

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada akhir tahun 1990-an, interaksi antara peserta didik dengan media serta lingkungan belajar mulai dianggap sebagai aspek penting dalam proses pendidikan, dan perhatian terhadap hal ini terus berlanjut sebagai fokus utama sepanjang dekade pertama abad ke-21. Interaksi dalam proses pembelajaran merupakan bentuk komunikasi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Namun, efektivitas komunikasi tersebut tidak selalu tercapai karena pesan yang disampaikan oleh pendidik dapat ditafsirkan berbeda-beda oleh peserta didik. Perbedaan penafsiran tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang menghambat proses komunikasi, seperti perbedaan gaya mengajar, variasi tingkat kecerdasan, keterbatasan daya ingat, perbedaan minat, kondisi fisik, dan faktor lainnya. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan. Media pembelajaran pada dasarnya telah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran².

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan dalam tumbuh kembang manusia atau sering disebut dengan istilah *Golden Age*. Pada tahap ini, otak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang kehidupan. Hal ini dimulai sejak dalam kandungan hingga usia dini yaitu usia 0-6 tahun³. Masa usia dini merupakan tahap kehidupan dimana seseorang mengalami peningkatan secara signifikan dalam perkembangannya. Perkembangan merupakan suatu proses yang melibatkan perubahan-perubahan yang saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis serta merupakan satu kesatuan yang harmonis. Perkembangan anak usia dini meliputi berbagai aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan

² Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm 31-33

³ Sri Wasis, Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), *Jurnal PEDAGOGY*, Vol. 09 No. 02, 2022, hlm. 36

moral, sosial-emosional, fisik motorik, seni, bahasa, dan kognitif⁴. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif.

Kognitif merupakan salah satu aspek kecerdasan yang mencakup kemampuan belajar, berfikir, dan memahami berbagai informasi. Kemampuan ini meliputi kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana⁵. Kognitif dapat diartikan sebagai aspek pengetahuan yang mencakup kemampuan daya nalar yang luas, kreativitas, kemampuan berbahasa serta daya ingat⁶. Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir, dimana anak mampu menunjukkan kemampuan dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan berbagai peristiwa atau kejadian⁷. Perkembangan kognitif tidak hanya mencakup matematika dan sains, namun juga mencakup kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep. Hal ini dapat dikembangkan melalui interaksi sosial dan budaya sekitar anak⁸.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini, karena dengan berkembangnya kemampuan kognitif akan membantu anak dalam tahapan perkembangan berikutnya. Oleh karena itu, perkembangan kognitif perlu dikembangkan secara efektif dan efisien⁹. Perkembangan kognitif yang baik akan menentukan kemampuan anak dalam memahami makna dan memperoleh pengetahuan dari berbagai pengalaman dan informasi yang diterimanya, baik di sekolah maupun di lingkungannya.

⁴ Mulianah Khaironi dan Sandy Ramdhani, Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, Vol. 01 N0. 2, Desember 2017, hlm. 82

⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 31

⁶ Yesi Novitasari, Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Lectura*, Vol. 2 No. 1, Oktober 2018, hlm. 84

⁷ M. Tsaqibul Fikri dan Hidayah, Pengaruh *Blended Learning* berbasis *Cooperative Learning* Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *ABATA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1, September 2021, hlm. 68

⁸ Nina Veronica, Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal PEDAGOGI*, Vol. 4 No. 2, Agustus 2018, hlm. 50-51

⁹ Lailatul Izzati dan Yulsyofriend, Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4 No. 1, 2020, hlm. 473

Perkembangan kognitif sejak usia dini sangat penting karena menjadi fondasi utama bagi anak dalam memahami lingkungan, menyerap informasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Aspek stimulasi perkembangan anak usia dini merupakan salah satu poin terpenting, karena 80% pertumbuhan otak anak berkembang sejak dini. Pada usia lahir sampai sebelum anak berusia 8 tahun, perkembangan otak anak mengalami elastisitas dengan berkembang begitu pesat.¹⁰ Oleh karena itu, stimulasi kognitif yang tepat dan terarah sejak dini sangat menentukan keberhasilan anak dalam menghadapi tantangan perkembangan selanjutnya.

Pemahaman mengenai perkembangan kognitif peserta didik dapat digunakan acuan bagi pendidik dalam proses pembelajaran dan menjadi dasar untuk tahap-tahap perkembangan selanjutnya. Apabila perkembangan kognitif anak tidak berkembang secara optimal, maka akan mempersulit anak untuk menguasai pengetahuan dan pembelajaran secara lebih luas, sehingga anak tidak mampu mencapai tujuan pendidikan serta tidak dapat menjalankan fungsi interaksinya di masyarakat dan lingkungannya¹¹. Pada tahap perkembangan anak usia dini, kemampuan kognitif anak memiliki tingkatan yang berbeda-beda dimulai dari usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, kemampuan kognitif anak berada pada fase pra-operasional dimana anak mulai memiliki kemampuan berpikir dan beradaptasi dengan kondisi lingkungannya.¹² Setiap anak mengalami perkembangan kognitif yang berbeda-beda, ada yang cepat dan ada pula yang lambat. Perbedaan tersebut terjadi karena dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya yaitu asupan gizi yang diterima anak. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak yang kekurangan gizi (malnutrisi) memiliki skor IQ rata-rata 22,6 poin lebih rendah dibandingkan anak dengan status gizi baik. Selain faktor gizi, perkembangan kognitif juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain seperti genetik,

¹⁰ Ardhana Reswari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik* (Malang: Madza Media, 2021)

¹¹ Khairunnisa Simanjuntak dan Rizky Sari Siregar, Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran, *Jurnal Riyadhah*, Vol. 1 No. 1, 2022, hlm. 113

¹² Ahmad Syarifin, Percepatan Perkembangan Kognitif Anak: Analisis Terhadap Kemungkinan dan Persoalannya, *Jurnal al-Bahtsu*, Vol. 2 No. 1, Juni 2017, hlm. 3

pendidikan dan lingkungan.¹³ Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang membantu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Hasil penelitian di bidang neurologi membuktikan bahwa perkembangan kognitif anak mencapai 50% pada usia 4 tahun, 80% pada usia 8 tahun, dan genap 100% pada usia 18 tahun.¹⁴ Pada era sekarang ini banyak anak yang mengalami masalah dalam perkembangan kognitif yaitu anak yang mengalami gangguan di satu atau beberapa proses dasar psikologis termasuk memahami dan menggunakan bahasa (verbal dan tulisan) yang kemudian berdampak pada kemampuan mendengar, berpikir, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung.¹⁵

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dalam perkembangan kognitif. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan untuk fokus selama proses pembelajaran, hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Selain itu, keterbatasan media yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif menyebabkan anak cenderung belajar secara pasif dengan media yang tidak menarik dan monoton sehingga membuat anak bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas¹⁶. Selama ini upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak umumnya masih terbatas pada penggunaan media seperti majalah atau lembar kerja dan papan tulis. Hal inilah yang membuat anak cepat merasa bosan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Sehingga dikhawatirkan dapat menghambat pemahaman peserta didik yang pada akhirnya berdampak pada perkembangan selanjutnya.¹⁷

¹³ Dian Andesta Bujuri, Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar, *Jurnal LITERASI*, Vol. 9 No. 1, 2018, hlm. 40

¹⁴ Meisi Dwiredy dan Zahratul Qalbi, Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak, *RECEP Journal*, Vol. 2 No. 1, Mei 2021, hlm. 44

¹⁵ Berkat Karunia Zega, Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak, *Veritas Lux Mea: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, Vol. 3 No. 1, 2021, hlm. 18

¹⁶ Elfi Norita dan Hadiyanto, Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padamg, *Jurnal BASICEDU*, Vol. 5 No. 2, 2021, hlm. 562

¹⁷ Vindy Lestari Putri, dkk, Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Golden Age*, Vol. 5 No. 02, Juni 2021, hlm. 157

Anak-anak yang berusia 5-6 tahun seharusnya tahap kemampuan kognitifnya sudah pada tahapan memiliki kemampuan simbolis, yang memungkinkan anak untuk menghubungkan simbol-simbol tertulis dengan suara dan makna. Kemampuan ini menjadi dasar bagi perkembangan literasi awal yang meliputi, membaca, menulis, dan mengeja. Pada usia ini anak seharusnya juga mampu memahami konsep bilangan dan melakukan operasi matematika sederhana seperti berhitung. Pernyataan ini sesuai dengan yang dikemukakan Depdiknas sebagaimana dikutip dalam Ajat Rukajat dan M. Makbul menyatakan bahwa berhitung merupakan bagian matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya konsep bilangan yang menjadi landasan utama dalam pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar.¹⁸

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang ditemukan di RA Babussalam Tambar sering mengalami kesulitan seperti membaca, menulis, berhitung (calistung) dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan menarik sehingga minat belajar pada anak menjadi kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Anak-anak apabila kecerdasannya dilatih sejak dini, akan membuat perkembangan intelegensinya lebih baik. Untuk merangsang kecerdasan pada anak usia dini dapat menggunakan media pembelajaran seperti Boxplay. Boxplay merupakan media yang memuat 3 kegiatan antara lain : klasifikasi warna pompom ke dalam box, pengenalan dan

¹⁸ Ajat Rukajat dan M. Makbul, Strategi Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Pohon Hitung, *Risalah: Jurnal Pendidikan dan studi Islam*, Vol. 8 No. 4, Desember 2022, hlm. 1388

¹⁹ Jaharia Husain, dkk, Pengembangan Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakra Negara, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 6 No. 4, Desember 2021, hlm. 751

menyusun huruf sesuai kata, pengenalan dan menyusun pola bentuk geometri. Hal ini dapat melatih fokus dan konsentrasi anak, menstimulasi motorik halus dan kognitif anak, serta dapat melatih kesabaran anak.²⁰

Boxplay merupakan pengembangan dari media Busy Jar, dimana nama dari Boxplay diambil karena media ini berbentuk kotak atau box terbuat dari triplek yang membuat media ini menjadi awet dan tahan lama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya yaitu dari penelitian Mieke Hermawati yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Jar”²¹ dimana penelitian tersebut mengembangkan media Busy Jar yang berfokus pada kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mengembangkan media Boxplay yang tidak hanya memuat perkembangan motorik halus, namun juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak terutama kemampuan calistung. Serta untuk membuktikan bahwa permainan media Boxplay efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Boxplay untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Babussalam Tambar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah difokuskan pada:

1. Bagaimana pengembangan media Boxplay untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar?
2. Bagaimana kelayakan media Boxplay terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar?

²⁰ Adriana Ramadhani Kartika dan Mamang Efendy, Pengembangan Media Game “Busy Jar” Untuk Merangsang Perkembangan Senso-Motorik Pada Balita, *Jurnal Prosiding Patriot Mengabdi*, Vol. 2 No. 1, 2022, hlm. 633

²¹ Wiwit Umiyati dan Anti Isnaningssih, Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Busy Jar, *Journal of Education Research*, Vol. 5 No. 3, 2024, hlm. 3411

3. Bagaimana keefektifan media Boxplay terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media Boxplay untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar
2. Untuk mengetahui kelayakan media Boxplay terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar
3. Untuk mengetahui keefektifan media Boxplay terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan kognitif anak serta sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri untuk menyusun bentuk pembelajaran sebagai calon pendidik.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti permasalahan yang relevan terkait masalah ini.

3. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

4. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dimaksudkan digunakan sebagai gambaran yang jelas mengenai media Boxplay bagi peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pelajaran yang menyenangkan serta kemampuan kognitifnya dapat berkembang sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Adapun alasan media Boxplay digunakan pada pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk

meningkatkan kemampuan kognitif seperti pengenalan huruf, bentuk geometri, dan klasifikasi warna pada anak usia 5-6 tahun.

1. Produk pengembangan media Boxplay merupakan hasil dari modifikasi Busy Jar.
2. Media Boxplay dirancang sebagai media pembelajaran yang inovatif berbentuk tiga dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sisi dan memiliki konsep 3 in 1.
3. Pengembangan media ini menggunakan bahan dasar triplek yang kuat dan kokoh sehingga dapat mendukung penggunaan dalam jangka panjang.
4. Pengembangan media Boxplay difokuskan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran box jar pada anak usia 5-6 tahun.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Belum tersedianya media pembelajaran berupa Boxplay di RA Babussalam Tambar
- b. Media Boxplay digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidik untuk menyampaikan materi serta peserta didik dapat lebih mudah dalam menerima informasi melalui kegiatan belajar sambil bermain
- c. Media Boxplay di desain khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media Boxplay untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memiliki batasan-batasan, sebagai berikut:

- a. Pengembangan media Boxplay dikhususkan untuk anak kelompok B.
- b. Penelitian pengembangan media ini baru pertama kali dilakukan di RA Babussalam Tambars
- c. Materi dalam pengembangan media Boxplay hanya berisi pengenalan huruf, bentuk-bentuk geometri, dan klasifikasi warna

G. Penegasan Istilah

1. Anak usia dini merupakan sekelompok individu yang berada dalam rentang usia 0-6 Tahun. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, sehingga disebut sebagai *golden age* (masa keemasan). Masa ini merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan dan membentuk kepribadian anak.
2. Perkembangan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, penalaran, dan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif membantu anak untuk memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
3. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas interaksi dan komunikasi pendidik dengan peserta didik. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Boxplay merupakan sebuah media pembelajaran interaktif, terbuat dari triplek yang disusun berbentuk kotak dengan penutup yang dapat dilepas pasang sesuai dengan kegiatan yang ingin dilakukan serta berisi aktivitas permainan sederhana.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini disusun dengan tujuan untuk memberikan gambaran secara keseluruhan pada penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika dalam penelitian ini, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, Pada bab ini berisi deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bab ini berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba meliputi desain uji coba,

subjek uji coba, jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian teknik analisis data.

BAB IV HASIL, Pada bab ini berisi hasil analisis, design, development, implementasi, evaluasi.

BAB V PEMBAHASAN, Pada bab ini berisi hasil rumusan masalah yaitu pengembangan media Boxplay, kelayakan media Boxplay, dan keefektifan media Boxplay.

BAB VI PENUTUP, Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.