

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini memiliki posisi yang sangat menentukan. Pada usia ini bermacam perkembangan serta pertumbuhan mulai serta sedang berlangsung. Semacam perkembangan fisiologik, bahasa, motorik, kognitif. Perkembangan ini sebagai dasar untuk pertumbuhan anak berikutnya. Oleh sebab itu, masa perkembangan pada usia dini ini hendak menjadi penentu untuk perkembangan berikutnya (Latif et al., 2013). Ada beberapa aspek perkembangan yang penting untuk diteliti yaitu kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, dan seni. Itulah ke enam aspek perkembangan anak usia dini yang akan menjadikan pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi secara optimal jika distimulus dengan tepat.

Aspek perkembangan anak usia dini yang telah dipaparkan di atas, salah satunya aspek perkembangan kognitif. Kognitif merupakan sesuatu proses berfikir yang terkait dengan kemampuan untuk menghubungkan, memperkirakan dan memikirkan sesuatu kejadian-kejadian yang terjadi sejak lahir maupun menggambarkan faktor keturunan yang hendak menentukan batasan perkembangan tingkat intelegensi pada batas maksimal. Ada beberapa ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya ialah belajar memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis, serta kemampuan berpikir simbolik.

Kemampuan berfikir simbolik adalah kemampuan untuk berfikir dan mengingat mengenai simbol atau imajinasi tentang suatu objek yang tidak menggunakan simbol, kata, angka atau gambar. Perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja yaitu kemampuan berpikir simbolik, sebab pada kemampuan berpikir simbolik anak-anak mulai memakai simbol-simbol saat mereka memakai suatu objek ataupun aksi untuk mempresentasikan

suatu yang tidak terdapat di hadapannya (Nursyamsiah et al., 2019). Allah Swt berfirman dalam Q.S Al- ‘Alaq ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan; Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah; Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia; Yang mengajar (manusia) dengan pena; Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar untuk mengetahui konsep agar anak memahami sesuatu objek tetapi tidak tergantung pada objek nyata. Hal ini sangat penting di pelajari sebagai bekal dalam kehidupan anak dalam pendidikan dan kehidupan berikutnya. Tetapi pada kenyataannya, kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih belum tercapai secara maksimal. Hal ini bisa terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum dapat menuturkan lambang bilangan dari 1–10 secara berurutan, serta anak-anak juga masih belum mampu memakai lambang bilangan dalam kegiatan berhitung, serta masih banyak pula anak-anak yang masih belum memahami berbagai berbagai huruf–huruf vokal dan huruf-huruf konsonan. Oleh karena itu, rendahnya kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan kurang menarik minat anak untuk aktif, anak hanya diberikan tugas untuk mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) pada saat pembelajaran berlangsung (Nursyamsiah et al., 2019).

Menurut Hurlock daya konsentrasi anak usia dini itu sekitar 10-15 menit saja. Maka dari itu, guru diwajibkan dalam pembelajaran khususnya untuk anak usia dini itu memakai alat peraga atau media pembelajaran pada saat belajar bukan untuk menambah daya konsentrasi anak saja tetapi media pembelajaran juga membuat suasa belajar tidak monoton atau bosan yang akan membuat anak merasa tidak nyaman dalam belajar dan merasa ngantuk kelas (Dewi, 2017).

Berdasarkan keterangan di atas membutuhkan solusi yaitu salah satunya dengan guru untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran memegang posisi penting yaitu dapat mempertinggi proses belajar anak-anak dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas yang diharapkan dapat mempertinggi mencapai hasil belajarnya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran yang menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran (Latif et al., 2013).

Pembelajaran menggunakan media pun memiliki segudang manfaat untuk anak usia dini diantaranya dapat menciptakan pembelajaran yang sangat menyenangkan, menambah konsentrasi anak dalam belajar dan mempermudah pembelajaran untuk selalu diingat oleh anak, serta dalam mengajari anak pun akan lebih cepat mengingat dalam waktu yang relatif singkat. Jadi media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap dunia, khususnya untuk anak usia dini yang memiliki titik fokus yang singkat dalam pembelajaran di kelas. Hal ini diharapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat membuat daya konsentrasi anak lebih terfokus lagi dalam kegiatan belajar mengajar serta membuat anak lebih bersemangat dalam pembelajaran berlangsung di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menemukan masalah berkaitan dengan kemampuan berfikir simbolik dari hasil observasi di RA Baiturrahim Kota Cirebon yakni terdapat anak yang berusia 5-6 tahun khususnya di kelas B2 di RA Baiturrahim Kota Cirebon mengalami kekeliruan dalam mengenali, menyebutkan, menulis huruf dan angka yang sering tertukar. Sebagai contoh ketika anak diminta untuk menulis atau menyebutkan huruf b, d, p, m, w dan lain seterusnya serta mengenali angka serta menulis angka 2, 5, 6, 7, 9 yang masih terbalik dalam penulisannya serta ditemukan masalah

lainnya dalam pembelajaran kelas yaitu guru masih minim dalam penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian anak untuk menyimak guru di depan. Dengan demikian penulis ingin memecahkan masalah tersebut dengan penggunaan media *Thematic Lollipop Colour Box* ini yang sudah dikembangkan oleh penulis itu sendiri. Penulis mengharapkan dengan menggunakan media *Thematic Lollipop Colour Box* dapat mengatasi masalah kognitif anak-anak terutama dalam berfikir simbolik di kelas. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengembangan media *Thematic Lollipop Colour Box* untuk berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun dan mengetahui kelayakan media *Thematic Lollipop Colour Box* untuk berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun serta mengetahui seberapa berpengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media *Thematic Lollipop Colour Box* terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Baturrahim Kota Cirebon.

#### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, upaya untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan sebuah media pembelajaran, Maka penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Media *Thematic Lollipop Colour Box* Untuk Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Baiturrahim Kota Cirebon”.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan Media *Thematic Lollipop Colour Box* untuk kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Baiturrahim Kota Cirebon?
- 2) Bagaimana kelayakan Media *Thematic Lollipop Colour Box* untuk kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Baiturrahim Kota Cirebon?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Maka yang akan menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui pengembangan Media *Thematic Lollipop Colour Box* untuk berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Baiturrahim Kota Cirebon.
- 2) Mengetahui kelayakan Media *Thematic Lollipop Colour Box* untuk berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Baiturrahim Kota Cirebon.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pengembangan diantaranya sebagai berikut:

##### 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

##### 2) Manfaat Praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

- a. Bagi siswa, dapat diharapkan aspek perkembangan kognitif terutama dalam berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Baiturrahim ini dapat berkembang secara optimal melalui media pembelajaran *Thematic Lollipop Colour Box* ini dan sebagai bahan masukan bagi siswa untuk belajar menyenangkan dengan menggunakan Media *Thematic Lollipop Colour Box*.
- b. Bagi Guru, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan aspek kognitif terutama dalam berfikir simbolik pada anak usia dini.
- c. Bagi Peneliti, sebagai suatu latihan bagi peneliti untuk memecahkan masalah yang bersifat ilmiah sehingga nanti apabila peneliti terjun kelapangan pekerjaan pendidikan dan muncul masalah seperti tersebut maka peneliti dapat menyikapinya dengan tepat.
- d. Bagi Lembaga, sebagai bahan masukan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam menaikkan mutu sekolah.

#### **F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media tiga dimensi berupa Media *Thematic Lollipop Colour Box* yang diperuntukkan

untuk kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Baiturrahim Kota Cirebon. Media *Thematic Lollipop Colour Box* adalah media yang menggunakan metode pengenalan huruf A-Z, membedakan huruf konsonan dan vokal, mengenalan angka 1-10 beserta lambang bilangannya serta menyusun kata, melakukan penjumlahan dan pengurangan. Dalam media ini peneliti mengambil 4 tema pembelajaran dengan 4 sub tema dari masing-masing tema pembelajaran, 4 tema dan 4 sub tema diantaranya sebagai berikut: (1) Kendaraan (Mobil, Motor, Sepeda, dan Kereta Api); (2) Tanaman Buah (Apel, Jeruk, Pepaya, dan Pisang); (3) Negaraku (Rumah Adat, baju Adat, Pancasila, dan Bendera); (4) Benda Langit (Bulan, Bintang, Matahari, dan Awan). Produk media yang akan dikembangkan ini untuk membantu pendidik guna meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak dalam pembelajaran di kelas serta media ini untuk mempermudah guru untuk menciptakan pembelajaran menarik terutama dalam kemampuan berfikir simbolik anak usia dini.

