

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada masa emas (golden age) yang sangat menentukan arah tumbuh kembangnya di masa depan. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada tahap ini adalah kemampuan kognitif, yaitu kemampuan berpikir, mengingat, memahami, mengelompokkan, serta memecahkan masalah. (Khadijah, 2016: 3).

Namun dalam kenyataan di lapangan, masih banyak anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitifnya. Hal ini ditandai dengan kesulitan anak dalam memahami instruksi guru, kurangnya fokus dalam mengikuti kegiatan belajar, serta terbatasnya kemampuan dalam menyusun huruf, angka, atau pola. Beberapa anak juga terlihat masih pasif dalam kegiatan pembelajaran, hanya mengikuti tanpa benar-benar memahami apa yang dilakukan.

Salah satu penyebab dari kurang optimalnya perkembangan kognitif anak adalah minimnya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media yang digunakan dalam pembelajaran sering kali masih bersifat monoton, seperti penggunaan buku

tema secara berulang tanpa variasi alat bantu. Anak-anak pun cenderung cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan alternatif media pembelajaran yang mampu merangsang daya pikir anak secara konkret dan menyenangkan, serta mendukung metode belajar sambil bermain. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Smart Box*. *Smart Box* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang terdiri dari berbagai komponen seperti kartu huruf, angka, gambar, dan bentuk-bentuk geometri. Media ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak melalui aktivitas menyusun, mengenal, membedakan, dan mengklasifikasikan benda.

*Smart Box* memiliki beberapa keunggulan, antara lain mudah digunakan, menarik secara visual, ramah lingkungan karena dibuat dari bahan sederhana seperti kardus, serta mampu menjangkau berbagai aspek kognitif anak. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

Mengingat pentingnya perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian” Pengaruh Media *Smart Box* Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu”. Penggunaan *Smart Box* di TK IT Al-

Qiswah Kota Bengkulu merupakan suatu hal yang baru dan belum banyak diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan dan pemahaman terhadap cara penggunaan media ini sebelum dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan *Smart Box*, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi anak dan mendorong perkembangan berpikir logis, kreatif, serta sistematis.

Dari hasil wawancara bersama guru kelas B.3 di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu dijumpai beberapa permasalahan yaitu:

1. Saat guru memberi kegiatan pengembangan kognitif anak, masih banyak anak-anak yang sulit untuk fokus dalam mendengarkan arahan dari guru.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran.
3. Kemungkinan anak kurang latihan untuk menulis abjad maupun angka saat di luar jam sekolah
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih banyak menggunakan buku teks.

Kognitif anak tidak berkembang secara optimal dikarenakan tidak adanya pemberian stimulasi yang memadai pada anak, dan anak bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kurang motivasi untuk belajar. Pemberian stimulus anak tidak hanya dapat dilakukan oleh guru namun orang tua juga menjadi faktor yang sangat penting dalam

mendukung memberikan stimulus pada anak agar perkembangannya bisa berkembang secara optimal.

Selain itu media *smart box* dipilih dengan alasan merupakan media yang ramah lingkungan, murah dan juga efektif dalam penggunaannya, semua sisi yang dimiliki media *smart box* ini semuanya berfungsi sehingga permainan media kotakl pintar ini memiliki kontribusi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Pemilihan TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku tema dan lembar kerja siswa. Sementara itu, anak-anak terlihat cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Selain itu, TK IT Al-Qiswah memiliki program pembelajaran tematik yang terbuka untuk pengembangan media kreatif seperti Smart Box. Pihak sekolah juga mendukung inovasi pembelajaran berbasis bermain yang menyenangkan namun tetap edukatif. Kondisi ini menjadikan sekolah tersebut relevan untuk dijadikan lokasi penelitian, karena memungkinkan peneliti menguji secara langsung efektivitas media *Smart Box* terhadap perkembangan kognitif anak.

Dari penjelasan dan masalah-masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Smart Box* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa yang sulit fokus dalam mendengarkan arahan guru
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung.
3. Kurangnya latihan menulis abjad maupun angka saat diluar jam sekolah.
4. Kegiatan pembelajaran masih sering menggunakan buku tema.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti menfokuskan untuk melakukan penelitian ini mengenai:

1. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.
2. Anak kelas B.3 TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah media *smart box* berpengaruh signifikan dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu?
2. Bagaimana tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media *smart box*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *smart box* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu!
2. Untuk menganalisis tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media *smart box*!

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan wawasan keilmuan bagi pendidikan anak usia dini khususnya dalam kajian penelitian pengaruh media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak, dengan adanya media *smart box* ini dapat mempermudah anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan baik.

- b. Bagi guru, untuk menambah wawasan dan sebagai referensi guru tentang media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.

