

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fakta menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, dikarenakan media yang digunakan guru kurang menarik sehingga anak mudah bosan dalam belajar.¹ Proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan kualitas pendidikan karena proses pembelajaran merupakan salah satu terpenting dalam bidang pendidikan. Kemampuan kognitif merupakan hal yang perlu diberikan kepada anak. Karena kognitif sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20, bisa mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda dari yang paling kecil ke besar bahkan sebaliknya, memahami huruf abjad, dan bisa memahami angka.² Hal tersebut di perkuat oleh hasil penelitian terdahulu, sebagai berikut:

Dalam penelitian Ari Udani yang berjudul “*Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*” menjelaskan bahwa pembelajaran di TK Shanti Kumara Kelompok B2 selama ini siswa belum dapat secara optimal mengembangkan kemampuan kognitif terutama yang berkaitan dengan kegiatan yang meliputi

¹ Iis Basyiroh, Program Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini, Tunas Siliwangi, Vol. 3 No. 2, (2017), 123.

² Ramaikis Jawati, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibal Ulumi II”, *Jurnal PAUD*, Vol. 1 No. 1 (2013), 253.

pengembangan kemampuan kognitif, hal ini ditunjukkan oleh keadaan siswa dalam kelas memiliki kemampuan kognitif yang belum berkembang sebanyak 53%.³

Dalam penelitian Dini Afrian Safitri yang berjudul "*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Laskar Satrio*" ditemukan bahwa kegiatan dalam berhitung dihadapkan pada kendala. Hal ini disebabkan beberapa faktor yang menghambat perkembangan kognitif, salah satunya kurangnya latihan dalam berhitung permulaan dan keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar, bahan ajar berupa permainan ular tangga kurang menarik baik dari segi tampilan dan isinya. Hal tersebut menjadi faktor penghambat dalam kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 Tahun.⁴

Sedangkan dalam penelitian Wika Anggraini yang berjudul "*Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B*" juga menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak masih belum berkembang sesuai harapan. Kemampuan kognitif anak terlihat ketika anak tidak mampu menyebutkan kembali pelajaran yang sudah dipelajari dan terlihat juga ketika anak tidak mampu memecahkan masalah sederhana dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media,

³ Ari Udani, "Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreatifitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Bandung", *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha* (2014), 4.

⁴ Dini Afrian Safitri, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan* (2021), 10.

dari awal hanya 4 anak dari 13 siswa yang dapat menyelesaikan permainan menggunakan sebuah media maze, malah anak mencoret-coret semua gambar.⁵

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam aspek perkembangan kognitif, anak belum sepenuhnya berkembang sesuai harapan (BSH). Hal tersebut tentunya tak terlepas dari kemampuan anak yang berbeda-beda. Anak bisa berkembang secara optimal apabila guru dalam proses belajar mengajar, bisa menyesuaikan media dengan tingkat usia anak.

Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.⁶ Kognitif merupakan sebuah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, dan memecahkan masalah.

Kemampuan perkembangan kognitif anak bisa dikembangkan melalui permainan. Bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir, mengenal angka dan huruf. Oleh karena itu permainan

⁵ Wika Anggraini, "Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B", *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 5, (2020), 65.

⁶ Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibal Ulumi II", *Jurnal PAUD*, Vol. 1 No. 1 (Apri 2013), 253.

dengan bermain merupakan proses belajar anak yang sangat penting dilakukan. Permainan memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dan perlu adanya sebuah media. Media merupakan alat pembelajaran yang sangat membantu dalam proses belajar, dengan adanya media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga terjadi proses belajar-mengajar yang menyenangkan. Anak-anak akan selalu terfokus pada dunianya bermain selagi itu mengasyikkan baginya, semua dilakukan dengan senang karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak.

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas, masalah yang timbul pada anak usia 5-6 tahun dalam hal kemampuan kognitifnya adalah dari pemilihan metode pengembangan yang sering tidak didasari dengan analisis tentang karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan bahan ajar. Sehingga tingkat aspek perkembangan kognitif anak kurang berjalan dengan optimal, kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran, terdapat anak dalam aspek perkembangan kognitif belum berkembang sesuai harapan dalam hal pengenalan huruf, angka, dan mencocokkan dari yang terkecil ke besar hal ini disebabkan kurangnya stimulus dan pembelajaran yang monoton masih mengandalkan lembar kerja anak, dan dari media yang kurang menarik sehingga anak merasa jenuh ketika pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu memberikan kegiatan yang bervariasi agar kemampuan kognitif anak bisa berkembang sangat baik.

Salah satu media yang cocok diberikan kepada anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan aspek perkembangan kognitif yaitu melalui media permainan Aypi. Permainan AYPI ini dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Dan termasuk kedalam media permainan edukatif. Permainan AYPI bisa dimainkan oleh 2 orang bahkan lebih, dengan memasukkan aspek perkembangan kognitif anak. Pembuatan media permainan AYPI memanfaatkan bahan-bahan seperti kardus, kertas, spidol warna, tusuk sate, botol yakult, lem tembak, tiner dan cet.

Dengan demikian peneliti berupaya untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul *“Pengembangan Media Permainan AYPI (Ayam Pintar) Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Muqorobbin Cilegon”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Media yang digunakan kurang menarik
2. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah pada tahap berkembang sesuai harapan (BSH)
3. Proses Pembelajaran lebih terfokus pada LKA
4. Kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran
5. Anak kurang memahami informasi yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah media permainan AYPI untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Media permainan AYPI adalah media pembelajaran yang digunakan sebagai mediator untuk mengenalkan lambang bilangan 1-20, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda dari yang paling kecil ke besar bahkan sebaliknya, memahami huruf, dan bisa memahami angka. Media permainan AYPI termasuk kedalam APE (Alat Permainan Edukatif) dan bisa dijadikan sebagai media untuk mengevaluasi anak dalam hal kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini penting bagi anak usia 5-6 tahun. Dalam mengenalkan kognitif kepada anak, banyak metode yang bisa digunakan salah satunya dengan menggunakan media permainan AYPI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka rumusan penelitian ini berfokus pada:

1. Bagaimana Pengembangan Media Permainan AYPI Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun?
2. Apakah Permainan AYPI Layak Digunakan Sebagai Media Bahan Ajar Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun ?
3. Bagaimana Efektivitas Media Permainan AYPI Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang di teliti adalah:

1. Untuk Mengembangkan Media Permainan AYPI Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Permainan AYPI Sebagai Media Bahan Ajar Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.
3. Untuk Mengetahui Efektivitas Media Permainan AYPI Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

F. Tujuan dan Manfaat Produk

Dalam pendidikan anak usia dini, pendidik harus mampu mengembangkan sebuah media permainan agar dapat menarik perhatian anak, karena pada dasarnya anak-anak akan mudah tertarik akan hal yang baru bagi anak. Pendidik dituntut untuk bisa kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran.

a. Tujuan

Tujuan dibuatnya produk ini adalah :

1. Memudahkan guru dalam mengenalkan aspek perkembangan kognitif melalui permainan AYPI.
2. Memudahkan anak dalam mengenal angka 1-20, mampu mengklasifikasikan berdasarkan warna, ukuran, daan bentuk. mengenal huruf, membedakan kecil dan besar, menempel makanan ayam, dsb.

b. Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan sumbangan pemikiran tentang Pengembangan Media Permainan AYPI Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Muqorobbin Cilegon.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsuh ide dan gagasan tentang pengembangan media permainan AYPI (Ayam Pintar) untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujuk dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan AYPI (Ayam Pintar).

c. Bagi peneliti

Memberikan wawasan dan pengalaman pribadi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media permainan AYPI.

d. Bagi anak

1. Dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media permainan AYPI.

2. Dapat mengenal angka 1-20
3. Dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
4. Dapat mencocokkan makanan AYAM
5. Dapat Menarik rasa ingin tahu anak.
6. Sebagai acuan agar anak mampu mengoptimalkan kemampuan kognitifnya.

G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran. Berupa Alat Permainan Edukatif yang dimodifikasi menjadi media permainan AYPI untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

1. Permainan AYPI memiliki tampilan yang lebih menarik baik dari segi ukuran, warna, maupun tampilan.
2. Berbentuk kubus.
3. Memanfaatkan kardus sebagai bahan utama pembuatan media permainan AYPI.
4. Terdapat Gambar AYAM (dengan sub tema binatang yang hidup didarat).
5. Terdapat telur ayam yang telah diberi no 1-20.
6. Terdapat kotak lubang yang telah di beri no 1-10.
7. Terdapat proses perkembangbiakan AYAM.
8. Terdapat Huruf “AYAM”
9. Terdapat gambar makanan Ayam

Media Permainan AYPI merupakan media pembelajaran berupa permainan AYPI yang dibuat sedemikian rupa oleh peneliti, dengan memanfaatkan bahan-bahan seperti: telur ayam rekyasa, kardus, gunting, lem tembak, buku gambar, cet dengan warna kuning, walpaper, tusuk sate, kertas, spidol berwarna-warni, dan botol bekas yakult. Bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal angka 1-20, Bisa mengklasifikasikan benda berdasarkan warna ukuran kecil-besar, bisa menempelkan mana yang termasuk kedalam makanan “AYAM”, dan menyusun huruf ayam dengan baik dan benar ke dalam botol warna yang tertera huruf ayam.