

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak termasuk anak dari usia 0 hingga 6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang lebih parah pada beberapa tahun pertama kehidupan. Pembangunan dalam hal ini melibatkan proses yang lebih luas dari pada hanya proses akar rumput. Jadi, kualitas tumbuh kembang seorang anak akan sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang diciptakannya sejak saat itu. Karena 80% kematian bayi terjadi pada masa kanak-kanak, maka stimulasi pendidikan menjadi penting. Selanjutnya, kemampuan anak untuk mengatur pertumbuhan otaknya kecil jika mereka lahir sebelum usia 8 tahun, dan hanya 20% setelah masa kanak-kanak. Bentuk rangsangan harus sesuai dengan ambang persepsi (Khadijah, 2016:10).

UU No. 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 2 menyatakan sebagai berikut: Pendidikan prasekolah adalah pendidikan anak sejak lahir sampai dengan usia, yang diberikan dengan insentif pendidikan yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan intelektual agar anak siap mengikuti proses pembelajaran dan program pendidikan. Tonggak ini berfungsi sebagai panduan untuk pendidikan anak lebih lanjut. Jika seorang anak sedang dalam masa puncak atau masa emasnya, mereka dapat didorong untuk melakukannya untuk meningkatkan tingkat pertumbuhan perkapita mereka dan memastikan bahwa mereka akan mencapai puncaknya dan terus tumbuh selama musim keagamaan yang akan datang.

Keputusan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 perkembangan yang harus dikembangkan lebih lanjut adalah perkembangan kognitif. Pengetahuan menurut Soemarti (2003:27) adalah perilaku yang menggugah orang untuk melakukan pengetahuan. Pengetahuan menjelaskan bagaimana cara berfikir anak dapat memecahkan berbagai masalah dan digunakan untuk menentukan waktu yang tepat dari kecerdasan anak. Menurut Kliegman (2012), Pengetahuan merupakan hasil interaksi antara organisme yang masih berkembang dan sistem pertahanan, dan wawasan ini dapat membantu manusia beradaptasi dengan lingkungannya.

Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda. Pertumbuhan sama pentingnya bagi semua makhluk hidup seperti kelangsungan hidup dan reproduksi. (Yuniarti, 2015:4). Menurut Soetjiningsih & Ranuh (2015:3) Perkembangan adalah kemampuan untuk mengembangkan, mengatur, dan berfungsi dalam organisme yang lebih kompleks dengan cara yang terorganisir dan dapat diprediksi melalui proses pematangan atau pertumbuhan. Yang dimaksud dengan gangguan kognitif atau intelektual adalah gangguan perseptual, terutama pada mereka yang mengalami kesulitan memahami, memahami, memahami, dan mengenali objek tertentu (Yuniarti, 2015: 12).

Berdasarkan poin-poin di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif cenderung mengurangi kecemasan, terutama ketika belajar bagaimana memahami apa yang terjadi di sekitar anak dan bagaimana mengenali dan menghadapi masalah sederhana. Kemampuan kognitif anak dapat dilatih dengan cara memberi, kartu adalah segala sesuatu yang menyampaikan pesan, dapat berupa pemikiran, minat dan kemauan belajar anak.

Flashcard ialah Kartu flash dua sisi bagus untuk menghafal dan mengulang. Ada banyak orang dewasa yang memberi anak mereka waktu untuk belajar dari mereka mengenal nama huruf, angka, hewan, buah, dan informasi dasar umum lainnya (Windura, 2010). Media pada *flashcard* juga dapat dipahami sebagai materi edukasi berupa kartu dengan ilustrasi berukuran 25 x 30 cm yang dibuat secara manual dari foto atau menggunakan gambar yang dilampirkan pada flash card. Gambar pada kartu adalah pesan yang tertulis di bawah gambar. *Flashcard* tidak hanya membantu anak untuk lebih mudah mempelajari nama-nama benda, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak sehingga anak dapat memaksimalkan potensinya sesuai dengan kemampuannya (Susilana & Riyana, 2007).

Menurut Puspitasari Dkk 1 (2022), penggunaan *flashcard* untuk pembelajaran matematika pada anak usia dini sudah ada sejak penelitian tentang penggunaan *flashcard* untuk pembelajaran matematika atau aritmatika sebelum masa kanak-kanak, terutama untuk membantu anak belajar menjadi pemikir yang logis dan sistematis serta untuk merangsang sedang belajar, motivasi pemuda. Gunakan alat belajar khusus, seperti Media *Flashcard*, saat mengajar anak matematika atau mata pelajaran lainnya. Tampilan multimedia menggunakan kartu yang berbasis huruf, geometris, atau gambar bersudut lainnya. Dapat membantu anak memahami konsep geometri dan koordinat yang terdapat dalam konsep matematika atau aritmatika.

Menurut Siktas Dkk (2022) Media *Flashcard* cocok digunakan sebagai alat ajar untuk anak usia 5 sampai 6 tahun. Hal ini terlihat dari hasil kelayakan yang dilakukan antar media yaitu 82% dengan kategorisasi valid, 92% dengan kategori

sangat valid, 83% dengan kategori sangat valid, desain pembelajaran valid, dan 96% dengan kategorisasi kelompok kecil sangat valid.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan antara media *flashcard* dengan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui penggunaan *flashcard* agar mempermudah anak untuk mengetahui serta memahami jumlah bilangan, urutan bilangan dan menunjukkan bilangan. Serta juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media *flashcard* serta menjadikan media yang bervariasi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.

Anak Usia 5-6 tahun seharusnya sudah mengetahui menyebutkan urutan bilangan, membilang atau menunjukan konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10 dan membedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama dan tidak sama. Namun pada kenyataannya di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023 sebagian anak belum bisa menyebutkan urutan angka dengan benar, anak belum dapat menunjukan lambang bilangan dengan benar, terbatasnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media serta media bervariasi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada observasi di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023, ditemukan masalah bahwa perkembangan kognitif anak dalam hal pengenalan konsep bilangan belum sesuai dengan tingkat capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Pengenalan konsep bilangan pada sebagian anak masih

sebatas pada menyebutkan angka tanpa mengetahui urutan bilangan yang sebenarnya, dan sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda. Masalah lainnya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak..

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan *flash card*. Penelitian yang akan dilakukan tersebut berjudul **Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan kajian latar belakang, maka identifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Anak kurang mampu menyebutkan urutan angka dengan benar
2. Anak masih belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda
3. Terbatasnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam pemanfaatan media
4. Terbatasnya media yang bervariasi mengembangkan kognitif anak usia dini

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, masih banyak yang harus di perbaiki dalam proses belajar dan mengajar, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada “Pengaruh media pembelajaran *flashcard* dalam mengembangkan kognitif (berfikir simbolik seperti menyebutkan lambang bilangan, mencocokkan bilangan, mengenal berbagai macam bilangan, dan mempresentasikan macam bentuk bilangan) Anak Usia 5-6 Tahun TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut diatas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu : Apakah ada pengaruh signifikan media pembelajaran *flashcard* dalam mengembangkan kognitif dalam menghitung bilangan angka 1-10 anak usia 5-6 tahun di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari menggunakan media pembelajaran *flashcard* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa Kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan anduan bagi orang tua, sumbangan referensi bagi perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini. Terutama kaitan media *flashcard* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain

- a. Bagi Penulis, memberikan latar belakang informasi bagi penulis yang sedang menulis tentang bagaimana penurunan kognitif terjadi pada masyarakat masa kanak-kanak, khususnya dalam kaitannya dengan pemahaman konsep bilangan.
- b. Bagi guru, mampu membina guru untuk dapat mengidentifikasi perangkat pembelajaran dalam pengembangan dan peningkatan semua aspek perkembangan anak, terutama yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif.
- c. Bagi kepala sekolah, kajian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi sekolah untuk mempersiapkan *flashcards* agar anak dapat berprestasi di sekolah.
- d. Bagi penelitian lain, sebagai sumber informasi dan referensi bagi peneliti lain yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.