

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana. Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok, dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran Kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda konkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada tahap selanjutnya.

Sejak anak usia dini, konsep bilangan perlu diperkenalkan. Pemahaman konsep bilangan berkembang seiring dengan perkembangan waktu dan kesempatan. Dalam pembelajaran di RA guru sering menunjukkan perasaan kecewa terhadap cara berpikir anak. Kepercayaan diri anak akan berkurang saat anak harus bersandar pada apa yang tidak anak ketahui. Pada prinsipnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini dapat ditingkatkan asalkan guru mengetahui cara-cara yang tepat, salah satu diantaranya adalah melalui media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engklek.

Melalui media media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engklek diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini dapat ditingkatkan.

Pembelajaran media merupakan alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media Dadu merupakan salah satu alat yang biasanya digunakan untuk permainan anak-anak semacam ular tangga atau sejenisnya, berbentuk kubus untuk menghasilkan angka acak.

Media dadu melalui permainan tradisional engklek adalah permainan dadu yang terbuat dari kain panel yang dibentuk kubus yang sisi-sisi kubusnya berciri tanda yang biasanya bertanda titik 1 sampai 6, berbeda dengan dadu yang dipakai penelitian dadu yang berciri titik 1 sampai 5, kemudian untuk gambar permainan tradisional engklek itu sendiri terbuat dari banner yang berwarna, berbeda dengan permainan tradisional yang dulu yang hanya bergaris di atas tanah saja.

Pada umumnya upaya pengembangan pembelajaran aspek kognitif di RA Al-istiqomah menggunakan LKA dengan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Hal tersebut mempunyai pengaruh yang baik terhadap perkembangan kognitif anak. Selain menggunakan salah satu upaya pengembangan pembelajaran yang biasa dilakukan melalui kegiatan meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak di RA Al-istiqomah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engkle Untuk

Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A RA Al-istiqomah Karangtengan Cianjur”. Dengan menggunakan media pembelajaran dadu angka diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga dapat berkembang dengan sangat baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang dapat dibuat sebagai berikut:

1. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10
2. Anak belum mampu membedakan angka 6 dan 9
3. Anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan angka

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana proses pengembangan media dadu melalui permainan tradisional engkle untuk meningkatkan konsep bilangan Kelompok A RA Al-istiqomah.?
2. Bagaimana kelayakan media dadu melalui permainan tradisional engkle untuk meningkatkan konsep bilangan Kelompok A RA Al-istiqomah.?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media dadu melalui permainan tradisional engkle untuk meningkatkan konsep bilangan Kelompok A RA Al-istiqomah.?
4. Bagaimana Epektutas media dadu melalui permainan tradisional engkle untuk meningkatkan konsep bilangan Kelompok A RA Al-istiqomah.?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

- a. Mengetahui proses pengembangan media dadu melalui permainan tradisional engkle untuk meningkatkan konsep bilangan Kelompok A RA Al-istiqomah.
- b. Mengetahui kelayakan media dadu melalui permainan tradisional engkle untuk meningkatkan konsep bilangan Kelompok A RA Al-istiqomah.
- c. Mengetahui respon siswa terhadap media dadu melalui permainan tradisional engkle untuk meningkatkan konsep bilangan Kelompok A RA Al-istiqomah.
- d. Mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media dadu melalui permainan tradisional engkle yang dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan Media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engkle Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A RA Al-istiqomah Karangtengan Cianjur.
- b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan Media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engkle Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A RA Al-istiqomah Karangtengan Cianjur.

- c. Adanya Media Pembelajaran Dadu Melalui Permainan Tradisional Engkle dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran di RA sesuai dengan perkembangan kemampuan kognitif anak.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan Media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engkle Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A RA Al-istiqomah Karangtengan Cianjur.
- b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan Media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engkle Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A RA Al-istiqomah Karangtengan Cianjur.
- c. Adanya Media Pembelajaran Dadu Melalui Permainan Tradisional Engkle dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran di RA sesuai dengan perkembangan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Penulis** : Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan kognitif.
- b. **Bagi Anak** : Dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan merangsang kemampuan melalui media pembelajaran angka dadu yang menyenangkan.

c. Bagi Pendidik : Dapat diketahui secara langsung permasalahan pengembangan kemampuan kognitif anak yang ada di kelas dan dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak. Selain itu juga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman.

d. Bagi Lembaga : Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kognitif anak.

G. Definisi Operasional

a. Konsep Bilangan

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Bilangan, salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ada pun capaian indikator yaitu Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, Anak mampu membedakan angka 6 dan 9. Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan angka,

b. Media pembelajaran dadu

Media pembelajaran dadu adalah Untuk melakukan kegiatan ini diperlukan alat sebagai media pembelajaran, yakni objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol secara acak yang memiliki enam (6)

sisi dengan simbol yang berbeda-beda, dan pada umumnya sisi yang berhadapan memiliki simbol yang berjumlah tujuh (7).

c. Dadu Melalui Permainan Tradisional Engklek

Media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engklek memiliki ciri-ciri yaitu menarik, berwarna, dan bergambar. Ciri yang pertama adalah menarik. Media Dadu dibuat agar dapat menarik perhatian dari anak. Jika anak mulai tertarik dengan alat peraga tersebut, maka mereka dapat belajar lebih mendalam. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan menjadi lebih berkesan dan menyenangkan. Ciri yang kedua adalah berwarna dan bergambar. Dilihat dari segi Fisik Media Dadu Melalui Permainan Tradisional Engklek, akan merangsang anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, alat peraga dibuat agar dapat melatih aspek kognitif anak, alat tersebut dapat digunakan untuk berbagai usia.