

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan anjuran untuk menerapkan prinsip pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif dan menyenangkan (PAKEM), khususnya dalam proses pembelajaran bagi anak TK, maka penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dihindari, karena memang gurulah yang menghendaknya. Media sebagai alat bantu berfungsi membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau bahan pelajaran. Menurut Harjanto dalam menggunakan media sebagai alat bantu komunikasi dalam pembelajaran, kiranya harus didasarkan pada kriteria pemilihan yang objektif. Sebab penggunaan media pendidikan tidak sekedar menampilkan program pengajaran kedalam kelas, melainkan juga harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran, strategi dan bahan ajar.¹

Pada usia anak awal mulai masuk TK merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan lingkungan, Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan

¹ Harjanto, *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta, 1997), 238

kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin , kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidak jelasan materi atau bahan pelajaran dapat di bantu oleh kehadiran media. Kerumitan bahan pelajaran akan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Bahkan media mampu mengungkapkan apa yang tidak mampu diucapkan guru dengan kata-kata. Lebih lanjut dijelaskan oleh Udin. S. Winataputra yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang di rancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses/dialog mental pada diri siswa. Dengan perkataan lain, terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan penyalur pesan(guru).²

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar, yaitu berupa sarana yang cepat memberikan pengalaman visual kepada peserta antara lain untuk mendorong motivasi, memperjelas dan mempermudah konsep-konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio maka lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menekankan penggunaan pengalaman yang konkrit untuk menghindari verbalisme.

² Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta, 2002), 5

Pengertian media pembelajaran yang dikemukakan para ahli memang beragam, namun menurut Oemar Hamalik bahwa secara umum pengertian media dapat digolongkan menjadi dua, yaitu media dalam arti sempit dan luas. Dalam arti sempit adalah media yang digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dalam arti luas adalah meliputi semua media dalam komunikasi yang luas, misalnya televisi, radio, telepon, dan lain sebagainya.³

Peran pendidik (orang tua, guru dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan dengan benar sesuai perkembangan kematangan anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Dalam mengembangkan diri anak tersebut memerlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana seperti alat peraga/alat permainan, perabot kelas, ruang kegiatan/bermain, program-program pengembangan yang memadai, serta suasana pendidikan yang menunjang. Idealnya berbagai fasilitas, sarana dan prasarana perlu tersedia secara lengkap di sekolah, agar penyelenggaraan pelayanan pendidikan bagi anak kelas rendah dapat benar-benar berjalan dengan baik. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak didik dapat tercapai secara baik dan benar.

³ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung, 2003), 202

Sejalan dengan hal ini maka faktor guru dalam proses pembelajaran sangatlah menentukan. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan oleh guru adalah mengenai alat peraga bermain sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi anak dalam kreativitas. Sarana yang dimaksud dalam hal ini alat/media peraga/bermain yang digunakan dalam belajar yang pengadaannya tidak selalu harus dibeli, tetapi dapat diadakan/dibuat oleh guru dengan memanfaatkan bahan yang digunakan disekitarnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat atau menciptakan sendiri alat peraga/bermain yang diperlukan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar dengan memperhatikan tahap perkembangan anak didik.

Media permainan yang saya angkat di karya tulis ini adalah merupakan pertanyaan, Apakah media ini efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dari alasan tersebut diatas peneliti mencoba menciptakan suatu media yang atraktif untuk menarik minat anak terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak.

Mengingat sangat luasnya permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan-pembatasan agar fokus penelitian menjadi jelas.

Pertama, Pembatasan dilakukan terhadap pengertian media, yaitu sebuah media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru dengan bahan-bahan yang ada dan muda diperoleh di sekitar, dengan maksud untuk membantu siswa dalam mengembangkan konsep kemampuan kognitif.

Kedua, pembatasan terhadap luas sasaran penelitian, yaitu hanya pada siswa Tk Taruna Bhakti Desa Sukorejo Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Demikian pula dengan waktu pelaksanaan penelitian juga dibatasi, yaitu pada Tahun Pelajaran 2012/2013

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana diuraikan diatas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimanakah langkah-langkah yang efektif dalam penggunaan media permainan pembelajaran, untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak TK Taruna Bhakti Kelas A?.
2. Apakah media permainan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak TK Taruna Bhakti Kelas A?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk menemukan langkah-langkah yang efektif dalam penerapan media permainan dalam pembelajaran di TK, khususnya untuk pengembangan kemampuan kognitif anak TK Taruna Bhakti Kelas A.
2. Untuk mengetahui bahwa penggunaan media permainan lebih efektif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak TK.Taruna Bhakti kelas A.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat atau kegunaan yang diharapkan dapat diambil dan hasil penelitian ini adalah;

1. Bagi siswa

Memberi nuansa baru dalam proses pembelajaran, karena selama ini mereka terbiasa hanya mendapatkan pembelajaran secara klaksikal dengan metode ceramah tanpa alat peraga atau media.

2. Bagi Guru

- a) Meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan menggunakan berbagai alternatif media pembelajaran
- b) Agar guru lebih memperhatikan faktor-faktor yang dapat meningkatkan perolehan hasil belajar.
- c) Agar guru bisa menerapkan pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dan sekaligus yang dapat membuat siswa terlibat secara efektif.
- d) Sebagai landasan dalam melakukan penelitian lanjutan, khususnya penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Bagi Sekolah

Untuk memberikan masukan dalam upaya penyusunan program-program yang berkaitan dengan oeningkatakan kualitas proses pembelajaran, dan kualitas lulusan pada umumnya.