

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Taman kanak-kanak merupakan pendidikan pra sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran pada anak dengan model belajar sambil bermain. Untuk itu guru dituntut mampu merancang dan melakukan pembelajaran yang menarik supaya anak gemar melakukan permainan khususnya dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak salah satu di antaranya adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kemampuan Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk mencapai pengetahuan berupa aktivitas mental seperti mengingat, menyimpulkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak dan kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif juga erat hubungannya dengan anak dapat berpikir, karena dengan kemampuan kognitif anak dapat memahami kegiatan yang mempengaruhi hidupnya. Perkembangan kognitif harus di rangsang dari sejak usia dini agar daya pikir anak dapat berkembang seperti mengenal bentuk, warna, mengkatagorikan, memecahkan masalah sesuai dengan bertambahnya usia anak.

Kemampuan kognitif yang di laksanakan di Taman Kanak-kanak harus dirancang secara sistematis sesuai pembelajaran agar proses pembelajaran menarik dan anak menjadi aktif sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai. Untuk itu guru harus menggunakan alat peraga yang tepat supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar, Salah satu kegiatan untuk mengembangkan kognitif anak adalah bermain atau menggunakan permainan baik itu untuk mengenalkan bentuk, warna, dan mengkatagorikan dalam memecahkan masalah,

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar sambil bermain, khususnya dalam mengembangkan bentuk, warna, mengkategorikan suatu benda dapat digunakan menara cerdas, karena alat permainan menara cerdas tergambar warna warna bentuk yang bermacam ragam dan ukuran yang bervariasi.

Menurut Eli Maslikhah ( 2010 ) Definisi menara cerdas adalah alat peraga yang terdiri kotak-kotak yang disusun sedemikian rupa supaya dapat digerakan, kemudian laci untuk menyimpan kartu dan benda-benda pendukung lainnya yang akan digunakan untuk bermain sambil belajar. Kotak-kotak diwarnai kuning, biru, merah, hijau, agar lebih menarik laci juga dilengkapi dengan musik untuk relaksasi.

Guru PAUD dituntut mampu membuat alat peraga, yang memiliki warna yang cerah, sederhana dan menarik. Salah satu contoh alat peraga yang menarik yaitu alat peraga menara cerdas karena menara cerdas dapat merangsang kecerdasan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di TK Pelangi Bayangkara Medan, guru jarang menggunakan alat peraga menara cerdas, dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena terbatasnya alat permainan yang tersedia di sekolah, dan guru juga mengakui kurang terampil membuat alat peraga yang di butuhkan dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran sebagian anak menguasai alat permainan tertentu dan tidak diberikan kesempatan pada temanya untuk menggunakan alat permainan tersebut. Disisi lain ada juga permainan yang tersedia tidak disukai anak. dalam permainan anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun alat permainan menara cerdas melainkan mereka asik bermain dengan suka hati, dan kurang terarah.

Dalam melakukan proses pembelajaran guru masih mengalami kesulitan untuk merangsang anak bermain dan bercakap-cakap. Hal ini dapat disebabkan kurangnya penguasaan perbendaharaan kata-kata anak, sebagian besar orang tuanya selalu menunggu didepan kelas sehingga anak tampak manja.

Berdasarkan masalah di atas peneliti menyadari perlu perbaikan proses pembelajaran, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan alat peraga menara

cerdas. karena dengan menggunakan alat peraga menara cerdas dapat menambah pengetahuan seperti, mengenal bentuk, warna, menyusun bagian bagian dari suatu gambar yang bermakna, melatih kesabaran tekun dan sungguh sungguh.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini yang berjudul **“Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Penggunaan Alat Peraga Menara Cerdas Di Tk Pelangi Bayangkara Medan”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Guru kurang terampil dalam membuat alat peraga
2. Guru masih mengalami kesulitan merangsang anak bermain dan bercakap-cakap dalam melaksanakan pembelajaran
3. Anak berebut pada alat permainan tertentu dan tidak memberi kesempatan pada murid lainya untuk menggunakan alat permainan tersebut
4. Rendahnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah pada saat berlangsungnya pembelajaran.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalahnya adalah:”Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Penggunaan Alat Peraga Menara Cerdas Di TK Pelangi Bayangkara Medan”.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dalam peneliti ini adalah ‘apakah dengan penggunaan alat peraga menara cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Pelangi Bayangkara Medan?’

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh alat peraga menara cerdas dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 thn di TK Pelangi Bayangkara Medan”.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Bagi anak:

Dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak

2. Bagi guru:

Sebagai bahan masukan untuk menggunakan alat peraga menara cerdas dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak.

3. Bagi sekolah:

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memfasilitasi alat permainan-permainan yang di butuhkan di sekolah

4. Bagi Peneliti:

Menambah wawasan dan pengalaman bahwa melalui alat peraga menara cerdas dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Sebagai bahan dan informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut, khususnya yang berkenaan dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini