

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi terpenting yang dilakukan orang tua bagi masa depan anaknya. Sejak anak lahir ke dunia, ia memiliki banyak potensi dan harapan untuk berhasil di kemudian hari. Pendidikanlah yang menjadi jembatan penghubung anak dengan masa depannya itu. Dapat dikatakan, pendidikan merupakan salah satu pembentuk pondasi bagi tumbuh dan berkembangnya seorang anak untuk memperoleh masa depan yang lebih baik.

Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 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. Batasan lain mengenai usia dini pada anak berdasarkan psikologi perkembangan yaitu antara usia 0-8 tahun.

Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*). Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan. Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya

pengembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini.

Pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk membantu anak berkembang pada semua aspek perkembangannya sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya.

Ketika anak memasuki usia 3 tahun, terjadi perkembangan kognitif yang tak terduga. Semakin dipelajari, semakin disadari bahwa anak mengalami perkembangan kognitif yang pesat hanya dalam waktu relatif singkat. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, dalam bahasa sehari-hari disebut kemampuan berpikir.

Pengembangan aspek perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara mengenalkan matematika. Matematika sangat penting bagi anak usia dini, karena fungsi utama matematika yaitu agar dapat mengembangkan aspek perkembangan serta kecerdasan anak agar anak dapat berpikir logis dan juga matematis. Ruang lingkup matematika bagi anak usia dini dapat melalui kegiatan proses pembelajaran dalam mengenal konsep geometri dan mengenal konsep bilangan dari angka 1-10. Konsep geometri dan bilangan adalah konsep matematika yang penting untuk diketahui pada anak khususnya usia 4-5 tahun yang termasuk dalam Kelompok TK A.

Pada penelitian ini anak diharapkan dapat mengenal, membedakan dan menyebutkan nama-nama bentuk geometri dengan cara mengamati media yang sudah dibuat oleh peneliti yaitu media bentuk-bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, bintang, dan bentuk hati, serta anak dapat menyebutkan banyaknya bentuk-bentuk geometri tersebut. Dengan mengenal bentuk-bentuk geometri tersebut anak akan dengan mudah dapat mengenal macam-macam bentuk geometri pada benda sekitar seperti lingkaran pada jam dinding, persegi panjang pada papan tulis, bulat pada bola dan lain-lain. Namun, pemahaman anak dalam mengenal bentuk geometri pada benda disekitar masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengingat nama bentuk, meskipun benda tersebut kerap dilihat oleh anak setiap hari, karena metode pembelajaran yang kurang tepat misalnya metode ceramah sehingga anak tidak aktif bertanya serta kurangnya antusias anak dalam pembelajaran khususnya pengenalan bentuk geometri.

Sehingga diketahui bahwa tidak semua anak dapat memahami pengenalan bentuk geometri melalui benda sekitar yang berbentuk bangun geometri. Melalui kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan edukatif khususnya untuk anak prasekolah dapat memberikan dampak positif melalui pengalaman yang anak peroleh. Dampak tersebut merupakan dasar pengembangan potensi anak dalam menentukan bakat atau kesukaan anak.

Pemilihan alat permainan yang kreatif sangat menentukan pencapaian kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai. Untuk itu selain alat permainan edukatif yang sudah disediakan oleh sekolah di setiap kelas, diperlukan juga

keaktivitas dari guru PAUD untuk dapat membuat alat permainan edukatif (APE) sendiri, karena banyak bahan-bahan bekas yang dapat dijadikan sebagai alternatif pembuatan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Melalui alat permainan edukatif anak-anak diberikan kesempatan dan kebebasan untuk berpikir, berimajinasi, mengenal potensi diri dan juga mengembangkan kreativitasnya. Keterbatasan pengadaan atau penggunaan alat permainan edukatif lebih dikarenakan ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan dan membuat secara optimal alat permainan edukatif yang sudah ada, sedangkan keterbatasan pengadaannya disebabkan oleh keengganan untuk membuat sendiri.

Dari permasalahan tersebut, guru sebagai orang dewasa belum dapat mengoptimalkan alat permainan edukatif untuk pengembangan dan kecerdasan anak agar lebih optimal di karenakan anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama bangun dan membedakan ciri-ciri setiap bangun datar khususnya di TK Pembina 7 Kota Ternate masih memerlukan wawasan yang luas dari orangtua dan guru untuk menggali kemampuannya terutama dalam mengenal konsep geometri dan konsep bilangan sesuai tahapannya. Ketika anak dialihkan melalui permainan yang mengasyikan, anak dapat menghabiskan waktu mainnya dengan informasi-informasi yang baru. Orangtua maupun guru perlu menyadari bahwa alat permainan yang digunakan dapat memberikan banyak pengetahuan untuk anak seperti mengenal bentuk, warna, ukuran, pola, sifat, tekstur, dan ciri-ciri lainnya.

Dalam pembelajaran di sekolah guru dapat menggunakan alat permainan edukatif seperti media kotak pintar sebagai suatu alat bantu yang mudah digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Dalam penelitian ini alat permainan edukatif yang digunakan yaitu mencocok bentuk geometri dan mengurutkan atau mencocokkan angka 1-10 yang dapat meningkatkan kemampuan perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif.

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang ada, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan judul “**Pengaruh Media Kotak Pintar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di PAUD Pembina 7 Kota Ternate**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran kurang bervariasi.
2. Penggunaan media yang masih sangat kurang dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya media yang menarik sehingga minat belajar anak kurang.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi seperti peneliti kemukakan dalam identifikasi masalah di atas maka peneliti memfokuskan Kelompok B umur 5-6 Tahun dan membatasi masalah Pengaruh Media Kotak Pintar terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Pembina 7 Ternate.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yaitu bagaimana pengaruh media kotak pintar terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di PAUD Pembina 7 Kota Ternate?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kotak pintar terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di PAUD Pembina 7 Kota Ternate.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- 2) Sebagai informasi pengetahuan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran mengenai media kotak pintar terhadap perkembangan kognitif anak.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru/pendidik terkait dengan judul tersebut agar sekolah dapat mempunyai pendidik yang kreatif dalam mengembangkan pembelajaran di kelas.
- 2) Bagi peserta didik, metode yang digunakan tidak hanya dapat mengembangkan perkembangan kognitif namun juga dapat mengembangkan kreativitasnya.

- 3) Bagi Peneliti, sebagai bahan masukan bagi peneliti akan pentingnya menggunakan media kotak pintar dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan baik.