

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menstimulasi semua aspek perkembangan anak baik segi nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Dalam menstimulasi aspek pertumbuhan anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda. Untuk merangsang perkembangan anak pada semua aspek tidak bisa lepas dari media pembelajaran, karena pembelajaran yang dilakukan melalui bermain, baik menggunakan media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga proses belajar pada anak berjalan secara efektif.

Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 alat yang di gunakan dalam Media pembelajaran adalah berfungsi, untuk menyampaikan pesan dan informasi yang akan di berikan dalam suatu pembelajaran (Depdiknas, 2003). Sarana yang di gunakan dalam Pembelajaran anak usia dini adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk mengenalkan tema dan sub tema sebagai alat pembelajaran, untuk mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran pendidik. Semakin banyak alat indra yang terlibat dalam pembelajaran maka semakin besar pula kemungkinan anak paham pada materi yang di ajarkan pendidik. Pada saat ini

media pembelajaran masih banyak yang menggunakan media gambar dan ceramah. Pada hal anak usia dini mudah jenuh dan bosan, anak lebih senang dengan hal-hal yang baru.

Menurut pendapat yang di ungkapkan Sujiono dkk, (2005 : 29). Kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokan bentuk , ukuran yang sejenis, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat, serta mengenali dan berhitung dari 1 sampai 10.

Perkembangan Kognitif pada anak usia 2-3 tahun menurut Peraturan Menteri No. 137 tahun 2014 adalah anak mampu mengelompokan benda yang sejenis, anak mampu membedakan bentuk lingkaran, segitiga, persegi empat, anak dapat memahami simbol dan maknanya serta anak mampu memahami konsep ukuran besar kecil.

Adapun kendala yang di alami di PPT Mawar 01 adalah :

1. Mayoritas peserta didik belum mampu mengenal bentuk geometri.
2. Sebagian besar pesera didik belum mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sejenis,.
3. Media pembelajaran yang ada belum di manfaatkan pendidik secara langsung kepada anak

Pendidik harus pandai memanfaatkan media pembelajaran yang ada agar peserta didik dapat lebih mudah dalam menggali kemampuan kognitifnya. Salah satu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah media bermain pasir kinetik, konsep belajar dengan media bermain pasir kinetik sebagai permainan anak yang memberikan kebebasan berimajinasi.

Pasir banyak kita jumpai di lingkungan sekitar kita, di jalan, pantai atau di halaman. Namun pada penelitian ini penulis menggunakan pasir kinetik yang dapat diperoleh di toko-toko APE. Pasir Kinetik ini merupakan pasir buatan manusia atau buatan pabrik, yang aman dan nyaman digunakan untuk anak-anak dan siap pakai, sekaligus sangat membantu bagi guru PAUD sebagai sarana proses belajar mengajar anak usia 2-3 tahun. Pasir kinetik ini memiliki berbagai macam warna yang menarik sehingga bisa membangkitkan minat anak dalam bermain sambil belajar. Dengan bermain pasir kinetik ini anak dapat bermain menuang atau mengisi dan mencetak pasir kinetik dalam bentuk geometri. Cetakan bentuk geometri dapat berupa segitiga, lingkaran, dan persegi panjang. Pada penelitian ini dalam pembuatan bentuk geometri dibuat menggunakan kertas duplek, yang sangat aman dan nyaman bagi anak.

Pasir Kinetik yang identik dengan berbagai macam warna yang menarik menjadi salah satu media alternatif yang tepat, dan dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak, untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri dan pengenalan warna sehingga anak dengan mudah mengerti dan paham tentang penyampaian guru. Adapun kelebihan dari Pasir kinetik yaitu,

- 1) Pasir kinetik terjamin kebersihannya, sehingga aman di gunakan untuk bermain.
- 2) Tekstur pasir kinetik lembut, Lebih halus dari pasir biasa.
- 3) Sifatnya menempel dan lekat satu sama lain, sehingga mudah untuk di bentuk sesuai yang di kehendaki.

4) Pasir kinetik memiliki berbagai macam warna yang menarik yang di sukai anak.

5) Pasir kinetik merupakan media pembelajaran yang tepat untuk anak.

Adapun kekurangan dari pasir kinetik ini adalah:

1) Pasir kinetik tidak tahan lama atau mudah menjamur bila di gunakan dengan air.

2) Cara bermainnya harus diawasi dengan orang dewasa bila di gunakan untuk anak usia 1-3 tahun.

3) Harganya agak mahal bila dijangkau untuk kalangan menengah ke bawah.

Olivia F, (2009:68) meyakini, Pembelajaran yang di tampilkan dengan warna 40% lebih baik, anak dalam mempertahankan pesan yang di sampaikan oleh guru. Dari penjelasan diatas, penulis ingin mengimplementasikan media bermain pasir kinetik, dengan tujuan agar perkembangan kognitif anak bisa mengalami peningkatan sesuai dengan standart pencapaian perkembangan anak. Pasir kinetik suatu bentuk permainan yang mungkin baru di kenal di tahun 2016, dan sekarang hampir setiap lembaga Pos Paud Terpadu memiliki media pasir kinetik sebagai sarana pembelajaran seperti di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya.

Menurut peneliti media bermain pasir kinetik sangat efektif, sebagai media pembelajaran, bila diterapkan untuk anak usia dini karena dengan bermain pasir kinetik anak bisa bermain mencetak dan menuang berbagai macam bentuk yang di inginkan anak. Berbagai macam karyanya, termasuk bentuk geometri akan menjadi kebanggaan tersendiri bagi anak untuk mengembangkan imajinasi yang di

milikinya. Dengan bermain pasir kinetik Anak bisa bermain mengelompokkan benda yang sejenis, anak bisa membedakan berbagai macam bentuk seperti (Segitiga, persegi empat, lingkaran), memahami simbol angka dan maknanya. Sasaran pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui bermain pasir kinetik ini, untuk anak usia 2-3 tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya.

Data observasi awal di PPT Mawar 01 Ar-Rachman bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang. Yang ditunjukkan melalui tahap pembelajaran pada siklus I. Dan pada siklus II, mengenal dan mengetahui, mampu menyebutkan, mengelompokkan dan mampu membedakan berbagai macam bentuk geometri, seperti segi tiga, persegi panjang, persegi empat dan lingkaran dan Anak mau melakukan kegiatan sampai selesai mengalami peningkatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, peneliti mengidentifikasi kurangnya kemampuan anak dalam mengenal geometri di karenakan :

1. Mayoritas anak belum mampu mengenal bentuk geometri
2. Anak belum mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis.
3. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada, untuk diperlihatkan secara langsung kepada peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis fokus pada masalah penelitian yang telah ditentukan, agar pembahasan dalam penelitian tidak melebar atau menyempit bahkan tidak sesuai dengan yang dimaksudkan dalam penelitian. Fokus penelitian ini adalah :

1. Mengetahui dan mengenali bentuk geometri
2. Mampu membedakan bentuk geometri (segi tiga, lingkaran, persegi panjang, segi empat)
3. Mampu menyebutkan bentuk geometri (segi tiga, lingkaran, persegi panjang, segi empat)
4. Mengelompokkan benda sesuai bentuknya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis kemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan media pasir kinetik dalam bentuk geometri di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya ?
2. Apakah Penerapan media pasir kinetik dalam bentuk geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendiskripsikan bagaimana penerapan perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman.
2. Mengetahui penerapan media pasir kinetik dalam bentuk geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian dan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas diharapkan dapat memberi manfaat bagi perorangan atau institusi sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Menambah wawasan yang luas tentang media pembelajaran yang edukatif untuk perkembangan kognitif anak.
 - b) Menambah referensi penulis untuk penelitian berikutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Orang tua

Menambah wawasan orang tua tentang media pembelajaran yang edukatif dan pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak
 - b) Bagi Guru
 - Membantu pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran.

- Membantu pendidik, dalam mengimplementasikan media pembelajaran Anak usia dini dalam media pasir Kinetik.
- Mengembangkan daya kreasi dalam memberikan pembelajaran

3. Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis tentang media pembelajaran, untuk di implementasikan pada lembaga dimana penulis mengajar.

4. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri dalam rangka meningkatkan kognitif sehingga anak dapat menginterpretasikan dalam pembelajaran seperti menggambar atau konsep bentuk, pengukuran, pengelompokan bentuk geometri di alam sekitar dalam suasana yang menyenangkan.

1.7 Definisi operasioanal

Untuk menyamakan persepsi dan menghindari kesalahan dalam memahami konsep dan istilah yang digunakan, maka penelitian ini, dapat disampaikan definisi operasional sebagaimana di bawah ini :

1. Bentuk Geometri adalah Pemahaman konsep Geometri baik itu bangun ruang, bangun datar dan mengetahui nama dan ciri-ciri dari bentuk geometri itu sendiri. Dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari menyelidiki bangunan, memisahkan gambar-gambar mengidentifikasi bentuk-bentuk, seperti persegi empat, lingkaran, dan

segitiga. selain itu anak juga belajar konsep letak, seperti diatas, dibawah, kanan, kiri, memahami geometri.

2. Media pembelajaran adalah : Alat bantu yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dengan harapan peserta didik mudah menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, baik lewat media elektronik maupun non elektronik.
3. Pasir kinetik adalah pasir buatan manusia atau pabrik berupa butiran halus dan lembut, yang sifatnya menempel dan melekat satu sama lain, sehingga sangat mudah dibentuk sesuai yang dikehendaki dan aman untuk di gunakan sebagai media bermain anak.

