

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan pendidikan dasar pra sekolah dengan melakukan suatu pembinaan untuk anak yang baru lahir hingga usia enam tahun melalui kegiatan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, supaya anak lebih siap untuk melanjutkan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal. PAUD juga suatu bentuk pendidikan yang difokuskan bagi dasar pertumbuhan dan 6 aspek perkembangan, diantaranya : nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, dan seni yang sudah disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan dan keunikan sesuai usia anak usia dini yang telah dikelompokkan seperti yang tertuang pada Permendikbud 137 tahun 2014.

PAUD pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk anak dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan pada seluruh aspek perkembangan anak. Secara instusional, pendidikan anak usia dini juga dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk pendidikan yang menjadikan pertumbuhan dan perkembangan, baik kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, kecerdasan spiritual, hingga koordinasi motorik sebagai titik berat atau dasarnya. Keunikan dan pertumbuhan anak dapat menjadikan pendidikan bagi anak usia

dini disesuaikan pada setiap tahap yang dilalui oleh anak itu sendiri. Juga untuk menstimulasi, membimbing dan memberikan kegiatan pembelajaran agar menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Anak usia 0-6 tahun merupakan anak yang tergolong usia dini atau dapat disebut masa keemasan (*golden age*) dimana periode yang sangat kritis untuk menentukan masa pertumbuhan dan perkembangan sangat mempengaruhi masa depan anak. Masa ini juga dapat dikatakan waktu yang tepat bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Dengan proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa ini, pemberian perlakuan dan pendidikan yang tepat dimasa kecil sangat berpengaruh pada kehidupan dewasanya nanti. Stimulasi yang diberikan pada anak sangat penting dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Anak usia dini merupakan individu yang membutuhkan upaya pendidikan agar dapat tercapainya aspek perkembangan yang optimal, baik dari nilai moral dan agama, bahasa, social emosional, fisik motorik kognitif, dan juga seni. Hal yang utama adalah pertumbuhan dan perkembangan kemampuan kognitif anak, karena dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan aspek yang lainnya.

Pengertian tentang perkembangan anak merupakan faktor penting yang dimiliki orang tua maupun pendidik dalam pengoptimalan potensi anak. Ada berbagai aspek perkembangan yang

dimiliki anak seperti sosial emosional, fisik motoric, bahasa dan kognitif. Kognitif adalah proses berpikir dalam otak sampai menghasilkan pengetahuan. Ranah kognitif mencakup aktivitas mental diantaranya memperhatikan, menalar, mengingat, membayangkan, mengelompokkan, melambangkan, merencanakan, memecahkan masalah, dan menghasilkan.

Selanjutnya perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, dimana pikiran adalah bagian otak dalam proses berpikir. Pikiran yang digunakan untuk mengetahui, mengenali dan memahami. Seperti tahap perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget*, mengatakan bahwa setiap hidup manusia pasti melewati empat tahap dalam perkembangan kognitif, dimana setiap manusia memiliki cara berpikir yang khas dan berbeda. Tahap-tahap itu antara lain: tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Sedangkan anak usia dini berada di tahap sensorimotor dan tahap pra-operasional.

Kemampuan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam proses berpikir, mengamati, menafsirkan, memperkirakan dan melakukan sesuatu untuk menyelesaikan masalah dalam memperoleh pengetahuan. Kemampuan kognitif juga menggunakan keterampilan otak untuk melakukan segala sesuatu mulai dari hal sederhana sampai yang paling spesifik. Oleh karena itu kemampuan kognitif membutuhkan beberapa hal yang utama, antara lain : belajar, membaca, mengingat, memperhatikan, dan berpikir logis. Kemampuan kognitif anak usia dini

bisa berkembang dengan baik bila mendapatkan rangsangan yang tepat untuk anak dengan menyesuaikan tahapan perkembangan, salah satunya dengan melakukan operasi bilangan sederhana: penjumlahan dan pengurangan. Karena pada perkembangan kemampuan kognitif anak dapat memberi gambaran pikiran anak yang sedang berkembang dan berfungsi dengan baik, anak akan mulai menunjukkan kemampuan permainan simbolis karena anak mulai menunjukkan yang jelas dalam berpikir.

Pada perkembangan kognitif anak usia dini khususnya pengenalan konsep bilangan sederhana atau kemampuan berhitung memiliki capaian perkembangan seperti: mengurutkan, menghitung, menyebutkan, menghubungkan, dan menilai. Kegiatannya antara lain: 1) mengenal konsep waktu misalnya hari ini, 2) mengetahui waktu dengan jam, 3) mengurutkan benda dari urutan besar ke kecil, dan 4) mengenal penjumlahan dan pengurangan (dalam khadijah dan Amelia, 2021:14).

Bermain merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak usia dini, karena bermain adalah hal yang wajib anak penuhi. Bermain tidak hanya membuat hati anak gembira dan senang, namun ada banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karenanya, pembentukan konsep pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. Karena sebagian waktu anak pasti dihabiskan dengan kegiatan bermain. Untuk mewujudkannya, hal ini harus mendapatkan dukungan yang baik dari

lingkungan bermainnya, seperti seorang pendidik diharapkan mampu memberi pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik dan keunikan setiap anak. Dengan pemberian pembelajaran yang asyik dan tidak membosankan akan membuat anak nyaman dan senang mengikuti pembelajaran dengan baik.

Manusia mempunyai dua belahan otak yang berbeda, yaitu belahan otak kanan dan belahan otak kiri. Pada belahan otak kiri berfungsi untuk berpikir secara logis dan teratur. Sedangkan pada belahan otak kanan memiliki fungsi untuk mampu berpikir secara imajinatif, holistic dan kreatif. Otak kanan biasanya berhubungan dengan segala aktifitas kreatif yang menggunakan kesan visual, warna gambar, irama dan musik. Oleh karenanya, otak kanan lebih banyak digunakan dalam berbagai kegiatan bermain.

Saat anak bermain, informasi pennisikan yang didapat anak akan tertanam pada memori mereka karena otak anak berada dalam keadaan tenang. Selain itu, seharusnya permainan ataupun media pembelajaran dibuat agar mampu menstimulasi otak anak.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas B1 kelompok B di KB-RA Al-Kautsar Surabaya bahwa kemampuan kognitif anak masih belum optimal. Dari 20 anak ada 60% atau setara dengan 12 anak yang belum memahami dan mengerti cara menyelesaikan operasi bilangan sederhana: penjumlahan dan pengurangan. Mereka mampu mengucapkan bilangan dengan baik dan benar, namun apabila diminta untuk menunjukkan

angkanya dan menihitungnya anak masih belum paham. Hal ini terlihat dari bagaimana anak masih sering keliru dalam menyebutkan dengan urut jumlah bilangan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah. Pendidik lebih sering menggunakan lembar kerja dari pada menggunakan media pembelajaran, sehingga membuat anak lebih mudah bosan dan tidak ada variasi dalam pembelajaran aspek kognitif maupun pada aspek lainnya.

Pembelajaran menggunakan alat yang konkrit atau media pebelajaran akan memudahkan anak untuk memahami dan mengerti pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik. Oleh karenanya, hal utama pada permbelajaran anak usia dini adalah penggunaan berbagai macam media pembelajaran atau alat permianan edukatif (APE) yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, dengan begitu pembelajaran yang diterapkan menggunakan media pembelajaran dapat merangsang kemampuan kognitif anak yang telah disesuaikan dengan karakteristik masing-masing anak. Media pembelajaran sebaiknya yang dapat menarik dan menyenangkan agar anak tidak bosan.

Ada beberapa tujuan belajar yang mungki sulit dicapai jika hanya mengandalkan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Media pembelajaran dibuat supaya pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal karena melali media pembelajaran suatu materi dapat dijelaskan lebih mudah dan jelas sehigga anak dapat cepat memahami. Permainan

sekaligus media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik salah satunya adalah media ayam bertelur. Melalui media ayam bertelur dapat membantu anak memahami dan mengerti konsep bilangan sederhana: penjumlahan dan pengurangan.

Oleh karena itu, peneliti mengangkat masalah yang terjadi dengan menggunakan media ayam bertelur untuk mengetahui pengaruhnya pada kemampuan kognitif anak. Jika dilihat dari kegiatan anak dalam melakukan operasi bilangan sederhana: penjumlahan dan pengurangan saat ini, masih banyak yang menggunakan kegiatan menulis, menggambar, ataupun mewarnai. Sehingga kegiatan yang dilakukan akan membosankan bagi anak. Salah satu strategi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media ayam bertelur. Peneliti menggunakan media ayam bertelur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Media pembelajaran adalah alat yang sangat berguna dalam membantu proses belajar mengajar, dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan anak, dan juga minat anak sehingga dapat tercipta proses belajar mengajar yang nyaman dan menyenangkan bagi anak.

Media ayam bertelur merupakan salah satu APE (Alat Permainan Edukatif) buatan sendiri yang sangat sederhana namun berguna dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal operasi bilangan sederhana: penjumlahan dan pengurangan. Di desain menggunakan karton duplex yang dilapisi dengan spon eva dengan pemilihan warna coklat yang berarti tanah, kemudian

disetiap sudut atas diberi stik es krim yang dibentuk menjadi pagar seperti kandang ayam. Pada bagian atas terdapat gambar induk ayam yang sudah dilaminating agar media lebih awet saat digunakan, juga terdapat tanda penjumlahan atau pengurangan sebagai alat untuk menghitung telur. Terdapat dua lubang berjarak pada bagian atas yang bertujuan untuk memasukkan dan mengeluarkan telur, kemudian yang terakhir lubang berbentuk setengah lingkaran pada bagian depan yang bertujuan untuk mengeluarkan hasil penjumlahan atau pengurangan yang sudah dihitung oleh anak-anak.

Pada kegiatan pembelajaran pendidik dapat menggunakan media ayam bertelur sebagai sebuah permainan, sehingga anak tidak mudah bosan. Misalnya anak dapat menebak jumlah telur yang sudah dihitung sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti membuat penelitian yang berjudul : “Pengaruh Media Ayam Bertelur Pada Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Supaya penelitian yang dilakukan ini tidak keluar dari pembahasan dan lebih fokus penelitian ini membatasi ruang lingkup, antara lain :

1. Media ayam bertelur yang ada pada penelitian ini menggunakan operasi bilangan sederhana : penjumlahan dan pengurangan.
2. Media ayam bertelur yang ada pada penelitian ini menggunakan bahan dan alat yang ada di sekitar dan dikenal oleh anak.

3. Media ayam bertelur dalam penelitian ini merupakan media yang sederhana seperti spon eva, gambar, lem, dll.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, selanjutnya rumusan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Apakah media ayam bertelur berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun ?
2. Apakah kelebihan dan kekurangan dari media ayam bertelur terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengetahui tingkat pengaruh media ayam bertelur terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Adapun tujuan dari penelitian ini, diantaranya :

1. Untuk mengetahui pengaruh media ayam bertelur terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media ayam bertelur terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas : Media Ayam Bertelur
2. Variabel Terikat : Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Definisi operasional penelitian merupakan sebuah definisi yang diperuntukkan kepada suatu variabel dengan menspesifikasi kegiatan untuk mengukur variabel tersebut. Selain itu kegunaan dari definisi operasional penelitian yaitu untuk memberi

batasan serta pengertian yang jelas mengenai variabel agar tidak terjadi kesalah pahaman tentang data yang akan dikumpulkan serta menghindari kesalahan alat pengumpulan data. Definisi operasional penelitian ini antara lain :

1. Media Ayam Bertelur adalah sebuah alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan yang ramah lingkungan seperti : spon eva, gambar, telur mainan, stik es krim, lem, dll. Media ini terdapat tiga lubang untuk memasukkan dan mengeluarkan telur yang ada di dalam kotak.
2. Kemampuan Kognitif adalah kemampuan anak dalam proses berpikir, mengamati, menafsirkan, memperkirakan dan melakukan sesuatu untuk menyelesaikan masalah dalam memperoleh pengetahuan. Dalam penelitian ini difokuskan dalam kegiatan operasi bilangan sederhana : penjumlahan dan pengurangan

Adapun indikator variabel pada penelitian ini, diantaranya:

1. Terbiasa menunjukkan aktivitas eksploratif dan menyelidik
2. Mampu memecahkan masalah sederhana
3. Menyebutkan jumlah benda 1-10
4. Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang akan dicapai, oleh karenanya penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk pendidikan anak usia dini. manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan bisa berguna dan memberikan sumbangan ilmiah untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentang media ayam bertelur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.
- b. Bisa digunakan untuk menambah referensi penulisan tugas akhir yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan guru selaku tenaga pendidik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media ayam bertelur agar tercipta kegiatan yang tidak membosankan dan menyenangkan bagi anak dalam kegiatan belajar mengajar.

- b. Bagi Anak

Anak bisa meningkatkan kemampuan kognitif, berpikir secara logis, dan merangsang koordinasi mata dan tangan untuk memecahkan masalah melalui media ayam bertelur.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam dan luas baik dari segi wilayah maupun substansi masalah.