

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, Ayat 14). Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar dan memiliki peranan yang sangat penting serta menentukan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Anak yang mendapat pembinaan atau stimulus yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan perkembangan semua aspek yaitu aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik, aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa dan aspek seni dengan baik. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini menyajikan konsep belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak.

Perkembangan kognitif sangat penting untuk ditingkatkan terutama pada anak usia dini yang menjadi pendidikan dasar bagi anak. Media merupakan alat pendukung di sekolah untuk mengembangkan bakat anak, salah satu media yang digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif yaitu media kartu kata bergambar. karena pada masa ini anak berada dalam fase *Golden Age* di mana seluruh proses pertumbuhan dan perkembangan anak sedang berkembang dengan pesat. Untuk itu pada masa ini anak dapat diberikan stimulus agar proses pencapaian perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Kognitif sendiri diartikan sebagai kemampuan berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari konsep baru, kemampuan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal soal sederhana (Masyokuri & Pudjiati dalam Khadijah, 2016, hlm. 31). Menurut Depdiknas (2007:9), kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bidang pengembangan kognitif pada materi pengembangan mengenal konsep bilangan bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan

masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Perkembangan kognitif adalah masa proses berpikir termasuk mengingat berpikir kritis yang mendasar mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Ada beberapa cara yang dilakukan dalam perkembangan kognitif salah satunya dengan cara bermain, hal ini dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan.

Piaget menyatakan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mereka mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif proses kognitif menurut Piaget juga berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar. Salah satu media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah media kartu bergambar. Perkembangan kognitif anak usia dini melalui media kartu bergambar merupakan salah satu bentuk permainan edukatif, aspek perkembangan pada anak khususnya perkembangan kognitifnya bisa berkembang dengan baik. Menurut Indriana (2011) kartu bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dapat berupa gambar binatang atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar adalah salah satu media visual dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang berisikan gambar-gambar sesuai kebutuhan pula. Bisa berisi gambar tangan atau foto yang sudah ada atau bahkan huruf-huruf ataupun bilangan.

Menyikapi permasalahan dalam mengembangkan kognitif anak dengan bermain kartu bergambar untuk anak usia 4-5 tahun yaitu dengan cara mengenalkan bentuk menggunakan media kartu kata bergambar, membuat gambar dan huruf abjad yang semenarik mungkin, memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Melalui penggunaan media yang menarik diharapkan dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Media gambar yang akan digunakan dalam penelitian ini ada media kartu gambar Augmented Reality. Media Kartu gambar adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ada beberapa gambar binatang. Penggunaan media kartu kata bergambar Augmented Reality ini dapat membawa anak pada lingkungan belajar yang menyenangkan, guru menggunakan strategi bermain dan teknik yang digunakan adalah permainan tebak kartu gambar binatang yang dapat menstimulus perkembangan kognitif anak. Hal ini merupakan kunci pokok tercapainya tujuan yang diharapkan pada pembelajaran di sekolah Taman Kanak-kanak. Kegiatan pembelajaran dengan media kartu kata bergambar Augmented Reality dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak.

Oleh karena itu dalam Pendidikan Anak Usia Dini sendiri teknologi dapat dimanfaatkan guru sebagai penunjang belajar anak dan juga mengenalkan kegunaan ataupun manfaat dari teknologi itu sendiri secara sederhana. Selain itu dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan beberapa keterampilan yang berkembang dalam diri anak sesuai usianya misalnya media pembelajaran berbentuk *flashcard* yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif anak.

Selain dengan media kartu bergambar (*flashcard*) ada pula media pembelajaran yang dapat digunakan di PAUD dengan mengikuti era digital saat ini yaitu media *Augmented Reality*. Menurut Danto et al (2011) *Augmented Reality* adalah sebuah teknologi yang pada awal dikembangkannya (1968) memiliki lingkup utama di “visual augmentation”, penambahan objek digital dalam visualisasi. Sedangkan Ronald T. Azuma (1997) mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai sistem yang menggabungkan dunia nyata dan virtual, interaktif dalam real-time dan registers dalam 3D.

Merujuk dari berbagai hasil penelitian tentang Pengaruh Bermain Kartu Kata Bergambar *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Salah satu contoh penelitian terdahulu yaitu oleh Ayuana Oktaviana Putri (2018), skripsinya yang berjudul ”Pengaruh Permainan Flash Card terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah” di sebuah TK di Kabupaten Jombang. Hasil serupa juga di dapatkan dari hasil skripsi Siska Destiani (2018) dalam jurnalnya yang berjudul ”Penerapan Media

Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma Lampung Barat”.

Penelitian yang mendalam terhadap pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk pendidikan anak usia dini belum banyak dilakukan, padahal potensi pemanfaatan *Augmented Reality* untuk pendidikan sangat besar dan memiliki peluang yang tidak terbatas. Sehingga diperlukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Augmented Reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dengan rentang usia 4-5 tahun.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang belum banyak digunakan di PAUD. Selain belum banyaknya penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran di PAUD pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality* dapat dikaitkan dengan perkembangan kognitif anak, karena dengan media ini anak dapat mengungkapkan apa yang dilihat, diketahui, dipikirkan serta dirasakan setelah belajar sambil bermain dengan menggunakan *Augmented Reality*. Oleh karena itu, media pembelajaran *Augmented Reality* dapat melatih dan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan kognitif. Dalam judul Pengaruh Bermain Kartu Kata Bergambar *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah, maka peneliti mengungkapkan beberapa masalah yang terjadi, yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengaruh bermain kartu kata bergambar *Augmented Reality* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengaruh bermain kartu kata bergambar *Augmented Reality* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diungkapkan, diharapkan hasil dari penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi siswa, pendidik, peneliti dan instansi terkait, khususnya pada perkembangan kognitif anak dengan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* sehingga hasilnya dapat menjadikan kualitas pembelajaran yang baik untuk anak usia dini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara umum, dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Kartu Kata Bergambar *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun” diharapkan dapat memberikan kontribusi wawasan tentang perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dan bagaimana proses perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran serta penilaiannya sehingga dapat menjadi masukan kepada pendidik untuk proses pembelajaran selanjutnya, khususnya pada pokok bahasannya dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini bermanfaat:

1.4.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi anak usia dini agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengenal serta melihat secara nyata gambar dari media yang mereka punya dapat bergerak sehingga dapat menstimulus perkembangan kognitif anak.

1.4.2.2 Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadi wawasan keilmuan bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang bervariasi, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dan salah satu cara agar dapat mengetahui perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti agar dapat mengetahui perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* agar menambah kemampuan dalam mengaplikasikannya di kelas dan sekolah.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga dapat membantu lembaga dalam mewujudkan generasi anak yang memiliki perkembangan yang optimal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari lima bab, adapun penjelasan dari masing-masing bab sebagai berikut:

- 1.5.1 BAB I, bab ini membahas tentang pendahuluan dari penelitian yang akan dikaji, dimana dalam pendahuluan ini berisikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.
- 1.5.2 BAB II, bab ini berisikan landasan teori, dimana di dalamnya memuat penjelasan teori-teori mengenai objek yang akan diteliti. Sub-sub yang akan dibahas yaitu mengenai anak usia dini, perkembangan kognitif anak usia dini, media kartu bergambar dan juga media *Augmented Reality*.
- 1.5.3 BAB III, bab ini membahas tentang metode penelitian, dimana didalamnya berisikan uraian metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, langkah-langkah penelitian, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian serta analisis data dalam penelitian ini.
- 1.5.4 BAB IV, bab ini membahas tentang hasil temuan dan analisis penelitian selama di lapangan, deskripsi hasil penelitian *baseline* 1, intervensi *baseline* 2, dan pembahasan mengenai penggunaan *Augmented Reality* serta perkembangan kognitif anak.

BAB V, bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian, beserta implikasi dan rekomendasi.