

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Setiap makhluk hidup membutuhkan pendidikan, baik itu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan Pada dasarnya memiliki suatu proses yang mana dapat membantu manusia dalam mengembangkan diri sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi dalam kehidupan (Kurniawan dkk,2023). Pendidikan merupakan suatu proses dimana komunikasi yang didalamnya terkandung suatu proses transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan, baik yang berlangsung didalam maupun diluar sekolah, dilingkungan masyarakat, di lingkungan keluarga dan pembelajarannya sepanjang hayat dari satu generasi lainnya.

Undang-undang RI Nomor 20 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 bahwa : Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dimana ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki persiapan untuk memasuki pendidikan lebih tinggi.

Atas dasar tersebut salah satu tempat pelaksanaan pendidikan anak usia dini adalah taman kanak-kanak. Pelaksanaan Pendidikan ini seharusnya di selenggarakan secara profesional, alasanya karena penyelenggaraan taman kanak-kanak secara profesional dalam rangka membantu proses pengoptimalan seluruh potensi perkembangan yang ada pada anak ( Sofyan,2015).

Maka untuk mengoptimalkan potensi anak dalam tahapan perkembangan dan pertumbuhannya, menteri Pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) N0.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan anak usia dini, menjelaskan bahwa terdapat enam aspek perkembangan pada anak usia dini di antaranya adalah nilai agama dan moral , fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni (Kemendikbud 2014). Berbicara tentang aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting di perhatikan, Dan Menurut (Khadijah,2016) menjelaskan perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berfikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari masa tumbuhnya hingga sampai pada tahap dewasa berkaitan erat dengan lingkungannya (Novitasari dan Fauziddin, 2020).

Ada beberapa ruang lingkup dari perkembangan kognitif yang harus di capai pada anak usia dini yang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangann Anak diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Dari ketiga lingkup perkembangan kognitif yang dijelaskan salah satunya kemampuan berfikir simbolik, karena kemampuan berpikir simbolik menurut (Nursyamsiah dkk, 2019) adalah kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol untuk mempersentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Tahapan simbolik masuk kedalam tahapan belajara mengenai simbol atau lambang karena dalam kehidupan sehari-hari anak menjumpai angka dan huruf dimana anak saat memasuki sekolah dasar akan mengenai pembelajaran matematika (Permata dan Nugrahani, 2020).

Oleh karena itu kemampuan berpikir simbolik merupakan komponen perkembangan kognitif yang penting untuk di perhatikan. Karena dalam kemampuan berfikir simbolik anak memiliki indikator yang sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak diantaranya menyebut, mencocokkan, menghitung, mengenal, dan mempersentasikan berbagai macam benda.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 20–30 September 2023 di Kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota. Peneliti melakukan observasi Partisipatif di mana peneliti ikut serta dalam kegiatan anak tersebut dan menemukan beberapa masalah yang terjadi pada anak yaitu di mana kemampuan berpikir simbolik anak belum berkembang dengan baik. Permasalahan tersebut dilihat dari kegiatan-kegiatan pembelajaran, pada saat itu guru memintak anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10 di mana anak tersebut masih ada yang ragu untuk menyebutkan lambang bilangan ataupun tidak secara urutan dan saat di berikan tugas berupa lkpd yang mengenai mencocokkan sebuah gambar dengan bilangan masih terdapat anak belum mampu untuk menyelesaikan tugas tersebut . Dan ditambah hasil wawancara guru kelas B mengatakan sebagian anak masih ada yang belum mampu dalam mengenal angka atau menyebutkan sesuai urutan, kemudia mencocokkan gambar dengan bilangan,dan dalam mengenalkan huruf terdapat 8 dari 15 anak yang masih belum mampu dalam mengenalkan mana huruf kosonan dan vokal. Guru juga menjelaskan bahwa banyak anak yang kurang pokus dalam belajaran sehingga anak masih terdapat beberapa pelajaran yang belum mampu.

Dan begitu juga Peneliti melihat dalam proses pembelajaran dari segi media

guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga anak belum terlibat langsung dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting bagi pendidik di mana akan menyampaikan materi kepada anak-anak tersebut. Maka di butuhkan media yang bervariasi dan bisa melibatkan anak sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Adapun cara yang dapat di gunakan oleh guru atau pendidik agar kemampuan berfikir simbolik anak berkembang dengan optimal yaitu menggunakan media *spin three* dengan harapan menggunakan media ini dapat berpengaruh dalam kemampuan berfikir simbolik anak. Media merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerima materi pelajaran yang di sampaikan dan akan mempermudah tujuan belajar pada anak. Penggunaan media menurut (Junaidi, 2019) menjelaskan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Media *Spin three* adalah media roda putar yang di putar dan bisa digunakan dengan 3 sesi permainan yaitu mengenal berbagai lambang huruf kosonan dan vokal, mencocokkan dengan lambang bilangan dan terakhir menyebutkan lambangan bilangan 1-10. Media *Spin Three* adalah objek yang berbentuk bundar atau lingkaran dan dapat di putar. Media roda putar adalah objek yang berbentuk lingkaran, yang bersama dengan sumbu dapat menghasilkan satu gerakan dengan gesekan kecil dengan cara bergulir ( Zurlita dkk, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh Penggunaan Media *Spin three* Terhadap kemampuan Berfikir

Simbolik Anak Usia 5-6 tahun di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasikan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kurangnya aktif dalam pembelajaran menggunakan media.
- 2) Terdapat beberapa anak yang masih kesulitan dalam mencocokkan gambar dengan lambang bilangan.
- 3) Terdapat beberapa anak kesulitan dalam membedakan huruf vokal dan kosonan.
- 4) Terdapat beberapa anak yang belum lancar menyebutkan lambang bilangan
- 5) Masih menggunakan metode ceramah sehingga anak belum terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga anak-anak kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam kegiatan belajar.

## 1.3. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan peneliti ini maka perlu di lakukan pembatasan terhadap masalah yang akan di selesaikan yaitu:

- 1) Media yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah media *spin three* dan di gunakan atau di mainkan secara individu di dalam kelas.
- 2) Berpikir simbolik yang di maksud dalam penelitian ini adalah yang berkaitan dengan gambar, kosakata dan lambang bilangan dari objek yang ada di sekitarnya.
- 3) Subjek dalam penelitian ini anak berusia 5-6 tahun di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar kota.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka rumusan masalah tersebut adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Spin Three* terhadap perkembangan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Rizani Putra kecamatan jambi luar kota?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaa media *Spinn Three* terhadap berpikir simbolik anak usia 5-6 tahu di TK Rizani Putra kecamatan jambi luar kota.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini di harapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak, yaitu:

1. Bagi anak

Dengan menggunakan media *spin thre* anak merasa senang dan mudah untuk di pahami kegiatan belajar mengajar karna anak telibat langsung dalam kegiatan tersebut.

2. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini guru dapat di jadikan solusi untuk dalam menentukan media yang akan digunakan untuk mengembangkan berfikir simbolik pada anak usia dini.

3. Bagi peneliti

Dapat menambahkan pengetahuan dan pengalaman mengenai kegiatan penelitian dan dapat memahami anak usia dini terutaman mengenai berpikir.