

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi suatu hal pokok yang harus ditempuh setiap warga negara Indonesia. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Jenjang pendidikan di Indonesia dibagi atas empat kategori jenjang pendidikan anak usia dini atau yang disingkat dengan PGPAUD, pendidikan dasar atau pendidikan awal yang dilakukan selama sembilan tahun pertama dari SD sampai SMP, pendidikan menengah di tempuh selama tiga tahun yaitu selama Masa SMA, Pendidikan Tinggi adalah sebuah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang terdiri dari program pendidikan diploma, sarjana, magister, doktor, dan spesialis yang diselenggarakan oleh Perguruan tinggi/Universitas/Institut dan lain sebagainya.

Menurut Ebbeck (Sunanih 2017:2) menyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun”. Usia dini merupakan usia yang membutuhkan stimulasi pendidikan yang baik karena pada usia ini merupakan masa emas anak untuk menyerap pengetahuan yang baik. Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memperhatikan enam aspek perkembangan yang terjadi pada

anak usia nol sampai enam tahun (indonesia) dan nol sampa delapan tahun (internasional) yaitu : Aspek perkembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif dan seni.

Dalam aspek perkembangan anak usia dini salah satu perkembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan proses dalam berfikir dimana aspek perkembangan kognitif ada kaitanya dengan kecerdasan berfikir pada anak yang muncul melalui kemampuan berfikir, mengenal, mengingat serta memahami berbagai objek di lingkungan sekitar anak. Perkembangan kognitif anak juga dibagi dari empat tahapan. Jean Piaget (Ibda 2015:32) Mengemukakan bahwa :

“Tahapan anak usia dini dibagi menjadi empat yaitu; a. Tahap sensori-motor rentang usia 0–1,5 tahun; b. Tahap pra-operasional rentang usia 1,5 – 6 tahun; c. Tahap operasional konkrit rentang usia 6 – 12 tahun; d. Tahap operasional formal rentang usia 12 tahun ke atas.”

Dari pendapat diatas maka dapat diuraikan tahapan perkembangan anak sebagai berikut menurut Jean Piaget (Ibda 2015:32) : Tahapan sensori motor yang terjadi pada anak usia nol sampai dua tahun dimana pada tahap ini anak menggunakan perasaan dan motorik untuk memahami sekitar. Tahapan praoperasional yang terjadi pada anak usia dua sampai tujuh tahun dimana anak mulai mengerti atau memahami dunia melalui kata dan gambar, anak mulai bernalar dan membentuk suatu konsep yang stabil dan secara bersamaan dunia kognitif anak mulai didominasi oleh imajinasi atau keyakinan magis serta egosentrisme. Tahapan operasional kongkret pada usia tujuh sampai sebelas tahun ditahapan ini anak mulai bernalar secara logis sejauh hal hal itu diterapkan dengan

contoh yang spesifik atau konkret. Tahapan operasional formal yang terjadi pada anak usia sebelas hingga dewasa yang pada tahapan ini individu telah melewati atau melampaui pengalaman-pengalaman konkret, berfikir abstrak dan lebih logis atau masuk akal, memecahkan masalah, bekerja lebih sistematis dengan berfikir hipotesis mengapa sesuatu itu terjadi.

Sebagaimana dijelaskan diatas bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahapan praoperasional (dua sampai tujuh tahun). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dilingkup perkembangan anak usia dini usia 4-6 tahun terdiri dari :

“a) Belajar memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang sangat baru; b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat; c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.”

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif bidang berfikir simbolik konsep bilangan diperlukan media yang menarik perhatian anak, karena dengan media yang menarik dan kreatif anak akan antusias dalam pembelajaran dan dapat dengan mudah memahami apa yang kita sampaikan. Ada beberapa cara yang baik dalam merangsang perkembangan kognitif anak yaitu dengan penyediaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Media pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran dua dimensi ataupun tiga dimensi. Saat ini munculah ide-ide inovatif untuk memanfaatkan teknologi sebagai sumber

media pembelajaran bagi anak usia dini, salah satunya pemanfaatan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi media interaktif. Sahid (Farid 2019:1) menjelaskan bahwa : “Multimedia interaktif merupakan sebuah hasil perkembangan teknologi contohnya adalah media *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran, dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* dapat meningkatkan perkembangan anak karena media *Microsoft Power Point* memuat banyak item menarik seperti simbol, angka, huruf, teks, gambar, warna, suara dan animasi”. Pemanfaatan media pembelajaran *Microsoft Power Point* menarik minat anak untuk mengenal simbol, angka, bentuk, mengenal warna, mengenal perbedaan dari suatu hal yang hampir terlihat sama, mengenal perbedaan suara, mengenal sumber suara berasal dan lain sebagainya.

Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *IT (Information Technology)* terkhusus media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* diharapkan mampu menunjang peningkatan kemampuan kognitif anak dikarenakan media *Microsoft Power Point* dapat didesain untuk memuat suara dari lambang bilangan dan bentuk lambang bilangan sehingga anak dengan lebih mudah mengembangkan potensinya dalam bidang auditory, visual serta memori. Dalam potensi visual anak mampu melihat berbagai bentuk lambang bilangan, dalam potensi audio anak mampu mendengar vokal dari lambang bilangan. Dalam potensi memori anak mampu mengingat lambang bilangan yang pernah dipelajari, hal ini akan mempengaruhi anak untuk

mengembangkan kemampuan kognitifnya, sehingga dapat memaksimalkan tahap perkembangannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti Di RA Annajmus Shagir menunjukkan terdapat beberapa anak pada kelompok B menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam hal mengenal lambang bilangan anak belum optimal dapat terlihat dari; a) anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan secara tepat; b) anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; c) anak belum mampu secara maksimal mencocokkan lambang bilangan. d) kurangnya inovasi dan kreatif media pembelajaran yang digunakan.

Melihat permasalahan yang diuraikan, media pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik dan juga memberikan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media pembelajaran sehingga anak tertarik dan dapat meningkatkan minat belajarnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nuriani, Elin B Somantri, dan Sutrisno pada tahun 2016 dengan judul : Pengaruh Penggunaan Menggunakan Media *Microsoft Power Point* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Laboratorium Model, penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif anak kurang optimal yang dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran anak masih belum bisa mengenal, menghubungkan dan mengelompokkan benda. Anak dalam mengenal benda maupun mengenal suatu kejadian harus selalu dibimbing oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat secara signifikan. Berdasarkan hasil data dengan perhitungan uji-t dengan hasil sebelum

dan sesudah perlakuan adalah t-hitung sebesar 10,488 dengan signifikansi 2 tailed=0.000 maka nilai t-tabel= 2,120 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Berdasarkan hipotesis penelitian yang sudah dijelaskan bahwa t-hitung \geq t-tabel maka H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari nilai tersebut yaitu ada pengaruh penggunaan media *Microsoft Power Point* terhadap kemampuan kognitif anak. Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Adi Putra Anggara pada tahun 2019 dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini, Keefektifan media pembelajaran *Power Point* dapat diketahui dari analisis dengan menggunakan rumus t. Perhitungan hasil eksperimen menggunakan pre test dan posttest one group design. Dari perhitungan diperoleh $t = 41,17\% > 88,23\%$. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perkembangan kognitif anak dalam belajar, sebagai awal kemampuan anak dalam bersosialisasi, metode baru pengajaran yang tidak monoton anak lebih cepat menangkap, dan juga dalam hal tingkah laku, belajar memainkan peran dan mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Annajmus Shagir”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya pengembangan pembelajaran inovatif yang dilakukan oleh guru.
2. Pembelajaran di RA Annajmus Shagir kurang menarik perhatian anak dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Microsoft Power Point* .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Annajmus Shagir?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui adakah pengaruh penggunaan media Pembelajaran *Microsoft Power Point* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Annajmus Shagir.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsi positif dalam dunia pendidikan terkhusus di dunia pendidikan anak usia dini. Selain hal tersebut penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran berbasis IT di RA Annajmus Shagir.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik minat anak, lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman bagi anak usia dini.