

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat diperlukan oleh setiap orang demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia per individunya. Pendidikan menjadi salah satu hal yang penting untuk diperhatikan sebab menyangkut faktor kesejahteraan baik untuk individu itu sendiri maupun untuk kesejahteraan orang lain minimal yang hidup berdampingan dengan individu tersebut. Pentingnya kesejahteraan ini membuat berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah demi terselenggaranya pendidikan bagi setiap warga negara.

Pendidikan di Indonesia dimulai dari Pendidikan awal yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pemberian pendidikan pada anak sejak berusia dini (0-6 tahun) sangat penting dilakukan karena pada usia dini merupakan suatu kesempatan bagi orang tua untuk membangun pondasi yang kuat untuk masa depan anak nantinya. Usia anak usia dini yaitu 0-6 tahun merupakan masa keemasan bagi anak atau masa ini sering disebut dengan *golden age*. Pada masa ini sangat penting untuk memberikan stimulus kepada anak berupa rangsangan-rangsangan positif yang bisa diterima oleh anak dari orang lain melalui indra-indranya. Hal ini dikatakan karena pada masa inilah otak anak sedang terjadi pertumbuhan dan membangun cabang-cabang neuron yang memuat informasi-informasi yang diterima oleh anak.

Pelaksanaan program Pendidikan Anak Usia Dini yang diperuntukkan untuk anak berusia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, menjadi upaya yang dijadikan Pemerintah Indonesia untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak

selama masa jendela kesempatan. Program ini terdiri atas program Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK)/Raidathul Athfal (RA), TPA, dan lain sebagainya.

Program pendidikan anak usia dini dilakukan adalah untuk memfasilitasi dan mejadi wadah bagi anak agar mereka bisa tumbuh dan berkembang secara maksimal. Program pendidikan anak usia dini yang diberikan kepada anak juga harus dapat mengembangkan keenam aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi: perkembangan fisik dan motorik, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, seni (Izzati & Yuslyofriend, 2020).

Piaget dalam (Khotimah, dkk., 2021, h. 225) mengatakan bahwa anak yang berperan sebagai siswa memerlukan mediator atau media yang dapat memudahkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan guru agar lebuah mudah dipahami. Penggunaan media dalam proses pembelajaran anak usia dini juga dapat meningkatkan minat belajar anak sehingga menyebabkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak lebih cepat dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media (Rosyanafi dkk., 2018:61).

Aspek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah aspek kognitif pada anak usia dini. Mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting karena kemampuan kognitif pada anak akan membantu anak dalam tahapan perkembangan anak selanjutnya (Izzati & Yuslyofriend, 2020).

Aspek kognitif ini merupakan salah satu aspek yang perlu untuk dikembangkan. Kognitif anak dapat diartikan sebagai kemampuan belajar anak, kemampuan berpikir atau tingkat kecerdasan pada anak yang digunakan oleh anak untuk mempelajari keterampilan-keterampilan yang lain serta memperoleh konsep

baru. Khadijah (2016 :31) menambahkan bahwasannya kemampuan kognitif yang dimiliki anak membantu anak untuk bisa memahami apa yang sedang terjadi di lingkungan, serta kemampuan anak dalam menggunakan daya ingat dan memecahkan soal-soal sederhana.

Menurut Jeard & Melander dalam (Aisyah Izza Hamidah, dkk, 2021, h 9) Lingkup kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun mencakup 3 (tiga) capaian perkembangan yaitu: (1) pengetahuan umum dan sains, (2) konsep (bentuk, ukuran dan pola), dan konsep (bilangan, lambang, dan huruf). Pada lingkup perkembangan kognitif yaitu dalam mengenal konsep bilangan, tingkat capaian yang harus dicapai anak diantaranya yaitu mampu untuk menyebutkan lambang bilangan 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai lambang bilangan. Dalam kegiatan ini anak akan membilang, menunjuk, serta membuat lambang bilangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting karena kemampuan kognitif pada anak akan membantu anak dalam tahapan perkembangan anak selanjutnya, selain itu aspek kognitif ini merupakan salah satu aspek yang perlu untuk dikembangkan sehingga anak bisa menolong dirinya sendiri dengan cepat untuk memecahkan masalah seperti mengerjakan media yang diberikan pendidik dan memecahkan masalah yang ada dalam lingkungan anak itu sendiri seperti mengetahui besar kecil benda, mengetahui warna-warna yang ada di lingkungan sekitar, dan menjumlahkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Swasta Nailun Najah Medan Timur, kenyataan yang tampak dalam kegiatan pembelajaran

menunjukkan perkembangan kognitif usia 4-5 tahun yang masih rendah. Dari keseluruhan jumlah anak di kelas yaitu sebanyak 30 anak, sebanyak 13 anak kesulitan dalam mengenal konsep bilangan di antaranya, ada anak yang mampu membilang/menyebutkan angka tapi belum mampu menuliskannya, dan ada anak yang mampu menulis lambang bilangan tetapi belum mampu menghitung angka secara berurutan dengan benar.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa salah satu faktor penyebabnya ini adalah dalam mengenal konsep bilangan, media pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai untuk anak-anak, selain itu media yang di pakai hanya LKA, crayon untuk mewarnai, sehingga suasana tersebut membuat peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplor kemampuan kognitif karena seluruh kegiatan hanya menunggu instruksi dari pendidik dan tidak secara khusus menyokong perkembangan kognitif anak, sehingga menyebabkan kanak-kanak bosan dalam pembelajaran. Pada sisi lain metode yang digunakan guru tidak berganti, umumnya guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang membuat anak mudah bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Hal ini mengakibatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan kurang berkembang. Ada banyak metode berbeda yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Metode yang dapat digunakan guru antara lain penggunaan metode pembelajaran, metode permainan dan metode pendekatan.

Berdasarkan hasil kajian dari beberapa hasil penelitian terdahulu dimana diperoleh temuan kemampuan kognitif anak usia dini dapat distimulasi dengan

beberapa cara/metode sebagaimana *Pertama* Penelitian yang dilakukan oleh (Citra Ayu,2016) hasil penelitian ini menyimpulkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat, dengan metode bermain media kartu angka terhadap anak usia 4-5 tahun. *Kedua* Penelitian (Rista Dwi Permata, 2020) menyimpulkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak hasil penelitian menyimpulkan terdapat pengaruh dalam penggunaan mediapuzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok A dan juga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak di TK PKK Harapan Rahayu. *Ketiga* Hasil penelitian (Aisyah Izza Hamida, dkk, 2021) menyimpulkan bahwa media tangram berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian menyimpulkan penerapan media tangram berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Anak akan mudah mengenal bentuk geometri dengan menghubungkan bentuk-bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. *Keempat* Hasil penelitian (Sukadariyah, 2020) menyimpulkan permainan tradisional engklek memberikan pengaruh terhadap kemampuan geometri anak. *Kelima* Hasil penelitian (Mochamad Heri, dkk, 2018), menyimpulkan bahwa media *flash card* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif.

Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *loose parts* untuk mengetahui kemampuan kognitif anak Kelompok A TK Swasta Nailun Najah.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *Loose Part* untuk menstimulus perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Loose parts* sebagai

material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik. *Loose parts* menjadi magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan pada hal-hal baru, loose parts juga memungkinkan anak melakukan kegiatan main tanpa batas untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Media *loose parts* dapat membantu menstimulasi kreativitas anak usia dini dan mampu menciptakan konsep merdeka belajar yaitu dengan memberikan kebebasan dan kemerdekaan dalam belajar dan bermain.

Pemanfaatan media *loose parts* menggunakan benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik sangat tergantung pada kesempatan yang diberikan kepada anak untuk membuat banyak sekali koneksi atau hubungan, sehingga menghasilkan karya nyata. Pemilihan media *loose parts* merupakan salah satu sumber belajar yang berasal dari lingkungan terdekat anak dimana konsep tersebut menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2020) menegaskan bahwa benda lepas sangat mudah ditemukan di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya namun memberikan wadah pada anak untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu anak dalam belajar. Melalui pemanfaatan media *loose parts* anak usia dini dengan karakteristik bermain sambil belajar terpenuhi kebutuhannya sehingga saat belajar, anak memiliki kepercayaan diri, serta keterampilan fisik, kognitif dan emosional agar anak dapat mengembangkan potensinya secara maksimal (Mubarokah, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap perkembangan kognitif anak. Judul penelitian ini adalah :

“Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Swasta Nailun Najah Medan Timur Tahun Pelajaran 2023-2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak usia dini masih belum berkembang secara signifikan Ganti dengan baik
2. Pemanfaatan media pembelajaran di kelas anak masih kurang mendukung dalam pengembangan aspek kognitif.
3. Pemanfaatan Media *loose parts* belum pernah dilakukan guru di TK Swasta Nailun Najah Medan Timur.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa banyak hal yang menjadi penyebab rendahnya kognitif pada anak. Taman kanak-kanak didalam proses pembelajaran maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di TK Swasta Nailun Najah Medan Timur Tahun Ajar 2023-2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh penggunaan Media *Loose Part* berbahan alam terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Swasta Nailun Najah.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di TK Swasta Nailun Najah Medan Timur Tahun Pelajaran 2023-2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan dunia pendidikan khususnya di bidang Anak Usia Dini dan serta meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran untuk menggunakan media *loose parts* dari bahan alam dalam mengembangkan aspek kognitif anak.

b. Bagi Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini semoga bermanfaat bagi kepada anak usia dini yaitu pengalaman belajar yang baru di kelas dengan menggunakan media *loose parts* yang dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri ialah untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang perkembangan kognitif anak usia dini dan media *loose parts* sehingga peneliti dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY