

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam sepanjang perjalanan hidup manusia, karena pada masa ini merupakan masa pembentukan pondasi, yang akan membentuk kepribadian dan pengalaman anak dimasa selanjutnya. Masa ini anak menunjukkan kepribadian yang unik dari enam aspek seperti norma agama dan moral, kognitif, emosional, fisik, seni dan bahasa. Dengan demikian masa anak-anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian dewasa seseorang. Seluruh aspek perkembangan berkembang secara terintegrasi dan saling berkesinambungan. Ditujukan pada anak usia 0 – 6 Tahun dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di taman kanak-kanak (TK). Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak dalam mengungkapkan objek atau sifat dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang sangat diharapkan pada anak yaitu anak dapat mengenal dan mengetahui konsep sederhana dengan membandingkannya sesuai dengan fakta atau obyek tertentu. Hal tersebut di dukung pula oleh Samatowa (2010: 61) yang mengungkapkan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir yang dapat menghubungkan atau membandingkan fakta, obyek, manusia, sifat, dan lainnya yang dapat dicakup oleh otak.

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak usia dini terutama pada usia prasekolah/TK. Anggapan bahwa perkembangan kognitif anak akan berkembang dengan bertambahnya usia anak, merupakan anggapan yang keliru. Perkembangan kognitif pada anak memerlukan bantuan dari para tenaga pendidik yang di lembaga khususnya pendidikan usia dini diantaranya bagaimana cara membantu dengan tepat, jenis latihan bagi anak yang sesuai dengan tahapan usia, apa saja yang harus dibantu, melatih daya pikir juga kegiatan fisik yang aman dan menyenangkan bagi anak. Kegiatan anak dalam melakukan tindakan dan gerakan fisik yang bersamaan dengan kegiatan kerjasama dan pembentukan konsep diri.

Oleh karena itu perkembangan kognitif anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan kerjasama.

Kerjasama adalah suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Anak yang berusia tiga sampai enam tahun sudah mulai menampakkan sikap kerjasama dengan anak lain. Kerjasama sangat penting karena akan mengarahkan seluruh kegiatan dan menjadi tolok ukur keberhasilan kerjasama yang terikat pada tujuan yang akan dicapai dengan melakukan kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam belajar mengajar kerjasama tersebut dimaksudkan antara anak dengan anak, antara anak dengan guru.

Upaya guru mengenalkan kerjasama pada anak sangatlah penting karena peraturan pemerintah RI No. 66 Tahun 2010 dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 4 “Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan informal yang terbentuk dalam pendidikan keluarga bisa juga disebut pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan” Jadi TK merupakan lingkungan yang tepat dimana anak-anak lebih mudah menerima rangsangan dari stimulus yang diberikan. Stimulus itu bukan hanya dari guru saja tetapi dapat juga dari berbagai sumber salah satunya teman sebaya. Dimana teman sebaya juga dapat menjadi teman saling belajar. Ini menunjukkan bahwa dalam belajar akan membuahkan keberhasilan semua itu atas kerjasama, kepedulian dan bukan semata-mata dari guru saja melainkan bisa juga dari teman sebaya, guru hanya sebagai fasilitator.

Adapun kriteria yang termasuk dalam penilaian aspek kerjasama pada anak usia dini yakni adanya sifat ketergantungan dari anak yang satu dengan anak yang lainnya yang memungkinkan dan mengharuskan setiap individu atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain dan kelompok lain. Proses timbulnya kerjasama bagi anak usia dini adalah apabila anak tersebut mempunyai kepentingan, tujuan yang sama pada saat bersama dan menyadari bahwa untuk memenuhi kebutuhan tersebut anak harus memiliki pengendalian diri dan pengetahuan yang cukup.

Dari kedua perkembangan tersebut yang dijelaskan sebelumnya, baik kognitif maupun sikap kerjasama akan dapat membawa pengaruh positif pada

lingkungan di sekitar anak terutama lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Anak akan menggunakan daya pikirnya (kognitif) bahkan sesuatu yang dimilikinya untuk dapat membantu orang lain walaupun hanya bantuan yang ringan bagi anak akan berpengaruh pada sikap positif anak bahwa ia mampu memberi dan berbagi dengan orang lain.

Media grafis menurut Arief S. Sadiman, 1986:28-29 (dalam buku Kustiawan) ialah suatu penyajian garis-garis atau gambar-gambar merupakan simbol yang divisualkan dengan maksud merangkum suatu ide, kejadian menggambarkan dan mengikhtisarkan. fungsi dari media grafis diantaranya untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan.

Penggunaan media grafis menurut Hamalik (1986 : 43) dalam penggunaan media pembelajaran butuh proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan, minat baru, memberikan motivasi juga memberikan stimulus belajar dan dapat membantu anak dalam meningkatkan pemahaman dan penyajian data dengan menarik dan terpercaya sehingga memudahkan dalam menafsirkan data dan merapatkan informasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada anak Kelompok A TK Damhil DWP UNG, kenyataannya pembelajaran ini dilatar belakangi oleh anak sering bermain sendiri, anak sering merebut mainan temannya, anak kurang mau berbagi mainan, anak lebih baik memilih duduk diam dari pada ikut bermain dengan teman. Pada masalah yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dari aspek mengenal konsep berat dan ringan, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, konsep bilangan dan lambang bilangan.

Keterbatasan sarana prasarana, Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan metode-metode pembelajaran menjadi beberapa kendala untuk mencapai hasil belajar melalui pemanfaatan media grafis. TK Damhil DWP UNG yang memiliki tenaga pendidik sebagian besar Sarjana, tentu masih memiliki sumber daya tenaga pendidik yang masih harus dikembangkan terutama dari aspek pengalaman mengajarnya, guru yang kurang kreatif sehingga strategi belajar yang terpusat pada guru dan berdampak pada aspek perkembangan

kognitif dan kerjasama sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran menggunakan media grafis dengan tema belajar tentang warna diketahui bahwa dari 15 orang anak kelompok A terdapat 3 orang (20%) yang mampu mengenal warna dengan baik dan 12 orang (80%) yang belum mampu mengenal warna dengan baik. Warna-warna yang belum dikenal anak adalah warna primer seperti merah, kuning dan hijau. Rendahnya pemahaman sebagian besar anak dalam mengenal warna dapat dilihat dari beberapa hal seperti anak sulit untuk menyebutkan warna-warna balon yang diberikan guru, anak juga sering keliru untuk membedakan warna hijau dan warna biru saat guru meminta anak untuk mengambil krayon dan anak tidak tahu warna-warna buah saat guru memberikan gambar-gambar berbagai buah-buahan. Selain itu, anak tidak mau membantu temannya dalam bermain, tidak mau berbagi permainan dan memilih bermain sendiri, anak hanya melihat teman-temannya dan tidak mau bergabung untuk bermain. Kondisi yang dialami terjadi sesuai dengan yang ada di lapangan bahwa sebagian anak hanya mengetahui warna dan belum memahami dengan jelas tentang konsep warna tersebut.

Hasil pengamatan awal dalam pembelajaran melalui media grafis di TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo ditemukan dari 15 orang anak kelompok A terdapat 3 orang (20%) yang memiliki kemampuan kerjasama yang rendah, sisanya 12 orang anak (80%) memiliki kemampuan kerjasama yang baik. Anak tidak memiliki kepedulian terhadap orang lain (bersikap cuek) seperti tidak mau membantu temannya dalam bermain, tidak mau berbagi permainan dan memilih bermain sendiri, anak hanya melihat teman-temannya dan tidak mau bergabung untuk bermain, anak memilih untuk duduk dengan orang tuanya dan hanya melihat yang lainnya bermain, memilih main di dalam kelas tanpa ditemani oleh orang lain, tidak mau memberi dan berbagi sesuatu dengan orang lain.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam aspek kognitif terbagi menjadi tiga bagian yaitu 1) Belajar dan Pemecahan Masalah 2) Berfikir Logis 3) Berfikir Simbolik. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam aspek sosial

emosional juga terbagi menjadi tiga bagian yaitu 1) Kesadaran Diri 2) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain 3) Perilaku Prososial. Berikut ini diuraikan hasil kemampuan kognitif dan kerjasama anak secara umum yang diperoleh menggunakan kriteria persentase anak seperti pada tabel 1.1 sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Kemampuan Kognitif Anak

No.	Kegiatan Tindakan	Hasil Capaian							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Mengetahui konsep sedikit dan banyak	1	6,7	1	13,5	3	20	-	-
2.	Mengenal konsep bilangan	1	6,7	2	13,5	3	20	-	-
3.	Mengenal lambang bilangan	1	6,7	1	13,5	3	20	-	-
4.	Menyebut lambang bilangan 1-10	1	6,7	2	13,5	2	13,5	-	-
5.	Mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	1	6,7	1	6,7	2	13,5	-	-
Rata – rata		5	33,5	7	46,7	12	80		-

Sumber Data : Hasil Observasi Tahun 2018

Tabel 1.2 Hasil Observasi Awal Kemampuan Kerjasama Anak

No.	Kegiatan Tindakan	Hasil Capaian							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Saling berbagi	1	6,7	1	6,7	3	20	-	-
2.	Membantu teman ketika melakukan kegiatan	1	6,7	2	13,5	2	13,5	-	-
3.	Mau menghadapi masalah bersama teman	1	6,7	2	13,5	2	13,5	-	-
4.	Saling membantu dengan kemampuan secara maksimal	1	6,7	2	13,5	2	13,5	-	-
5.	Selalu bekerja sama	1	6,7	1	6,7	2	13,5	-	-
Rata – rata		5	33,5	8	55	11	73,5	-	-

Sumber Data : Hasil Observasi Tahun 2018

Dari kriteria persentase kemampuan kognitif dan kerjasama anak di atas menunjukkan bahwa masih sebagian besar jumlah dan persentase berada pada kategori belum berkembang, sehingga membutuhkan cara dalam mencapai kemampuan anak tersebut. Proses/cara penilaian perkembangan anak usia dini dibagi atas : 1). Belum berkembang, diberi 1 (satu) bintang. 2). Anak sudah mulai berkembang sesuai indikator yang diharapkan diberi 2 (dua) bintang, 3. Anak yang berkembang sesuai harapan diberi 3 (tiga) bintang. 4). Anak yang berkembang sangat baik diberi 4 (empat) bintang (Wahyudin dalam Lili, 2014:9).

Melihat kondisi anak tersebut di atas maka cara yang dilakukan guru diantaranya menerapkan berbagai metode pembelajaran seperti pemberian tugas, melibatkan anak dalam kegiatan demonstrasi pada saat belajar, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dalam belajar, serta menerapkan metode tanya jawab dalam mengetahui kebutuhan belajar anak, akan tetapi tidak ada hasilnya, anak tersebut tetap ngotot tidak mau bergabung dengan teman-teman lain yang mengikuti kegiatan tersebut. Upaya lain yang di lakukan adalah

mengajak anak dalam permainan yang lebih menantang buat anak, serta membutuhkan kerjasamanya. Sikap kerjasama pada anak pun tidak ada, anak hanya menonton teman-temannya yang sedang melakukan kegiatan yang membutuhkan kerjasama dari anak. Anak dengan keegoisannya yang tinggi membuatnya tidak mau membantu dan menolong temannya dalam bermain terutama dalam meminjamkan mainannya pada orang lain.

Disamping kurangnya anak dalam perkembangan kognitif dan kerjasamanya juga disebabkan karena kurang kreatifnya guru dalam memberikan stimulus untuk melatih daya pikir anak, di mana guru hanya memberikan perintah pada anak untuk melakukan kegiatan tersebut tanpa adanya suatu metode maupun strategi yang menyenangkan buat anak sehingga anak tidak aktif dan merasa bosan dalam melakukan kegiatan yang berfungsi untuk meningkatkan kognitifnya. Selama ini guru hanya mengajak anak bermain di luar ruangan tanpa ada sarana (alat) yang menarik dalam mendukung kegiatan bermain tersebut, ketika bermain anak dibiarkan begitu saja tanpa ada arahan dan bimbingan dari guru sehingga kegiatan bermain tidak menyenangkan buat anak. Selain guru, orang tuapun kurang memberikan stimulus pada anak sehingga anak malas berolah raga, orang tua hanya membiarkan perkembangan anak begitu saja tanpa adanya motivasi dan pengawasan khusus dalam membimbingnya.

Dalam mengatasi masalah tersebut di atas, salah satu upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan membiasakan kerjasama pada anak adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kognitif dan kerjasamanya adalah media grafis. Media grafis merupakan media visual diam dalam pengertiannya dapat diartikan sebagai media yang mengomunikasikan kenyataan dan ide-ide secara akurat dan kuat melalui perpaduan antara penguraian kata-kata dan gambar dalam bentuk cetak (Wina Sanjaya, 2011: 27). Melalui pengungkapan kenyataan berupa kata-kata dan angka-angka seperti yang digambarkan pada poster, diagram, grafik, bagan, grafis kartun, komik, *bulletin board* dan papan flanel. Dapat berupa pengertian, fakta,

dan gagasan dalam presentasi grafis seperti pada lambang sketsa, foto dan lambang.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan kajian yang relevan terkait dengan peningkatan kognitif dan kerjasama melalui media grafis yang dikemas dengan formulasi judul: Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Kerjasama Melalui Media Grafis pada Anak Kelompok A di TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dalam hal ini penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran, sehingga terdapat 12 orang anak atau 80% yang memiliki kemampuan kognitif yang rendah diantaranya : (1) anak belum mampu mengklasifikasikan benda menurut warna, bentuk dan ukuran, (2) anak belum mampu mengenal konsep banyak dan sedikit (3) anak belum mampu menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan
2. Kurangnya kerjasama pada anak dalam melakukan aktifitas pembelajaran, sehingga terdapat 12 orang anak atau 80% yang memiliki kemampuan kerjasama yang rendah diantaranya : (1) anak belum mampu berpikir kritis, (2) anak belum memiliki rasa keingintahuan yang tinggi
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran sehingga membuat anak merasa jenuh
4. Belum adanya upaya guru dalam memberikan rangsangan terhadap anak tentang kemampuan kognitif dan kerjasama
5. Belum optimalnya strategi mengajar guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan kerjasama pada anak.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dalam hal ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah kemampuan kognitif pada anak dapat ditingkatkan melalui media grafis di TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo?

2. Apakah kemampuan kerjasama pada anak dapat ditingkatkan melalui media grafis di TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo?
3. Bagaimanakah proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kerjasama melalui media grafis pada anak kelompok A di TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kemampuan kognitif dan kerjasama melalui media grafis pada anak kelompok A di TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo dengan menggunakan langkah-langkah yang mengacu pada teori Rocmah (2012: 186) sebagai berikut:

1. Tahap persiapan:
 - 1) Guru menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan
 - 2) Guru menentukan waktu pelaksanaan dan tempat yang akan digunakan pada saat jam pelajaran/di luar jam pelajaran
 - 3) Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan
2. Tahap pelaksanaan:
 - 1) Guru membagi anak dalam kelompok
 - 2) Guru menjelaskan tentang aturan main dan tugas dalam pembelajaran media grafis
3. Tahap akhir:
 - 1) Guru melakukan pengamatan dan evaluasi tingkat kemampuan kognitif dan kerjasama anak.
 - 2) Guru menutup kegiatan pembelajaran

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui media grafis
2. Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui media grafis

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan kerjasama melalui media grafis.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi anak

- a. Melalui penelitian ini kemampuan kognitif dan kerjasama anak dalam pembelajaran dapat ditingkatkan.
- b. Dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

2.2 Bagi sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan pendidikan di Taman Kanak-Kanak terutama meningkatkan kemampuan kognitif dan kerjasama.
- b. Dapat memberikan sumbangsi pemikiran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Taman-Kanak-kanan melalui proses pembelajaran menggunakan media grafis.

2.3 Bagi peneliti

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan dalam penelitian ilmiah dan sebagai salah satu referensi dalam hal pemanfaatan media grafis untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Peneliti mengharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan solusi dalam pemecahan masalah bagi guru yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kognitif dan kerjasama anak.