

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan kognitif berpikir simbolik adalah tahap belajar konsep, yang membutuhkan kemampuan yang dikemas dalam bentuk, kata-kata maupun kalimat. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek, namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal pendidikan dan bekal untuk kehidupan anak selanjutnya. Menurut Runtuqahu dan Selpius Kandou (2014:69), mengatakan “Dalam tahap berpikir simbolik anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Anak mampu menggunakan notasi tanpa bergantung pada objek nyata”.

Danarjati, Dkk (2014:20), mengatakan bahwa “berpikir adalah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk mempresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan dan terhadapnya secara efektif, sesuai tujuan, keinginan dan rencana serta keinginan”. Tahap berpikir simbolik termasuk dalam subtahap berpikir simbolik. Menurut Mutiah (2010:62) subtahap fungsi simbolik adalah subtahap pemikiran praoperasional. Pada subtahap ini mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental, untuk suatu objek yang tidak nyata. Kemampuan semacam itu disebut kemampuan berpikir simbolik, dan dengan kemampuan tersebut dapat mengembangkan dengan cepat dunia mental anak. Jadi berpikir simbolik adalah tahapan awal dimana anak belajar konkret, atau sesuatu yang nyata melalui pikirannya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 tahun 2014, tingkat pencapaian perkembangan aspek lingkup perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun yakni anak sudah dapat menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Menurut Indah Lestari, dkk (Dalam Collige 2012),

The development of symbolic thinking in early childhood includes the ability to recognize, mention, and use the concept of numbers, recognize letters, and be able to represent various objects and their imagination in the form. The developmental aspect of symbolic thinking in children is a very important part in shaping behavior in children.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Perkembangan berpikir simbolik pada anak usia dini adalah kemampuan dalam mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai objek dan imajinasinya ke dalam bentuk aspek perkembangan berpikir simbolik pada anak merupakan bagian yang sangat penting dalam membentuk perilaku pada anak.

Karakteristik perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun secara umum yaitu anak sudah dapat mengidentifikasi lambang huruf dan bunyinya, sudah dapat melampirkan nama-nama sendiri dengan menuliskan lambang-lambang huruf. Dengan demikian dapat disimpulkan perkembangan kognitif berpikir simbolik adalah perlu di perhatikan oleh guru dalam pembelajaran mengenal bentuk huruf menggunakan media *flash card*.

Proses belajar mengajar didalam kelas merupakan tantangan tersendiri untuk guru mengoptimalkan pengajaran. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan anak bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Ketika proses belajar mengajar tersebut terjadi, tentu saja tidak dapat berjalan secara lancar seperti apa yang diharapkan oleh guru. Sering kali timbul gangguan-gangguan dan penyimpangan, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan secara efektif dan optimal. Banyak faktor yang mendasari salah satunya adalah kurangnya minat dan kemampuan anak menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak adalah dengan mengadakan variasi belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Cara mengenal huruf pada anak akan lebih efektif dengan menggunakan media Pembelajaran.

Caryoto (2013:3), mengatakan bahwa media adalah alat bantu dalam proses selama kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung, baik didalam ruangan maupun diluar ruangan yang dipergunakan untuk merangsang perasaan, pikiran, perhatian serta kemampuan dan ketrampilan anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini adalah media gambar atau kartu huruf yang sering disebut *flash card*. Dengan adanya media pembelajaran *flash card* guru dapat membuat bentuk kartu yang unik dan kreatif dalam berbagai bentuk maupun ukuran dengan tampilan yang menarik dari warna maupun gambar atau tulisan dalam kartu tersebut. Pembelajaran mengenal huruf akan lebih

mudah dipahami dan membuat anak tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf adalah media pembelajaran berbentuk kartu gambar yang dapat berupa gambar, angka, huruf, simbol dan lain sebagainya yang digunakan oleh guru pada saat memberikan materi dalam mengenal bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun. Arsyad (2011:119), “mengatakan bahwa *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau simbol yang mengingatkan anak pada sesuatu yang berhubungan pada gambar itu. *Flash card* biasanya dibuat dengan ukuran 8 x 12 cm, atau sesuai dengan sesuatu yang dihadapi, flash card termasuk kedalam salah satu bentuk media visual”.

Media *flash card* memiliki berbagai bentuk mulai dari *flash card* gambar, warna, angka, simbol dan lain sebagainya yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif berpikir simbolik anak. Oleh karena itu, sangat perlu diperhatikan oleh guru dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak menggunakan media yang sangat diperlukan atau sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flash card* juga termasuk kedalam media yang memiliki peranan penting, yang perlu guru perhatikan pada saat mengenalkan bentuk huruf agar dapat mengembangkan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan studi pendahuluan di peroleh fakta, atau data informasi di TK Cahaya Mentari Pontianak, diperoleh data atau informasi sebagai berikut: Jumlah anak di kelas B1 usia 5-6 tahun yaitu berjumlah 23 anak, dengan anak laki-laki berjumlah 13 anak, dan anak perempuan berjumlah 10 anak, dan jumlah guru yang mengajar 2 orang guru. Berdasarkan hasil penilaian perkembangan kognitif dari anak, sebagian besar anak pada aspek perkembangan kognitif berpikir simbolik belum memenuhi harapan sebagaimana yang diharapkan. Dari 23 orang anak sebagian anak belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir simboliknya, Seperti anak belum bisa membedakan huruf abjad, penulisannya sama (saat menuliskan huruf), terdapat huruf-huruf konsonan yang tidak dapat anak tuliskan seperti huruf : Bb, Dd, Ff, Gg, Hh, Kk, Mm, Nn, Pp, Rr, , Ww, dan Yy. Anak belum dapat mengenal huruf dengan baik, tetapi ada beberapa anak yang sudah dapat mengenal huruf dengan baik.

Dari Pengamatan awal maka penulis menemukan dari 23 orang anak terdapat 6 anak belum mampu menyebutkan dan menulis huruf : Bb, Dd, Ff, Gg, Hh, Kk, Mm, Nn, Pp, Rr, Ww, dan Yy. 12 anak yang dapat menyebutkan huruf Bb, Dd, Ff, Gg, Hh, Kk, Mm, Nn, Pp, Rr, Ww, dan Yy. Terdapat ada beberapa anak yang masih tidak dapat menuliskan huruf abjad dari Namanya sendiri. Dari 23 anak hanya terdapat 5 anak saja yang dapat menunjukan, menuliskan huruf Bb, Dd, Ff, Gg, Hh, Kk, Mm, Nn, Pp, Rr, Ww, dan Yy, dan menuliskan huruf abjad dari Namanya sendiri tanpa bantuan guru.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis bahwa banyak anak-anak yang mengalami keterlambatan mengenal huruf dikarenakan anak kurang fokus memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan materi secara langsung, sehingga pada saat guru memberikan arahan agar anak mengikuti cara guru menulis, banyak anak yang mengalami kesulitan pada saat menulis. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan fokus anak, sehingga anak tertarik untuk memperhatikan media yang sedang guru gunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung maka Penulis tertarik menggunakan media pembelajaran *flash card*.

Dari uraian Perkembangan kognitif berpikir simbolik perlu menjadi perhatian guru dalam pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan media *flash card*. Oleh karena itu masalah perkembangan kognitif berpikir simbolik perlu di kaji Penelitian ini.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media *flash card* yang belum pernah digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran.
- b. Penggunaan media *flash card* yang belum pernah digunakan dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf anak.

- c. Guru belum pernah menerapkan media *flash card* dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf anak.
- d. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi.
- e. Perilaku anak ketika pembelajaran berlangsung anak terlihat tidak fokus, dan merasa bosan, serta anak asal-asalan mengerjakan tugas, serta anak sering bermain sendiri.

2. Batasan Masalah

Agar Penerliti lebih terfokus, maka perlu diberikan Batasan masalah, Adapun batas masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan media *flash card* yang belum pernah digunakan dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf anak.
- b. Guru belum pernah melakukan observasi untuk melihat perkembangan kemampuan mengenal huruf anak menggunakan media *flash card*.

C. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “ Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media *flash Card* dalam pembelajaran mengenal huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak?”.

2. Masalah Khusus

Selanjutnya dari masalah umum tersebut, peneliti membaginya dalam masalah khusus sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak sebelum menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf?.
- b. Bagaimanakah perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak sesudah menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf?.
- c. Bagaimanakah pengaruh dari media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak?.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* Dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Terhadap Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak”.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Perkembangan Kognitif berpikir simbolik sebelum menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf.

- b. Perkembangan kognitif berpikir simbolik sesudah menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf.
- c. Pengaruh penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan informasi berupa pengetahuan tentang perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memperdalam pengetahuan pembaca bahwa dengan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, menambah wawasan mengenai media *flash card* dalam pembelajaran mengenal bentuk huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

b. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan perkembangan kognitif berpikir simbolik secara mudah dan optimal sehingga minat, motivasi terhadap belajar semakin meningkat dan juga menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumber bahan informasi tentang pengaruh penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran dalam mengenal huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

d. Bagi Lembaga TK

Melalui penelitian ini, diharapkan guru pihak lembaga dapat menggunakan media *flash card* dalam mengembangkan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mendapatkan kejelasan terhadap batasan masalah yang akan diteliti, peneliti perlu menetapkan ruang lingkup penelitian yang terdiri dari dua cakupan, antara lain sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:60), “Variabel penelitian pada dasarnya, merupakan segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Kidder (dalam Sugiyono 2015:61) menyatakan bahwa, “Variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya”.

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel adalah suatu kualitas yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian yang akan dilakukan ini berjumlah empat variabel, yakni variabel independent, variabel dependen, variabel control, dan variabel ekstrane.

1) Variabel Independent (X)

Variabel ini dalam Bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel bebas. Menurut Sugiyono (2017:61), “Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Dalam penelitian ini variabel independent adalah media *flash card*.

2) Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen dalam Bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Jadi dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak.

3) Variabel Kontrol

Variabel control adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel independent terhadap dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang diteliti. Variabel kontrol sering digunakan oleh peneliti, apabila akan melakukan penelitian yang bersifat membandingkan.

Menurut Nanawi (2012:61), “Variabel kontrol merupakan sejumlah gejala atau faktor unsur yang dengan sengaja dikendalikan, agar tidak mempengaruhi variabel bebas dan variabel terikat”. Variabel control dalam penelitian ini antara lain sampel anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun.

4) Variabel Extrane

Menurut Nanawi (2012:62), “Variabel ekstrane merupakan sejumlah gejala yang tidak dapat pula diperhitungkan pengaruhnya terhadap variabel independent.

Berdasarkan pendapat diatas, maka variabel ekstrane dalam penelitian ini adalah:

- a) Kesehatan anak
- b) Bakat anak
- c) Pengaruh teman sebaya yang ada di luar kelas eksperimen
- d) Pengaruh lingkungan tempat tinggal anak

Hal-hal tersebut tidak dapat dikontrol oleh peneliti karena berada diluar kelas eksperimen yang akan mempengaruhi proses belajar. Namun dipercaya memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara pembaca dan peneliti dalam memahami istilah yang digunakan dan memberikan batasan kepada peneliti, mengenai ruang lingkup penelitian. Beberapa definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Flash card*

Media *flash card* dalam penelitian ini adalah, media berbentuk kartu gambar huruf-huruf yang digunakan oleh guru dalam memberikan pelajaran kepada anak-anak. Untuk mendapat informasi tentang pengaruh penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak digunakan lembar observasi. Dimana kategori keberhasilan penerapan media *flash card* ini terbagi menjadi dua, yaitu jika $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ maka penerapan media flash card berpengaruh terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak. Dan jika $t(\text{hitung}) < t(\text{tabel})$ maka penerapan media flash card tidak memiliki pengaruh

terhadap perkembangan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak.

2. Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik

Perkembangan kognitif berpikir simbolik adalah penelitian ini yaitu tahapan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun dalam menunjukkan bentuk-bentuk huruf besar dan kecil dari huruf abjad Bb, Dd, Ff, Gg, Hh, Kk, Mm, Nn, Pp, Rr, Ww, dan Yy. Menulis huruf besar dan kecil dari huruf abjad Bb, Dd, Ff, Gg, Hh, Kk, Mm, Nn, Pp, Rr, Ww, dan Yy. Serta menulis huruf dari nama-namanya sendiri.

Perkembangan kognitif berpikir simbolik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak digunakan lembar observasi *pretest* (O1) dan lembar observasi *posttest* (O2). Hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dikategorikan sesuai dengan pengkategorian perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak sebagai berikut;

- | | |
|-----------------------------|---------|
| 1)Belum Berkembang | : 1-4 |
| 2)Mulai Berkembang | : 5-8 |
| 3)Berkembang Sesuai Harapan | : 9-12 |
| 4)Berkembang Saangat Baik | : 13-16 |