BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang diperuntukan untuk anak sebelum memasuki sekolah dasar dan suatuupaya pembinaan yang dikhususkanuntuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan serta kesehatan jasmani dan rohani (Undang-Undang No 20 Tahun 2003).Anak usia dini memiliki bermacam aspek perkembangan. Perkembangan aspek kognitif anak antara lain nilai agama moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan seni.Masa perkembangan anak banyak mengalami proses tumbuh kembangnya. Setiap anak mengalami berbagai perkembangan yang menunjukan kemampuan otaknya berkembang. Salah satu perkembangan yang penting untuk selalu dipantau adalah perkembangan kognitif.

Kata kognitif berasal dari bahasa Inggris*cognition*yang artinyamengetahui. Dalam arti umum*cognition*yang berarti perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan denganakal pikiran, melaui pikiran dapat digunakanuntuk memecahkan masalah, mencari tahu dan eksplorasi. Kemampuan kognitif adalah sebuah proses berfikir yang didasarkan pada mekanisme biologis pengembangan sistem saraf, usia anak yang semakin bertambah maka susunan sel sarafnya juga bertambah banyak serta kemampuan yang dimiliki juga meningkat (Piaget,1952).

Kemampuan berfikir dan kekuatan mental anak pada usianya berbeda maka perkembangannya berbeda. Dalam kemampuan kognitif terbagi kedalam empat tahap perkembangan yaitu: tahap sensorimotor (0 sampai 24 bulan) bayi yang baru lahir hingga usia 2 tahun masi sangat terbatas kemampuan yang dimiliki anak. Perlu adanya rangsangan secara terus-menerus. Tahap praoperasional (2 sampai 7 tahun) fase ini sudah mulai

berkembang intuitif dan penggunaan simbol-simbol. Tahap operasional konkrit (7 sampai11 tahun)pada fase ini praoperasional konkrit kemampuan berfikir logis dan rasional meningkat. Tahap operasional formal (mulai 11 tahun) pada fase ini anak sudah memasuki usia remaja yang sudah bisa berfikir secara abstrak dan mampu menguasai penalaran (Piaget,1952).

Pengembangkan kognitif bagi anak usia 5-6 tahun sangatlah penitng karena diharapkan bisa melatih anak untuk berfikir kritis dan kreatif, serta lebih mengedepankan imajinasi dan nalarnya dalam menghadapi hal baru. Anak akan termotivasi untuk mengeksplore lebih jauh mengenai pengetahuan yang menurutnya menarik. Kemampuan kognitif berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan kepribadian anak. Kemampuan kognitif antara lain rasa ingin tahu, berfikir kritis, eksplorasi, keterampilan berbahasa dan pemecahan masalah. (Desmita, 2009).

Dalam pembahasan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek yaitu aspek media pembelajaran, aspek permainan dan faktor lain yang mempengaruhi peningkatan kemampuan kognitif anak antara lain :

1. Aspek media

Kata Media berasal dari bahasa Latin yaitu‘’*medius’’* yang bararti perantara atau pengantar. Media digunakan sebagai penyaluruntuk menyampaikan pesan. (Arsyad, 2017).Media adalah alat yang dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran agar memudahkan anak dalam belajar.Media Pembelajaran mempunyai peranan penting bagi anak. Perkembangan anak yang berada pada masa pengenalan benda konkrit. Media Pembelajan merupakan bagian dari komponen belajarbagi anak. Dengan media pembelajaran membuat lebih efektif dan tercapainya tujuan. (Utiyo, 2017). Media terbagi menjadi tiga bentuk yaitu media visual, yang berupa: gambar, foto maupun lukisan.Media audio-visualmemiliki suara dangambar.Media audititori yaitu media hanya menampilkan suara saja(Djamarah,2002).

Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk membantu anak menstimulasi kemampuan kognitif anak. Berbagai macam media yang

bervariatif dapat membuat anak semakin semangat dalam belajar. Anak akan mudah mengingat dan merasa senang dengan hal-hal baru yang menarik bagi anak. Sifat anak yang mudah bosan dapat digunakan dalam efektivitas pembelajaran yang menggunakan ataupun permainan-permainan yang menyenakan bagi anak. Manfaat media dalam pembelajaran yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, menimbulkan semangat belajar, memungkinkan anak untuk belajar mandiri, efektivitas komunikasi antara guru dan murid.

2. Aspek permainan

Bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak bermain dilakukan anak dengan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari luar. (Raihan, 2005:85). Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2005). Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. (Santrock, 2002)

3. Faktor lain

Faktor lain yang dimaksud adalah kegiatan yang menunjang dalam suatu permainan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kegiatan yang dilakukan merupakan aktivitas sehari-hari yang sering anak lakukan baik disekolah maupun dirumah. Kegiatan tersebut antara lain: kegiatan membilang benda sekitar menggunakan media konkrit yang dekat dengan anak seperti menghitung balok, biji-bijian. Kegiatan mencocokan angka dengan simbol angka, kegiatan mencocokan nomor dengan simbol angka dibantu media audio-visual.

Peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun sangat penting untuk anak. Namun terkadang anak mengalami kesulitan saat proses belajar terjadi dan mudah cepat merasa bosan. Minimnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi membuat anak kurang berkembang kognitifnya

secara maksimal. Melihat urgensi media pembelajaran dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya dan dapat menjadi solusi permasalahan anak. Maka penulis tertarik membahas "PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN''.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Penggunaan media media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun?"

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatahui ada dan tidaknya peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi objek, peneliti serta seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini dapat menambah wawasan terhadap guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Penulis

      Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran.

   b. Bagi anak didik

      Anak mendapatkan stimulasi dan media belajar yang tepat dan menyenangkan sehingga dapat menerima pembelajaran dengan baik khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya.

c. Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan strategi atau media pembelajaran yang tepat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar anak tertarik untuk belajar sehingga kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat berkembang secara optimal, serta memberikan suatu metode pembelajaran yang baru bagi pendidik agar tercipta suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi kepala sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan di Taman Kanak-kanak dalam penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak untuk menjadi rekomendasi strategi dan referensi media baru dalam proses pembelajaran kognitif bagi anak.