

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap anak adalah unik dalam arti saat pertumbuhan dan perkembangan baik kepribadian, lingkungan dan gaya belajar yang berbeda pada setiap anak, serta membentuk kepribadian anak tidaklah sulit. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik.<sup>1</sup> oleh karena itu mereka harus diarahkan secara positif sesuai usianya, dengan tujuan kelak mereka akan menjadi anak-anak yang sukses dalam agama dan mental.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang dalam masa-masa tumbuh kembang yang sangat pesat bahkan pada usia ini dianggap sebagai masa emas atau (*golden age*) dapat dikatakan sangat menentukan pengembangan kualitas manusia dan masa ini dikatakan sebagai lompatan perkembangan.<sup>2</sup> Pencapaian perkembangan semua anak tidak sama, ada yang tumbuh dengan cepat serta ada juga yang membutuhkan waktu cukup lama. Hal ini sesuai dengan QS. An-Nahl Ayat 78:

---

<sup>1</sup> Dadan Suryana dan Aini Hijriani (ed), 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), 1077-94 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>>.

<sup>2</sup> Maghfiroh dan Dadan Shofia Suryana (ed), 'Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05.01 (2021), 1561.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari kandungan ibumu dalam ketidaktahuan dan memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. QS. An-Nahl Ayat 78<sup>3</sup>

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik untuk membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi secara optimal pada anak usia dini, sehingga terbentuk perilaku dan keterampilan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya mencakup segala upaya dan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua selama proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh baik mencakup fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan agar anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal. Potensi yang ada pada diri anak tidak direalisasikan dan tidak diberikan respon yang benar, anak akan kehilangan kesempatan dan momentum penting di hidupnya. Berdasarkan Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

---

<sup>3</sup> Irfan Yuhadi, 'Korelasi Antara Surat An-Nahl 78 Dengan Gaya Belajar Manusia Irfan Yuhadi 1 Abstrak', 5.1, 57–79.

Bab I Pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan dengan memberikan dorongan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak siap melanjutkan pendidikan.

Aspek perkembangan yang paling efektif dalam perkembangan anak usia dini yaitu: perkembangan bahasa, perkembangan nilai-nilai agama, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional dan seni. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif, karena perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan yang lainnya.

Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan, pentingnya aspek kognitif tersebut dikarenakan kognitif menjadi salah satu sebab dari berhasilnya pada aspek lain jika kemampuan kognitif dapat berkembang, sehingga kognitif menjadi penunjang keberhasilan pada aspek yang lain. Bahwa perkembangan kognitif merupakan masa proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, pemuda hingga dewasa.<sup>4</sup>

Berpikir simbolik adalah kemampuan individu dalam Berpikir untuk menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapinya. Menurut Wongkar dan Linkan Berpikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa

---

<sup>4</sup> Muhibbin Syah, 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget', 6.1 (2013), 89–99.

yang diamati.<sup>5</sup> Jadi Berpikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati. Berpikir simbolik juga dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam Berpikir dengan menggunakan simbol atau bilangan untuk memecahkan suatu masalah. Hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dari berpikir simbolik.

Rendahnya kemampuan anak dalam memahami dan mengenal lambang bilangan menjadi permasalahan dan selalu menjadi topik hangat yang sering diperbincangkan. Kurangnya pemahaman anak dalam bidang berpikir simbolik yang seharusnya sudah mampu membilang banyak benda dari satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf akan selalu menjadi tugas bagi pendidik dan orang tua untuk selalu menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Ketidakmampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun biasanya ditunjukkan melalui beberapa masalah seperti anak yang masih terbolak-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Anak yang hanya mengetahui nama lambang bilangan saja tanpa mengetahui bentuk lambang bilangannya, anak yang mampu mengenal beberapa lambang bilangan tapi masih terbolak-balik dalam penulisannya. Adapun anak yang seharusnya sudah mampu mengenal lambang bilangan tetapi sama sekali belum mengetahui bentuk lambang bilangan. Terkait hal tersebut diperlukannya

---

<sup>5</sup> Ani Bodedarsyah dan Rita Yulianti (ed), 'Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)', 2.6 (2019), 354–58.

media pembelajaran yang beragam dan bervariasi agar stimulasi yang diberikan kepada anak membuahkan hasil yang maksimal.

Media adalah sebagai alat bantu dan pengantar pelajaran tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran. Media merupakan pengantar pesan dari guru dan materi kepada anak didik, dan diperlukan oleh guru dan anak didik. Media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pembelajaran atau untuk anak didik. Pada usia ini anak lebih menyukai belajar sambil bermain. Di Dalam media permainan anak usia 4-5 tahun dapat memiliki manfaat untuk tumbuh kembang kognitif anak dikarenakan terkandung nilai Pendidikan didalamnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alat untuk pengembangan kognitif anak adalah dengan penggunaan media *symbolic chessboard*.

*Symbolic chessboard* adalah media pembelajaran untuk melatih anak menstimulasi kemampuan berpikir simbolik yaitu anak mampu mengenal benda baik dari bentuk, ukuran dan warna dengan simbol dan gambar melalui media permainan edukatif. Media dalam bentuk *chessboard* atau papan dengan ukuran 40cm x 40cm. Media yang dibuat berupa papan dengan ukuran sedang dibuat dengan menggunakan kayu, triplek, angka dari kayu, pewarna yang digunakan pada *symbolic chessboard*. Kelebihan *symbolic chessboard* ini adalah bersifat praktis dalam penggunaannya, warna yang digunakan akan menarik perhatian anak dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi anak yang masih bingung dalam mencocokkan nama bilangan dengan gambar angka bilangan, mereka lancar

dalam pengucapan tetapi belum bisa jika disuruh mencari gambar angka atau mencocokkan jumlah sesuai dengan angka yang disebabkan. Misalnya bentuk angka 5, anak-anak masih bingung dan keliru dengan angka yang disebutkan untuk di cocokkan dengan gambar angka 5. Hal ini merupakan masalah umum yang terjadi pada setiap anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itulah peneliti merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah penelitian yang akan peneliti teliti dan mencoba untuk mencari pemecahan masalahnya dengan sebuah media pembelajaran.<sup>6</sup>

Dalam paparan di atas, maka peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk mengangkat judul “PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SYMBOLIC CHESSBOARD* (PAPAN CATUR SIMBOLIK) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUMBERAGUNG III DANDER BOJONEGORO”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan

---

<sup>6</sup> Muhammad Hasan, Media Pembelajaran (Tahta Media Group, 2021).

berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro?

2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro?

### C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro.

### D. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan media belajar khususnya bagi perkembangan

anak usia dini dan diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan proses belajar mengajar, serta memberi manfaat dan nilai penelitian selanjutnya.

## 2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi anak didik, untuk meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan papan pion pintar, meningkatkan belajar anak melalui media yang konkrit.
- b. Manfaat bagi guru, meningkatkan keterampilan dalam mempersiapkan rencana pembelajaran, mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi, meningkatkan aktivitas hasil belajar dan sebagai alat dalam mengubah kegiatan belajar peserta didik di kelas dan memperbaiki proses pembelajaran di kelas.
- c. Bagi tempat penelitian, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan demi meningkatkan dan mengevaluasi pembelajaran yang telah diterapkan di lembaga.
- d. Bagi universitas, untuk menambah wawasan dan pengetahuan di perpustakaan UNUGIRI dan sebagai bahan referensi yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakukan penelitian sejenis.

## E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Produk media permainan untuk anak usia 4-5 tahun yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Produk

media yang akan dikembangkan ini untuk membantu pendidik guna meningkatkan kemampuan anak agar meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik. Produk yang akan dihasilkan ini ialah sebuah media permainan *symbolic chessboard*, yakni media yang dapat mempermudah guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Ruang lingkup**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III pada anak kelompok usia 4-5 Tahun dengan jumlah 10 anak.

##### **2. Keterbatasan pengembangan**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro memiliki keterbatasan diantaranya:

- a. Observasi dilakukan di satu sekolah.
- b. Penelitian ini hanya terbatas pada pada meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik.
- c. Uji coba pemakaian media *symbolic chessboard* dilakukan secara terbatas.

d. Langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan sederhana.

Namun, kendala-kendala tersebut bukanlah menjadi penghalang bagi peneliti untuk melakukan penelitian.

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional berfungsi sebagai penjelas terhadap kajian yang dikaji, dalam penelitian ini peneliti menguraikan beberapa kata yang digunakan, yaitu:

### 1. Anak Usia Dini

Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan karakter individu yang mengalami proses perkembangan yang cepat dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya. Saat ini, proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai sudut pandang, merupakan masa perkembangan yang pesat selama kehidupan manusia.

### 2. Kemampuan Berpikir Simbolik

Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik masuk kedalam tahapan belajar mengenai simbol atau lambang. Tingkat simbolik termasuk dalam tingkat pembelajaran konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata.

### 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Menurut Latuheru menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat, dan metode atau teknik yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

### 4. Media *Symbolic Chessboard* (Papan Catur Simbolik)

*Symbolic chessboard* (papan catur simbolik) adalah alat peraga pembelajaran yang berbentuk seperti papan yang mana papan nya terdapat kotak kotak yang berwarna warni dimana terdapat lambag bilangan dan huruf. *Symbolic chessboard* (papan catur simbolik) ini terbuat dari kayu alat bantu pada permainan *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) ini adalah pion angka yang bertuliskan 1-10 dan pion huruf yang bertuliskan a-z dan *symbolic card*.

## H. Orisinalitas Penelitian

Di bawah ini adalah beberapa penelitian yang pernah dilakukan dengan penelitian yang saat ini sedang dilakukan, penulis melakukan pengkajian dan membandingkan dengan penelitian terdahulu dengan harapan dapat mempermudah bagi penulis untuk melakukan penelitian.

**Tabel 1. 1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti dan tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkungan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sofia Katarina Itu 2021	Pengembangan Media Kartu Lambang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TKK B Negeri Harapan Bangsa Koeloda	Media Pembelajaran, Media Kartu Lambang Huruf, Berpikir Simbolik	R&D model ADDIE	Uji coba media kartu lambang huruf anak usia dini oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk aspek kemampuan Berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun
2	Kustiana Dewi 2023	Pengembangan Media Permainan KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir	Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kopinsa (Kotak Pintar Berbahasa)	R&D Model Borg dan Gall	Inovasi media pembelajaran KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) mampu untuk meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik pada anak

		Simbolik Anak			usia 5-6 tahun.
3	Rahmawati 2021	Pengembangan Media Tempel Aku untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak	Kognitif, Media dan Tempel Aku	R&D Model ADDIE	Media Tempel Aku layak untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik usia 5-6 tahun.
4	Siti Nur Halimah 2021	Pengembangan Media <i>Thematic Lollipop Colour Box</i> untuk Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Baiturrahim Kota Cirebon	<i>Thematic Lollipop Colour Box</i> , Berpikir Simbolik dan Anak Usia Dini	R&D Model Borg dan Gall	menunjukkan adanya pengaruh peningkatan perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan Berpikir simbolik dengan menggunakan media <i>Thematic Lollipop Colour Box</i> .
5	Roswita 2022	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sabto</i> Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenal	Media <i>Sabto</i> , Berpikir Simbolik	R&D Model ADDIE	Media pembelajaran <i>Sabto</i> dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik meningkat dan mampu untuk

		Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD ST. Balduinus Ngedumee Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada			meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun
--	--	--	--	--	--

**Tabel 1. 2**  
**Posisi Penelitian**

No	Nama Peneliti Dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkungan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sofia Nur Amelia 2023	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Symbolic Chess Board</i> (Papan Catur Simbolik) Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma	Anak usia dini, Berpikir simbolik, media pembelajaran, media <i>symbolic chess Board</i>	R&D Model ADDIE	Media pembelajaran <i>symbolic chessboard</i> (papan catur simbolik) dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun dan dapat digunakan untuk

		Wanita Persatuan Sumberagu ng III			menganalak n warna, memasangka n benda, mengenalka n konsep banyak dan sedikit.
--	--	--	--	--	--

## I. Sistematika Pembahasan

Adapun pada sistematika pembahasan ini dapat diuraikan sistematika pembahasan penelitian sebagai berikut:

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Pada bagian inti, terdiri dari bab I pendahuluan, bab II kajian teori, bab III metode penelitian dan pengembangan, bab IV penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan, bab V penutup.

Pada akhir daftar pustaka dan lampiran di bagian akhir.

# UNUGIRI