

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.¹ Dalam Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 14).²

Sebagaimana Allah menjelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq ayat 1-5. Surat tersebut artinya *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar manusia dengan pena, mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

¹ Hamid Darmadi, dkk, *Pengantar Pendidikan Suatu Konsep Dasar, Teori, Strategi, dan Implementasi* (Bandung: ALFABETA, 2018), 3.

² Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), 32.

Menurut H.M. Quraish Shihab, bahwa kata *iqra'* berasal dari kata *qara'a* yang berarti menghimpun. Dari kegiatan *iqra'* yang memiliki arti menghimpun ini memiliki beberapa makna yaitu menyampaikan, menelaah, mendalami, meneliti, mengetahui ciri sesuatu, dan membaca baik tertulis maupun tidak tertulis. Selain itu *iqra'* juga memiliki arti bacalah, telitilah, dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu; bacalah alam, tanda-tanda zaman, sejarah, maupun diri sendiri yang tertulis maupun tidak.

Selain perintah membaca terdapat juga perintah menulis dengan pena dalam arti seluas-luasnya, seperti menulis biasa, merekam, memotret, dan mendokumentasikan. Dengan kegiatan membaca dan menulis seseorang dapat memperoleh informasi yang luas dan juga dapat untuk digunakan jangka panjang yang kemudian dapat dijadikan bahan bacaan, diteliti oleh generasi berikutnya. Membaca dan menulis merupakan keterampilan yang pertama kali harus diajarkan dalam proses pendidikan.³ Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan, dimana dengan adanya pendidikan seseorang dapat mendapatkan pengetahuan baru, membaca, menulis, dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi segala usaha dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, serta pemberian pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-

³ Abuddin Nata, *PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), 2.

ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.⁴ Masa emas perkembangan pada anak terletak saat anak berada di usia dini. Pada masa itu terjadi lonjakan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya. Para ahli menyebutnya usia emas perkembangan (*golden age*). Untuk mengoptimalkan potensi perkembangan tersebut, setiap anak membutuhkan asupan gizi seimbang, perlindungan kesehatan, asuhan penuh kasih sayang, dan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan setiap anak.⁵ Di Taman Kanak-Kanak, anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan cara sekolah mempersiapkan berbagai macam aktivitas yang dapat mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki anak, baik kognitif, bahasa, sosial, maupun fisik dan motorik anak.⁶

Menurut Yuliani kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan menurut para ahli dalam Sujiono, dkk menyatakan bahwa kemampuan perkembangan kognitif adalah kemampuan mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.⁷ Pada aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat

⁴ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 15.

⁵ Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 45.

⁶ Qurrata 'Ayuna, dan Darmiati, "Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Permainan Kotak Sortasi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)* 2, no. 3 (Mei, 2018): 114.

⁷ Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II," *SPEKTRUM PLS* 1, no. 1 (April, 2013): 253.

memberi alasan, mampu menyelesaikan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.⁸

Berdasarkan pra observasi di TK PGRI Kapedi kemampuan kognitif anak masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan anak belum bisa menebak bentuk geometri dan warna dengan benar. Saat proses belajar mengajar berlangsung masih ada beberapa anak yang belum bisa menyebutkan bentuk geometri dengan tepat, beberapa anak juga sudah bisa menebak bentuk geometri dengan benar akan tetapi anak belum mampu mengenali dengan baik bentuk-bentuk geometri jika dikaitkan dengan benda-benda kongkret yang ada di lingkungan sekitarnya. Begitu juga dalam menebak warna masih ada beberapa anak yang belum bisa menebak warna dengan tepat. Maka dari itu, peneliti ingin menguji pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak yang menyenangkan dilakukan dengan kegiatan bermain. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, mendatangkan rasa gembira serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.⁹ Beberapa esensi yang dimiliki oleh kegiatan bermain bagi anak usia dini antara lain sebagai berikut: 1) motivasi internal, dimana anak-anak melakukan kegiatan bermain atas kemauan diri sendiri dan tanpa paksaan; 2) aktif, yakni ketika anak-anak melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fungsi fisik dan mental; 3) nonliteral, berarti anak-anak mampu melakukan apa saja sesuai keinginan, terlepas dari realitas seperti yang berpura-pura memainkan sesuatu; dan 4) tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan

⁸ Yesi Novita Sari, "Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (Oktober, 2018): 84.

⁹ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas melalui Bermain* (Jakarta: PT. Grasindo, 2008), 4.

sebelumnya, merupakan esensi dari bermain bahwa bermain dilakukan atas dasar partisipasi semata.¹⁰

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah permainan kotak sortasi. Media kotak sortasi adalah semua alat permainan yang berbentuk kecil yang dapat diletakan diatas meja sehingga membantu anak terampil bekerja dan mengembangkan daya pikirnya atau dapat membantu membentuk pola berfikir sistematis.¹¹ Penggunaan media kotak sortasi juga dapat digunakan dalam kemampuan matematika anak, seperti kemampuan geometri. Geometri merupakan salah satu bagian dari standar pembelajaran matematika untuk anak usia dini. Penggunaan media kotak sortasi dalam pembelajaran geometri memiliki kelebihan dimana media kotak sortasi ini akan lebih bermakna apabila anak aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta media yang digunakan tidak lepas dengan kehidupan sehari-hari anak. Dengan bantuan media kotak sortasi ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu konsep matematika lebih optimal.

Berdasarkan uraian dan hasil pengamatan di atas, kotak sortasi dianggap bisa menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Oleh sebab itu, peneliti ingin menguji dan mengkaji kegunaan media kotak sortasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk anak usia dini, yang kemudian hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baru bagi guru, peneliti lain, dan pembaca dalam proses pembelajaran. Mengacu pada uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti ingin menguji dan mengkaji lebih dalam dengan melaksanakan penelitian yang berjudul

¹⁰ Naili Rohmah, "Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Tarbawi* 13, no. 2 (Juli, 2016):30.

¹¹ Qurrata 'Ayuna dan Darmiati, "Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Permainan Kotak Sortasi", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, Vol. II. No. 3. (2018): 115.

“Pengaruh Penggunaan Kotak Sortasi terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar atau postulat tentang suatu hal berkenaan dengan masalah penelitian yang kebenarannya sudah diterima oleh peneliti. Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:¹²

1. Penggunaan kotak sortasi dapat mengembangkan kognitif anak.

¹² Tim Penyusun IAIN Madura, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Pamekasan: IAIN Madura, 2020), 17.

2. Kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh penggunaan kotak sortasi.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹³ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a: Ada pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) bahwa ada pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI Kapedi Bluto Sumenep.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yang pertama kegunaan teoritis dan yang kedua adalah kegunaan praktis. Berikut adalah penjelasan mengenai kegunaan teoritis dan praktis dalam penelitian ini:

1. Kegunaan teoritis

sebagai referensi baru dan diharapkan dengan adanya penelitian dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak menggunakan media kotak sortasi.

¹³ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 329.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi guru

Sebagai bahan referensi bagi guru dalam pemilihan penggunaan kotak sortasi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

b. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi yang diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi peneliti sendiri

Untuk menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan dalam meningkatkan kompetensinya sebelum benar benar terjun menjadi seorang pendidik kelak.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi dan pedoman bagi peneliti lain dalam pengaruh penggunaan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga TK PGRI Kapedi, Kecamatan Bluto, Kabupaten Sumenep. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah kelompok B di TK PGRI.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah atau definisi operasional diperlukan untuk menghindari perbedaan pengertian atau kekurangjelasan makna. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kotak sortasi adalah alat permainan yang dimainkan dengan cara memasukkan balok dengan bermacam-macam bentuk ke dalam kotak melalui lubang yang sesuai.¹⁴ Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kotak sortasi merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang dilengkapi dengan lubang berbentuk macam-macam bentuk geometri yang dimainkan dengan cara memasukkan bentuk geometri yang sesuai pada lubang.
2. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁵ Berdasarkan pada definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan memahami dan kemampuan berfikir, sehingga apabila dihadapkan pada suatu masalah, dapat diatasi dengan penyerapan informasi yang telah diterima sebelumnya. Kemampuan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menghitung jumlah bentuk geometri, anak dapat menyebutkan bentuk geometri (meliputi: lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, segi lima, segi enam, belah ketupat, setengah lingkaran, oval, dan hati), anak dapat mengenal dan menyebutkan warna geometri (meliputi: merah, biru muda, kuning, hijau muda, orange, ungu, putih, merah muda, hijau tua, dan biru tua), anak dapat mencocokkan bentuk geometri dengan kotak sortasi.
3. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam masa sejak lahir hingga berusia delapan tahun, yang mengalami masa perkembangan pesat, memiliki potensi untuk belajar lebih cepat yang didukung oleh akselerasi kemampuan otak, serta mempunyai

¹⁴ Qurrata 'Ayuna dan Darmiati, "Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Permainan Kotak Sortasi", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, Vol. II. No. 3. (2018): 118.

¹⁵ Besse Nirmala dan Endah Kusumawati, "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Alkhairaat Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi", *Jurnal Bungamputi*, Vol. 6. No. 1. (2020): 70.

karakteristik yang unik.¹⁶ Berdasarkan pada definisi tersebut dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan anak dari sejak lahir atau berusia 0-8 tahun yang berada pada masa *golden age* yaitu masa emas perkembangan dimana pada masa ini anak memiliki potensi untuk menyerap pembelajaran dengan cepat. Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK PGRI dengan rentang usia 5-6 tahun yang berada pada tahap praoperasional.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan hasil penelitian terdahulu, yang dapat berfungsi sebagai bahan analisis berdasarkan kerangka teoretik yang dibangun dan sebagai pembeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Fungsi kajian terdahulu yaitu menentukan posisi penelitian (persamaan dan perbedaannya) dengan penelitian terdahulu.¹⁷ Berikut adalah penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian:

1. Penelitian Diana Nur Latifah, pada tahun 2015 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometris melalui Permainan Kotak Sortasi pada Anak Kelompok B TK Kusuma Mulia II Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri”. Hasil penelitian dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti telah ditemukan masalah tentang kemampuan kognitif anak yang masih sangat rendah. Sehingga anak kurang berminat dalam melakukan permainan geometris, hal ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh pendidik monoton dan tidak menyenangkan. Persamaan dengan penelitian yang

¹⁶ Ernawati Harahap, dkk., *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022), 258.

¹⁷ Tim Penyusun IAIN Madura, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Pamekasan: IAIN Madura, 2020), 20.

akan dilakukan adalah kesamaan variabel dalam penelitian yakni kemampuan kognitif dan permainan kotak sortasi. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Diana menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Kuantitatif.¹⁸

2. Penelitian Besse Nirmala & Endah Kusumawati, pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Alkhairaat Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi”. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak di TK Alkhairaat Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kesamaan variabel terikat dalam penelitian yakni kemampuan kognitif anak. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel bebas. Pada penelitian yang dilakukan Besse Nirmala & Endah Kusumawati menggunakan puzzle sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kotak sortasi.¹⁹
3. Penelitian Novi Tri Utami, pada tahun 2023 dengan judul “Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media *Flashcard*”. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Sabilil Huda Sanglar, Kecamatan Reteh. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel terikat dalam penelitian yakni kemampuan

¹⁸ Diana Nur Latifah, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometris melalui Permainan Kotak Sortasi pada Anak Kelompok B TK Kusuma Mulia II Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri” (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, 2015), 4.

¹⁹ Besse Nirmala dan Endah Kusumawati, “Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Alkhairaat Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi”, *Jurnal Bungamputi*, Vol. 6. No. 1. (2020): 69.

kognitif anak. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode penelitian dan variabel bebas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Novi Tri Utami menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan variabel bebas *flashcard* sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Kuantitatif dengan variabel bebas kotak sortasi.²⁰

²⁰ Novi Tri Utami, "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media *Flashcard*", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 6. No. 01. (2023): 43.