

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada usia 4-5 tahun, perkembangan kognitif anak menunjukkan kemajuan yang signifikan. Ada beberapa aspek penting dari perkembangan kognitif pada usia ini: 1. Berpikir simbolis, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu berpartisipasi dalam permainan imajinatif. 2. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat. 3. Keterampilan pemecahan masalah, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana dan membuat keputusan berdasarkan pengalaman sebelumnya. Mereka dapat berusaha mencari cara untuk mencapai tujuan dalam permainan.¹

Usia 4-5 tahun ini dapat disebut masa emas karena pada usia ini anak masih sangat mudah dalam menerima sesuatu hal apa pun. Disarankan pada masa ini anak sudah mulai diajak untuk tertarik dengan media RUPIN (Rumah Pintar) ini. Mulai dari melihat, dengan isi media tersebut yang banyak terdapat macam-macam pembelajaran di dalam media RUPIN (Rumah Pintar) tersebut. Terdiri dari pembelajaran untuk mengenal angka,

¹ Kementerian Pendidikan Nasional RI, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014," *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 1-76, https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf.

Mengenal geometri, mengenal huruf abjad dan hijaiyah, mengenal tekstur kasar dan halus dan ada tempat untuk praktek menulis langsung di dalam media RUPIN (Rumah Pintar) ini.

Banyak faktor yang sangat mempengaruhi dalam perjalanan anak menuju kedewasaan, tetapi apa yang mereka dapat dan apa yang diajarkan mereka saat usia 4-5 tahun ini akan tetap membekas dan bahkan memiliki pengaruh yang dominan dalam membentuk sikap pilihan dan langkah hidup anak. Untuk memaksimalkan pertumbuhan anak usia 4-5 tahun ini, media pembelajaran yang tepat perlu diberikan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka, Seperti Rumah Pintar (RUPIN) yang sudah peneliti buat. Tafonao menjelaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran di PAUD, karena dapat memberikan pengaruh positif seperti meningkatkan kemandirian anak dalam menentukan kegiatan belajarnya, baik secara mandiri maupun bersama teman sebaya, dengan dukungan dari pendidik.²

Dengan mengingat pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia dini maka pendidik dapat memilih berbagai macam cara untuk mengembangkan kemampuan berhitung antara lain dengan pemilihan metode pembelajaran, media pembelajaran, serta model pembelajaran.³ Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan

² Tafonao, Peran Serta Media Pembelajaran Dalam Memfasilitasi Belajar Anak, *Jurnal Pendidikan Anak*, (2018)

³ Viona Neno Lorenza, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Rumah Pintar*, (2016)

eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya agar meningkatkan kemampuan berpikirnya.⁴

Pengembangan kognitif untuk pendidikan anak usia dini dapat dilakukan oleh guru, dengan cara memfasilitasi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran seperti menentukan tujuan, materi dan media pembelajaran. Media rumah pintar yang saya buat ini dengan menggunakan bahan dasar kardus dan media rumah pintar ini salah satu media yang efektif untuk mengetahui simbol atau tulisan yang diletakkan pada rumah pintar dan dapat di fahami atau ditangkap secara mudah bagi anak. Kegunaan dari media rumah pintar ini dapat digunakan untuk pembelajaran mengenalkan huruf baik itu huruf alfabet maupun huruf hijaiyah, mengenal angka 1-10, melatih anak menulis, mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal dan merasakan tekstur kasar dan halus.

Kognitif anak usia 4-5 Tahun di RA Adduriyat Kota Cilegon masih belum berkembang dengan baik tetapi Ada juga anak yang sudah bisa mengerjakan dengan baik, dan ada anak yang belum bisa mengerjakan seperti yang diharapkan. Hal ini kemungkinan model pembelajaran yang digunakan guru sedikit kurang diminati peserta didik. Perkembangan anak tentunya harus diperhatikan secara optimal melalui berbagai praktik yang tentunya dapat meningkatkan kognisinya (kesadarannya) karena saat masih kecil anak merupakan masa emas.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011)

Menurut Piaget, bermain dapat melatih keterampilan kognitif secara menyenangkan dan rileks melalui tahapan yang sederhana dibagi dengan cara kelompok.⁵ Dengan bermain yang menyenangkan dan menarik mampu memberikan pengalaman dan mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam menciptakan ide pikiran anak yang cemerlang, membantu anak memahami dunia sekitar, anak dapat menemukan sesuatu.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kognitif peneliti menggunakan pembelajaran media RUPIN (Rumah Pintar), media pembelajaran ini yang terdapat pembelajaran kognitif dengan memfokuskan mengenal angka 1-10, menulis huruf, mengenal huruf alfabet, huruf hijaiyah, mengenal bentuk geometri beserta warna, mengenal tekstur kasar dan halus.

Pada zaman sekarang dalam menggunakan media pembelajaran telah banyak dilakukan, terutama pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan. Menggunakan media pembelajaran pada anak usia dini akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar dan memberi kesan yang menyenangkan.

Media merupakan sesuatu yang digunakan untuk bahan pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat dan pikiran peserta didik dalam kegiatan belajar agar tercapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran yang saya buat ini memiliki peranan yang sangat penting dalam menahan keberhasilan dalam proses belajar anak, dengan adanya

⁵ Panney Upton, *Psikologi Perkembangan*, Terj. Noermalasari Fajar Widuri (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm.131.

media ini juga dapat membuat pembelajaran anak lebih menarik dan sangat menyenangkan.⁶

Belajar menggunakan media akan lebih cepat diterima anak seperti belajar menggunakan media rumah pintar yang di mana media rumah pintar ini anak mampu berhitung, mengenal bentuk geometri beserta mengenal warna, juga bisa mengenal huruf alfabet dan huruf hijaiyah, bisa mengenal tekstur kasar dan halus melalui atap rumah, dan mulai bisa menulis dalam media tersebut. Pembelajaran menggunakan media merupakan pengalaman belajar anak yang menyenangkan dan memberi kepuasan tersendiri pada anak.

Akan tetapi beberapa hasil penelitian menunjukkan masih ada beberapa anak rendahnya aspek perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan yang seharusnya anak usia 4-5 tahun sudah mampu menulis lambang bilangan 1 sampai 10 tetapi di RA Adduriyat masih ada beberapa anak yang menulis angka nya masih terbalik posisinya begitu pun dengan huruf alfabet dan huruf hijaiyah. Maka diadakannya media ini dalam membantu belajar anak untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, mengembangkan kreativitas dan mengetahui cara untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah yang dihadapi sekaligus sebagai pusat perhatian anak untuk bisa mendengarkan.

⁶ Usep Kusniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h.6

Berdasarkan permasalahan latar belakang di atas yang peneliti lakukan di dalam perkembangan kognitif berhitung, menulis, membaca anak belum berkembang secara menyeluruh hal ini terlihat pada hasil presentase di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Rumah Pintar (RUPIN) Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Adduriyat Kota Cilegon.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis jelaskan diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang harus dilengkapi
2. Kemampuan membaca anak yang perlu dikembangkan
3. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus dikembangkan
4. Anak diberi arahan sesuai aturan
5. Rumah pintar (RUPIN) akan meningkatkan kemampuan kognitif anak

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Adduriyat Kota Cilegon?
2. Bagaimana pengembangan media rumah pintar (RUPIN) untuk mengembangkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun?

3. Bagaimana kelayakan penggunaan dari media rumah pintar (RUPIN) untuk mengembangkan pembelajaran kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Adduriyat Kota Cilegon?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, peneliti bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Adduriyat Kota Cilegon
2. Untuk menghasilkan media rumah pintar (RUPIN) dalam mengembangkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun
3. Untuk mengembangkan pembelajaran kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Adduriyat Kota Cilegon

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat penelitian yaitu:

- 1) Bagi peneliti : dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan kognitif
- 2) Bagi peserta didik : penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan, huruf hijaiyah dan abjad, mengenal bentuk geometri beserta warnanya, mengenal tekstur kasar dan halus melalui media rumah pintar (RUPIN)
- 3) Bagi guru : penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi baru agar dapat lebih optimal dalam mengembangkan kemampuan

kognitif terutama kemampuan berhitung, menulis melalui media rumah pintar (RUPIN)

- 4) Bagi sekolah : diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif bagi penyelenggaraan

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian, berikut pembahasan yang akan dijelaskan dalam penelitian ini:

BAB I Pendahuluan : terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori : terdiri dari Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, Media Pembelajaran Rumah Pintar (RUPIN), Penelitian Yang Relevan, Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian : terdiri dari Jenis dan Model Penelitian Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba Produk, Jenis Data dan Subjek Penelitian, Teknik Analisis Data, Tempat dan Waktu Penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : hasil penelitian dan pengembangan, pembahasan.

BAB V adalah penutup : terdiri dari simpulan dan saran.