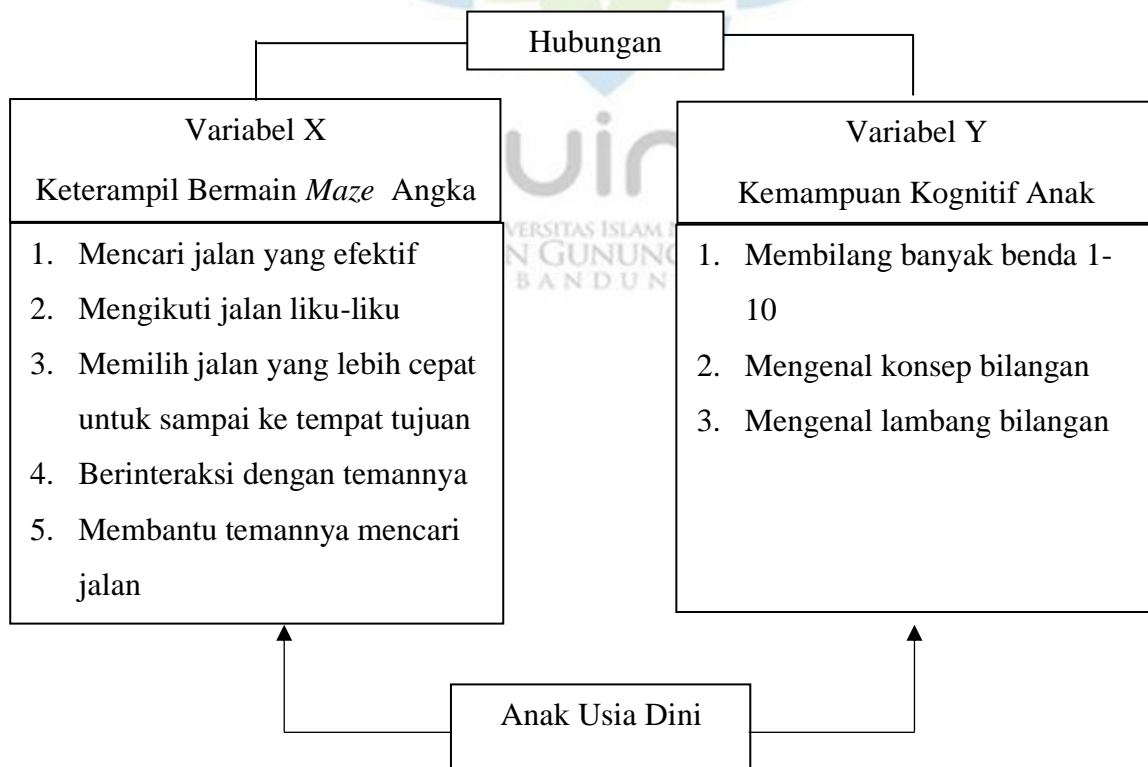
1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang huruf.

Depdiknas (2007: 12) mengemukakan bahwa ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi pembelajaran membilang angka antara lain: a)

Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas pembelajaran angka-angka, b) Anak mulai menyebutkan urutan angka tanpa pemahaman, c) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan, d) anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya, e) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Untuk mendalami dan mengukur variabel X (keterampilan bermain *maze* angka) indikatornya ditetapkan: (1) menemukan jalan yang tepat; (2) memecahkan masalah; (3) mencocokkan jumlah benda dengan angka; (4) media *maze* angka. Sedangkan untuk variabel Y (kemampuan kognitif) difokuskan pada perkembangan berpikir simbolik, dengan indikator. (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh; (2) mengenal konsep bilangan; (3) mengenal lambang bilangan; (4) mengenal lambang huruf.

Untuk lebih jelasnya, urain kerangka pemikiran di atas, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “hypo” yang berarti di bawah dan “thesa” berarti kebenaran. Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus di uji secara empiris. Secara sederhana, hipotesis penelitian dirumuskan atas dasar terkaan atau *conjecture* penelitian. Namun demikian, terkaan-terkaan tersebut harus didasarkan pada acuan, yakni teori dan fakta ilmiah. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya. (Suryana & Priatna, 2007:50).

Berdasarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

H_a: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara keterampilan bermain *maze* angka dengan kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10 Baleendah Kabupaten Bandung.

H₀: Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara keterampilan bermain *maze* angka dengan kemampuan kognitif anak di kelompok A RA Persis 296 Riyadusholihin 10.

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H₀) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang digunakan sebagai acuan dan pertimbangan untuk memperoleh sebuah hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Lisdiana, 2017 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak kelompok BI Melalui Permainan

Labirin Di TK Terpadu Nilul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember". Hasil dari penelitian ini menyatakan penerapan permainan labirin untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Naiul Maram, dilaksanakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, melalui penerapan permainan labirin maka kemampuan kognitif mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata prasiklus sebesar 66,67, siklus I 88,33 dan pada siklus II meningkat menjadi 99,4. Persamaan antara peneliti Dina Lisdiana dengan peneliti penulis terletak pada satu variabel penelitian yang digunakan yakni kemampuan kognitif. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada penggunaan pendekatan antara Dina Lisdiana menggunakan pendekatan PTK sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Rachmawati, 2019 dengan judul "*Hubungan Antara Kegiatan Bermain Maze Dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung*". Hasil dari penelitian ini menyatakan kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial anak usi dini di RA Al-Wafi, dengan nilai keefisien korelasi sebesar 0,64 Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian ini, dengan penelitian penulis yaitu persamaan desain penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan desain penelitian korelasional dan menggunakan salah satu variabel yang digunakan yakni *maze* .
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatmaini, 2018 dengan judul "*Pengaruh Aktivitas Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD Kecamatan Penengahan*". Hasil penelitian ini menggunakan desain penelitian *simple randomized design*. Jumlah sampel penelitian ialah 63 anak, terdiri dari 31 anak pada kelas eksperimen dan 32 anak pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data dalam penelitian menggunakan rumus regresi linier untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *maze* angka dan

uji-t untuk melihat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak yang diberikan dan tidak diberikan perlakuan aktivitas bermain *maze* angka. Hasil ini menunjukkan bahwa media angka memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan. Persamaan antara peneliti Siti Fatmaini dengan peneliti penulis terletak pada satu variabel penelitian yang digunakan yakni *maze* angka. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada penggunaan pendekatan antara Siti Fatmaini menggunakan pendekatan *simple randomized design* sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif korelasi.

