

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Manusia memiliki dimensi potensi, keunikan, dan dinamika tersendiri sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Potensi yang dimiliki oleh manusia sangat menentukan dalam setiap rentang kehidupannya sejak manusia memiliki keunikan dan dinamika tersendiri yang menjadi ciri khas dan tidak dimiliki oleh makhluk lainnya. Pendidikan pada hakikatnya ialah usaha sadar yang dilakukan oleh orang untuk membina pengetahuan keterampilan dan sikap, agar memiliki wawasan yang luas.

Secara etimologi pendidikan atau *paedagogie* berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata *pais* yang berarti anak dan *again* memiliki arti membimbing. Jadi, *paedagogie* yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak (Abu Ahmadi, dkk 2003: 69). Menurut John S. Brubacher dalam Helmawati (2015: 20) pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, didukung dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa sehingga pendidik dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Aspek yang dikembangkan meliputi aspek nilai-nilai agama dan moral (NAM), aspek fisik motorik, aspek kognitif,

aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek seni. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak adalah kognitif, karena kemampuan kognitif merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh seseorang, karena kognitif merupakan kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Kognitif juga sangat perlu dikembangkan sejak dini, karena pada masa dini otak anak berkembang. Sejalan dengan hal tersebut menurut Sujiono, dkk (2006: 29) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1-20. Sedangkan menurut Yuliani Nurani Sudjiono, dkk. (2012:13), “Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, sehingga proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensis)”. Fungsi kognitif adalah aktivitas mental secara sadar seperti berfikir, mengingat, belajar dan menggunakan bahasa, Manfaat kognitif untuk anak yaitu mampu melatih konsep, dasar warna, bentuk dan lainnya. Kemampuan kognitif terbagi atas dua yaitu sains dan berhitung, dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada kemampuan kognitif yaitu Sains, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji atau membahas pembelajaran sains kepada anak.

Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran aspek kognitif yaitu seperti benda terapung dan benda tidak terapung contoh seperti gabus dan batu, mengidentifikasi jenis-jenis hewan, mengenalkan warna, ukuran panjang pendek, membedakan besar kecil melakukan percobaan-percobaan sederhana, mengenalkan macam tumbuh-tumbuhan, dalam hal ini guru dalam menggunakan media untuk kemampuan kognitif yaitu guru sebagai pengajar dalam hal ini guru mengajarkan anak tentang benda-benda yang mudah terapung dan tidak terapung, benda yang mudah terapung seperti gas, botol, perahu, sayur kakung dll, sedangkan benda yang tidak terapung seperti batu dan besi, guru memperkenalkan warna, membedakan besar kecil.

Berdasarkan kenyataan dilapangan, dalam penggunaan media pembelajaran kognitif (Sains) di TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro kota selatan kota gorontalo, guru mengajak anak untuk melihat langsung pohon tomat yang ada disekitar sekolah, kemudian guru mengenalkan pohon tomat itu sendiri, setelah itu guru menjelaskan mengenai pohon tomat seperti daun tomat warna hijau, mempunyai rating-reting kecil, dan batang dari pohon tomat tersebut mempunyai bulu warna putih, dan pohon tomat mempunyai buah yang hijau dan merah, setelah guru menjelaskan buah tomat yang hijau tandanya belum matang dan buah tomat yang merah tandanya sudah matang, kemudian setelah guru menjelaskan, guru akan menanyakan kembali apa yang dijelaskannya setelah mengamati pohon tomat. Ada beberapa siswa daya ingatnya masih lemah karena disaat guru menanyakan siswa tersebut hanya diam dan mengeleng-geleng kepalanya, atau daya ingatnya belum terstimulus dengan baik, dan ada juga beberapa siswa daya ingatnya kuat, setelah guru menanyakannya siswa tersebut langsung menjawabnya.

Hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kota Selatan Kota Gorontalo kemampuan kognitifnya belum terstimulus dengan baik. Dari 20 siswa ada 8 siswa kemampuan kognitifnya sudah terstimulus, sedangkan 12 siswa kemampuan kognitifnya belum terstimulus dengan baik, kemudian dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis flora dan fauna ini kemampuan kognitif akan terstimulus.

Sadiman (2005: 6) mengatakan, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2006: 3).

Kemudian dalam hal ini media pembelajaran interaktif Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata “interaktif” berarti melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Media pembelajaran interaktif dapat dimaknai dengan media yang bersifat aktif dalam arti media di rancang sedemikian rupa agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Media pembelajaran interaktif ini merupakan kombinasi dari audio, text, gambar, grafik,

dan video. Media pembelajaran interaktif tidak seperti bahan ajar cetak yang hanya pasif dan tidak dapat melakukan kendali kepada penggunanya

“Menurut Azhar Arsyad (2002: 36) Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada penonoton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suaru, tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian”.

Pengertian flora dan fauna secara sederhana flora adalah tanaman dan fauna adalah hewan. Sementara pengertian flora secara umum adalah segala jenis tumbuhan serta tanaman yang ada di muka bumi dan Fauna adalah segala jenis hewan yang hidup di muka bumi. Flora dan fauna memiliki jenis yang begitu banyak dan beragam hingga tidak lagi terhitung jumlahnya. Beragam hewan dan tumbuhan tersebut memiliki tempat tinggal yang beragam mulai di laut, atau bisa pula di darat.

Melihat permasalahan yang ditemui, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flora dan Fauna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kota Selatan Kota Gorontalo”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi permasalahan pada penelitian ini diarahkan sebagai berikut:

1. Media yang diberikan guru kurang menarik perhatian siswa dalam proses belajar
2. Kemampuan kognitif anak belum terstimulus

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flora dan Fauna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kota Selatan Kota Gorontalo ?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk melihat sejauh mana Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flora dan Fauna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kota Selatan Kota Gorontalo.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

2. Manfaat Secara Praktis

Peneliti diharapkan memberikan manfaat secara praktis pada guru, memberikan motivasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, serta menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.