

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, handaout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif (Scanlan, 2012:1).

Media pembelajaran anak usia dini merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau pengalaman belajar kepada anak-anak dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga pembelajaran harus dikemas dengan cara yang interaktif, konkret, dan sesuai dengan dunia mereka. Media pembelajaran hadir untuk membantu guru, orang tua, dan pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak (Aghni, 2018:98-107).

Media pembelajaran salah unsur terpenting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar

yang mampu membantu guru dalam memperkaya wawasan anak dan menumbuhkan minat anak untuk belajar hal baru. Pengelolaan alat bantu dalam mengajar sangat dibutuhkan di setiap lembaga pendidikan sehingga media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus pandai-pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan agar tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan dari Lembaga. Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan revolusi industri 4.0 teknologi digital dapat mempermudah guru dalam menyusun media pembelajaran dan menyajikan informasi dalam proses belajar mengajar. Namun masih ada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital bisa meningkatkan semangat belajar dan lebih efektif. Selain itu kemajuan teknologi sangat berperan penting dalam dunia pendidikan karena bisa menolong guru dalam mengelola proses pembelajaran khususnya untuk mengatasi masalah kurangnya media pembelajaran (Faroqi dan Maulana, 2014:69). Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi mampu dipadukan dengan adanya unsur permainan yang interaktif. Selain itu pemanfaatan teknologi bagi anak-anak dapat dijadikan sebagai pengembang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD), media pembelajaran sangat penting karena anak-anak lebih mudah memahami konsep baru melalui pengalaman sensorik, visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran sering kali dirancang dalam bentuk yang menarik, berwarna-warni, dapat disentuh, dimainkan, serta melibatkan interaksi langsung dengan anak (Kurniasih, 2019:87-91).

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Contoh: apabila guru membuat materi/bahan di *powerpoint*, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (*software*), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat/perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.

Secara umumnya lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini berbasis agama Islam telah melakukan pendekatan pada perkembangan kurikulum menyeluruh, memberikan sentuhan secara menyeluruh pada setiap aspek perkembangan anak usia dini, pendekatan pendidikan menyeluruh berbasis karakter. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum terpadu yang dapat menyentuh semua aspek kebutuhan perkembangan anak usia dini, yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada prinsip adalah pendidikan yang menjadikan anak berkarakter yaitu anak

berkembang seluruh dimensi perkembangannya secara utuh, dengan tujuan membangun sumber daya manusia yaitu anak yang tubumbuh dan berkembang di semua aspek dan emiliki dasar pendidikan karakter sebagai modal menghadapi perkembangan dunia yang penuh tantangan dan cepat berubah, serta mempunyai kesadaran emosional dan spiritual bahwa dirinya adalah bagian dari keseluruhan. (Husnul Bahri, 2019:30).

Fungsi pendidikan bagi anak usia dini tidak hanya sekedar untuk memberikan berbagai pengalaman belajar seperti halnya pendidikan pada orang dewasa, tetapi juga berfungsi mengoptimalkan perkembangan kapabilitas kecerdasannya. Pendidikan hendaknya diartikan secara luas, mencakup seluruh proses stimulasi psikososial yang tidak terbatas pada proses pembelajaran yang dilakukan secara klasikal. Dalam artian pendidikan dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja, baik yang dilakukan secara individu di lingkungan keluarga maupun secara kelembagaan pendidikan di luar lingkungan keluarga.

Ketika kembali kepada ajaran Islam, secara global Pendidikan anak usia dini telah diatur dalam Islam bahwa pendidikan berlaku sejak dini. Sebagaimana Firman Allah dalam Q.S. Luqman [31]; 14 dan Q.S. al-Ahqaf [46]; 15 yang memerintahkan agar anak disusui sejak dilahirkan dan disapihdalam waktu tertentu yaitu 30 bulan.

Firman Allah Q.S Luqman (31): 14

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۚ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٤﴾

Artinya : Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". Q.S Luqman (31): 14

Ibnu Abbas menafsirkan bahwa ayat di atas bermakna mendidik dan menyusuinya setelah dilahirkan dalam waktu dua tahun atau dua puluh empat bulan (Tarbiyatuhu wa Irda'uhu Ba'da Wadh'ihī fī 'amaini) dan dari ayat ini pula Ibnu Kasir mengutip pendapat Ibnu Abbas bahwa waktu minimal suatu kehamilan adalah enam bulan, hal ini disebabkan karena adanya firman Allah dalam Q.S. Al-Ahqaf (46); 15, sebagai berikut:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ إِحْسَانًا ۖ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ كُرْهًا وَوَضَعَتْهُ كُرْهًا ۖ وَحَمْلُهُ ۖ وَفِصْلُهُ ۖ ثَلَاثُونَ شَهْرًا ۚ حَتَّىٰ إِذَا بَلَغَ أَشُدَّهُ ۖ وَبَلَغَ أَرْبَعِينَ سَنَةً ۖ قَالَ رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَصْلِحْ لِي فِي ذُرِّيَّتِي ۚ إِنَّي تَوَّابٌ ۙ ﴿١٥﴾

Artinya : Kami perintahkan kepada manusia supaya berbuat baik kepada dua orang ibu bapaknya, ibunya mengandungnya dengan susah payah, dan melahirkannya dengan susah payah (pula). mengandungnya sampai menyapihnya adalah tiga puluh bulan, sehingga apabila Dia telah dewasa

dan umurnya sampai empat puluh tahun ia berdoa: "Ya Tuhanku, tunjukilah aku untuk mensyukuri nikmat Engkau yang telah Engkau berikan kepadaku dan kepada ibu bapakku dan supaya aku dapat berbuat amal yang saleh yang Engkau ridhai; berilah kebaikan kepadaku dengan (memberi kebaikan) kepada anak cucuku. Sesungguhnya aku bertaubat kepada Engkau dan Sesungguhnya aku Termasuk orang-orang yang berserah diri". Q.S. al-Ahqaf (46); 15

Ayat tersebut menunjukkan bahwa waktu 30 bulan adalah jangka waktu yang meliputi waktu kehamilan dan waktu menyusui. Ayat 14 dalam surah Luqman adalah jangka waktu mendidik dan menyusui selama 24 Bulan (2 Tahun) dan ini memberi isyarat kepada ibu untuk menyapih dan menyusui anak sampai waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, anak usia dini dalam Islam termasuk sebelum lahir pun (masa kehamilan) memerlukan pendidikan.

Anak usia dini merupakan masa emas atau sering disebut (*golden age*) yang dapat dilalui sekali dalam kehidupannya dan tidak dapat diulang kembali (Eko Suhendro & Syaefudin, 2020:3). Pada masa emas otak anak dapat mengalami perkembangan yang begitu cepat sejak anak masih dalam kandungan. Anak sudah dapat merangsang apa yang ia dengar dan lihat. Umur yang paling menentukan perkembangan otak dan pertumbuhan anak pada usia nol sampai empat tahun. Untuk masa tersebut maka perlu diperhatikan khusus dalam mendampingi anak dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Selain itu pada masa anak usia dini mulai peka atau sensitif dalam berbagai macam menerima rangsangan dari luar diri anak . Oleh karena itu, pada masa anak usia dini penting sekali untuk memberikan

rangsangan atau stimulasi yang tepat kepada anak, sehingga anak mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Didasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No 137 tahun 2014 tentang standar pencapaian perkembangan anak (STPPA), terdapat 6 aspek perkembangan yang harus di optimalkan pada anak usia dini. Aspek-aspek perkembangan tersebut terdiri dari aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Henrianti Felani, 2021:76).

Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu sarana yang sangat fundamental dalam menyiapkan generasi unggul, karena pada usia dini anak mengalami perubahan dan peningkatan yang begitu pesat dalam berbagai aspek perkembangan sehingga peluang untuk memberikan pengaruh besar melalui PAUD menjadi sangat dimungkinkan. Untuk membantu meningkatkan aspek perkembangan anak pada pendidikan diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik agar anak lebih semangat dalam belajar. Cara agar materi pembelajaran dapat diterima oleh anak dengan menggunakan media pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Media pembelajaran sangatlah penting bagi guru dan anak. Apabila tidak menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan kesulitan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman pada anak. Media pembelajaran memiliki fungsi alat bantu belajar mengajar yang dapat

mempengaruhi motivasi, kondisi dan lingkungan belajar (Esti Kurniawati Mahardika, 2023:56).

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Meskipun kegiatan bermain dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil- mobilan, dan lain-lain yang dijual di toko mainan. Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan disekitar lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya. Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud dengan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Berbeda dengan alat permainan umumnya, alat permainan edukatif banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggara program pendidikan anak prasekolah (kelompok bermain maupun Taman Kanak-kanak) (Ayu Dewi, 2024:24). Jadi, apa alat permainan edukatif itu?

Pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini

Masa usia dini atau *golden age* merupakan masa emas pada seluruh aspek perkembangan manusia baik secara fisik, kognisi emosi ataupun sosial. Salah satu aspek penting bagi anak usia dini ialah terletak pada aspek emosi. Menurut pendapat Goleman, Izard dan Ackerman, Le Doux, emosi merupakan perasaan yang secara psikologis dan fisiologis dimiliki oleh anak dan dapat digunakan untuk merespons peristiwa yang ada disekitarnya. Emosi merupakan hal yang penting bagi anak usia dini karena dapat memusatkan perhatian dan emosi juga dapat memberikan sentuhan bagi anak untuk berpikir sesuai dengan kebutuhannya (Maulina & Budiyo, 2021:21-28).

Alat permainan edukatif (APE) diberikan kepada anak usia dini (AUD) untuk membantu anak-anak belajar, salah satunya adalah mengoptimalkan perkembangan kognitifnya melalui pembelajaran berhitung. APE papan berhitung dirancang secara khusus untuk menarik minat anak dan membantu mereka belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti. Pemanfaatan APE dapat dilaksanakan dengan berbagai jenis tahapan, bentuk permainan, dan berbagai jenis tujuan aspek yang dikembangkan. Setiap APE dirancang dengan bertujuan untuk mengembangkan salah satu aspek perkembangan khusus, tetapi ada alat permainan yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan berbagai jenis aspek perkembangan kognitif (pengetahuan). Misalnya instrument permainan yang bermacam-macam jenis bentuk, warna sesuai dengan tahapan umur anak,

ukuran, gambar, dan kemampuan anak salah satunya adalah alat permainan edukatif rumah pintar (Andini, 2024: 129).

APE merupakan sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, alat Permainan Edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. APE pun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Menciptakan APE dari barang bekas akan membantu mengembangkan kreativitas guru. (Nukamelia Mukhtar, 2018: 67) menyatakan fase anak usia dini merupakan tahap paling menentukan bagi tumbuh kembangnya anak. Pada fase ini, seluruh potensi dan bakat pada diri anak mengalami peningkatan yang luar biasa melalui pengembangan kreativitasnya. Bahkan fase ini menentukan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak usia dini sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Pengelolaan merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif.

Alat Permainan Edukatif adalah segala bentuk permainan yang dirancang secara khusus untuk keperluan pendidikan. Berbeda dengan mainan biasa, APE memiliki nilai-nilai edukatif yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, dan moral. APE tidak harus berupa produk komersial yang mahal. Bahkan, alat permainan sederhana atau tradisional pun dapat dikategorikan sebagai APE selama memenuhi kriteria di atas dan mampu menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

Banyak sekali fungsi yang didapat jika orangtua menyediakan APE pada anak-anak pada saat melaksanakan kegiatan permainan. Pembelajaran matematika juga dapat dilakukan untuk merangsang aspek perkembangan anak dan intelegensi anak melalui stimulasi otak untuk berfikir secara logis untuk pengembangan aspek kognitif (pengetahuan) anak (Rakhmawati 2022, 381- 387).

Aspek kognitif anak usia dini merujuk pada kemampuan berpikir, memahami, belajar, dan memecahkan masalah yang berkembang sejak usia dini. Ini mencakup berbagai keterampilan seperti ingatan, perhatian, persepsi, pemecahan masalah, dan bahasa. Perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh pengalaman, stimulasi dari lingkungan, serta interaksi dengan orang tua dan pendidik.

Beberapa teori perkembangan kognitif, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget, membagi tahap perkembangan anak menjadi beberapa fase, di mana anak usia dini berada dalam tahap praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan imajinasi, berpikir simbolik, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam berpikir logis.

Stimulasi yang tepat, seperti bermain, bercerita, dan eksplorasi lingkungan, dapat membantu meningkatkan aspek kognitif anak usia dini sehingga mereka lebih siap untuk tahap pembelajaran berikutnya.

Sejarah APE di Indonesia konsep Alat Permainan Edukatif (APE) telah mengalami evolusi yang signifikan sejak pertama kali diperkenalkan. Awal mula gagasan tentang pentingnya alat permainan dalam pendidikan anak dapat ditelusuri hingga era para filsuf dan pendidik besar seperti John Locke, Jean-Jacques Rousseau, dan Friedrich Fröbel pada abad ke-17 hingga 19. Di Indonesia sendiri, istilah APE mulai dikenal secara luas pada tahun 1972 melalui program yang diinisiasi oleh Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial. Program ini awalnya merupakan pengembangan dari proyek pembuatan buku untuk keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita (Hayati, 2021:54).

Seiring berjalannya waktu, konsep APE terus berkembang dan menyebar ke seluruh wilayah Indonesia melalui berbagai program, termasuk yang dijalankan oleh BKKBN dan organisasi

PKK. Perkembangan ini mencakup tidak hanya jenis dan ragam APE, tetapi juga pemahaman akan pentingnya alat permainan ini dalam stimulasi tumbuh kembang anak. Saat ini, APE telah menjadi bagian integral dari pendidikan anak usia dini di Indonesia. Perkembangannya tidak hanya mencakup variasi jenis permainan, tetapi juga metode penggunaan dan integrasi APE dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

Perkembangan teknologi juga telah memengaruhi evolusi APE. Saat ini, banyak APE yang mengintegrasikan elemen digital atau elektronik, meskipun penggunaan APE tradisional dan berbasis alam masih sangat dihargai dalam pendidikan anak usia dini (Shunhaji, 2020:1-30).

Rumah pintar, atau smart home, adalah konsep hunian modern yang mengintegrasikan teknologi canggih untuk meningkatkan efisiensi, keamanan, kenyamanan, dan kemudahan penghuninya dalam mengelola berbagai aspek rumah secara otomatis. Teknologi ini memungkinkan berbagai perangkat dalam rumah, seperti pencahayaan, sistem keamanan, peralatan rumah tangga, hingga sistem pendingin udara, untuk dikendalikan dan dipantau dari jarak jauh menggunakan *smartphone*, *tablet*, atau asisten suara berbasis kecerdasan buatan (AI).

Dalam rumah pintar, perangkat-perangkat ini dapat berkomunikasi satu sama lain melalui jaringan internet (*Internet of Things/IoT*), sehingga menciptakan ekosistem yang saling terhubung. Dengan adanya teknologi ini, penghuni rumah dapat

mengatur dan mengontrol berbagai perangkat secara otomatis berdasarkan jadwal, sensor, atau perintah suara, sehingga menciptakan pengalaman hunian yang lebih nyaman dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 September 2025 awal yang penulis lakukan di Ra Misbakhul khair Kota Bengkulu yang beralamat Jalan Danau 1, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, penulis menemukan permasalahan yaitu penggunaan alat permainan edukatif masih terbatas pada media konvensional seperti balok kayu, puzzle sederhana, atau gambar-gambar *flashcard*, yang kurang menstimulasi aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah anak. hasil wawancara dengan guru bahwasanya guru mengakui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih tergolong sederhana, seperti balok susun, buku gambar, atau kertas origami, mereka menyadari bahwa alat permainan berbasis teknologi, seperti rumah pintar edukatif, masih jarang digunakan karena keterbatasan fasilitas dan biaya. Guru menyampaikan bahwa anak-anak sering kali mudah bosan dengan media pembelajaran yang monoton, sehingga diperlukan alat permainan yang lebih interaktif untuk meningkatkan fokus daya pikir, kreativitas anak.

Observasi dilaksanakan di kelompok B PAUD/TK dengan jumlah anak sebanyak 18 orang, proses observasi berlangsung selama beberapa kali pertemuan, yaitu pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media rumah pintar. Setiap anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media

tersebut, baik secara individu maupun berkelompok. Peneliti berperan sebagai pengamat yang mencatat perilaku, respons, serta kemampuan kognitif yang muncul selama anak-anak menggunakan media.

Melalui observasi, peneliti dapat mencatat secara rinci respons anak-anak ketika berinteraksi dengan media rumah pintar, seperti bagaimana mereka mencoba mencocokkan bentuk balok, mengenali huruf dan angka, memahami instruksi, hingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah sederhana. Selain itu, observasi juga memberi informasi mengenai tingkat konsentrasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan anak untuk bekerja sama dengan teman sebayanya. Observasi awal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata sebelum, selama, dan sesudah anak menggunakan alat permainan edukatif rumah pintar. Hasil dari pengamatan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam menilai sejauh mana media rumah pintar berpengaruh terhadap peningkatan aspek-aspek kognitif anak, khususnya dalam hal berpikir logis, mengingat, memahami konsep dasar, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Rumah Pintar, atau APE (Alat Permainan Edukatif) Rumah Pintar, adalah alat yang dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif anak, terutama dalam kemampuan mengenali angka, membaca, berhitung. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE Rumah Pintar di Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu cocok untuk digunakan, dan memang sebelumnya

di Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu selalu menggunakan APE yang sudah di siapkan dari modul pembelajaran dan sesuai tema bulanan dari yang saya lihat anak-anak sudah mengikuti proses pembelajaran secara aktif, oleh karena itu untuk mendorong kognitif anak peneliti ingin mengembangkan kognitif anak melalui APE Rumah pintar, dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Alat Permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu”

B. Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut;

1. Perlunya alat permainan yang mampu merangsang berbagai aspek kognitif anak seperti daya ingat, logika, pemecahan masalah, dan kreativitas.
2. Kurangya penggunaan media atau alat permainan edukatif yang efektif di lingkungan belajar anak.
3. Perkembangan kognitif anak usia dini masih bervariasi dan memerlukan stimulasi yang tepat

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media alat permainan edukatif rumah pintar

2. Aspek perkembangan yang diteliti terbatas pada perkembangan kognitif anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu ?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di RA Misbakhul Khair Kota Bengkulu.

F. Kegunaan penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat memberikan masukan berupa konsep-konsep sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang pendidikan.
 - b. Dapat menjadi bahan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis

- a. Bagi para guru, Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai pedoman media pembelajaran agar lebih bervariasi
- b. Bagi siswa Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu Agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan, untuk merangsang kognitif anak dalam proses belajar mengajar
- c. Bagi sekolah, Untuk membantu proses belajar mengajar Agar proses pembelajaran lebih menarik dan aktif Agar anak-anak yang belajar tidak cepat merasa jenuh

