

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan dengan bagaimana kemampuan berpikir mereka berkembang. Pada masa ini sering ditandai dengan kemampuan berpikir anak dalam menggunakan simbol-simbol, untuk mempresentasikan benda-benda yang diketahui atau peristiwa yang dialaminya. Kemampuan seperti ini berada pada tahap pra-operasional yang merupakan aktivitas intelektual berpikir simbolik yang paling dominan terjadi pada anak usia 2 hingga 4 tahun. Hal tersebut sejalan dengan Piaget (Carol dan Barbara 2008, hlm. 77) yang mengungkapkan bahwa pikiran simbolik adalah kemampuan menghadirkan secara mental atau simbolis objek konkret, dan peristiwa.

Berpikir simbolik merupakan kemampuan intelektual, atau simbol-simbol yang ditampilkan oleh anak dapat berupa simbol verbal, seperti kata-kata dan dapat berupa simbol yang tampil secara fisik yang membuka peluang untuk anak menyerap kata-kata baru untuk memperkaya kosakata anak. Hal ini sejalan dengan Ormrod (2008) yang mengungkapkan bahwa

berpikir simbolik merupakan kemampuan anak dalam memikirkan objek-objek dan peristiwa-peristiwa dalam kerangka entitas-entitas mental, atau simbol-simbol berbentuk kata-kata yang didengar anak-anak dari dunia sekeliling mereka, dan yang digunakan dalam “kalimat-kalimat” satu kata mereka. (hlm. 44)

Kemampuan berpikir simbolik anak usia 4 – 5 tahun yaitu diantaranya anak mampu untuk membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan yang dilakukan dengan menghubungkannya dengan benda-benda konkret. Sebagaimana dinyatakan oleh PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 (Ockti dkk. 2018, hlm. 194) diketahui pula terdapat indikator berpikir simbolik yang menyatakan bahwa anak mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1 – 10.

Lambang bilangan satu sampai sepuluh termasuk ke dalam sebuah konsep matematika. Menurut Rosnita (2012, hlm. 16) matematika adalah pelajaran yang dipelajari atau diajarkan, yang berhubungan dengan bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dengan prosedur operasional yang diuraikan dalam penyelesaian masalah. Lambang bilangan berkaitan dengan ide/konsep yang bersifat abstrak.

Selanjutnya Rosnita (2012, hlm. 17) menyatakan bahwa bilangan merupakan suatu ide yang bersifat abstrak, bilangan memberikan keterangan mengenai jumlah.

Pola berpikir pada anak usia dini cenderung dilakukan secara konkret berdasarkan ciri khas fisik dan belum mengembangkan pemikiran abstrak seperti orang dewasa pada umumnya. Sejalan dengan pendapat Piaget (Carol dan Barbara 2008 hal. 77) bawa “anak usia 3 dan 4 tahun dianggap pemikir pra-operasional, artinya bahwa mereka hanya percaya pada kinerja konkret objek bukannya pada gagasan, mereka fokus hanya pada satu relasi pada suatu waktu, dan mereka sering melihat hal-hal hanya dari satu segi pandang mereka sendiri”. Penyampaian pembelajaran kepada anak usia dini secara konkret akan memudahkan anak dalam memahami informasi yang didapatkannya.

Terkait dengan hal tersebut maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam mengamati objek-objek tidak konkret. Salah satu media yang diduga digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah multimedia interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Munir (2013, hlm. 115) bahwa “peserta didik akan sangat tertolong dengan multimedia interaktif dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuka konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkret”. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari semua media. Sejalan dengan Green dan Brown (Munir 2013, hlm. 111) mengungkapkan multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas.

Dengan menggunakan multimedia interaktif yang melibatkan unsur-unsur dari semua media dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep yang didapatkan terutama untuk anak usia dini. Munir (2013, hlm. 109) menyatakan bahwa multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra : penglihatan, pendengaran, dan sentuhan.

Karakteristik media pembelajaran yang dilakukan pada umumnya di PAUD cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis audio yang memiliki karakteristik mengandung pesan yang berbentuk auditif yang hanya dapat didengar oleh indra pendengaran seperti radio, *compact disk*, *open reel tapes*, dll. Sejalan dengan Munadi (2008, hlm. 64) karakteristik pesan yang disalurkan media audio

dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun nonverbal (vokalisasi).

Penggunaan media audio dalam kemampuan berfikir simbolik anak usia dini memiliki keterbatasan dalam mengembangkan kemampuan anak untuk menggambarkan secara mental suatu objek dan simbol visual yang berupa bentuk konkret/nyata yang dapat diamati dengan indera penglihatan. Sejalan dengan Munadi (2008, hlm. 65) bahwa “penyajian media audio berupa pesan dengan suara, yang hanya mengandalkan salah satu (indera pendengaran) dari kelima indera yang mempunyai kekurangan ditinjau dari sudut pandang belajar”.

Berdasarkan uraian di atas, dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik maka keberadaan media yang mengkombinasikan antara audio dan visual sangat perlu diupayakan menjadi media audio-visual. Berdasarkan hasil penelitian Hardiyanti (2017, hlm. 64) bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media dengan berpikir simbolik anak usia dini. Media yang digunakan berbentuk multimedia interaktif yang mengandung pesan verbal maupun non verbal yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran. Munir (2013, hlm. 115) mengungkapkan karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan unsur audio dan visual. Multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar kepada anak dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.

Fridman dan Clark (Mursid 2015, hlm. 100) mengungkapkan bahwa “berpikir simbolik dapat dilihat dari tiga kegiatan anak yang umumnya dilakukan oleh anak, yaitu bermain fantasi, menggambar, dan berbahasa”. Kelebihan dari multimedia interaktif yang lain dapat melibatkan unsur-unsur dari semua media dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep yang didapatkan terutama untuk anak usia dini. Munir (2013, hlm. 109) menyatakan bahwa “multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra : penglihatan, pendengaran, dan sentuhan”.

Berdasarkan permasalahan mengenai kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan penggunaan media audio saja sebagai media pembelajaran dapat menyebabkan perkembangan anak dalam kemampuan berpikir simbolik tidak

berkembang sesuai harapan. Dalam hal ini perlu dilakukan upaya pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini yang mengkombinasikan antara audio dan visual menjadi audio-visual yang berupa multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini akan menggunakan multimedia yang akan diambil merupakan multimedia interaktif jenis *PowerPoint* yang diharapkan dapat lebih mempermudah guru dalam memberikan informasi dan pembelajaran kepada anak. Dengan begitu anak mendapatkan pemahaman materi secara konkret yang sesuai dengan tahapan usia anak. Dengan begitu multimedia interaktif *PowerPoint* ini dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat didefinisikan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif menggunakan model ASSURE?
3. Bagaimana gambaran kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif?
4. Apakah multimedia interaktif efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif menggunakan model ASSURE.
3. Untuk mengetahui gambaran kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif
4. Untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat/Signifikasi Penelitian

1. Signifikansi dari segi teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran ilmiah khususnya dalam pendidikan anak usia dini dalam pemanfaatan multimedia interaktif terhadap anak usia 5-6 Tahun.
2. Signifikansi dari segi praktis ditinjau dari beberapa indikator, diantaranya :
 - 1) Signifikansi dari segi praktis ditinjau untuk siswa agar dapat mengembangkan perkembangan kognitif pada kemampuan berpikir simbolik dengan multimedia interaktif.
 - 2) Signifikansi dari segi praktis ditinjau untuk pendidik/guru dalam menggunakan media yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran dengan multimedia interaktif, sehingga memudahkan guru dalam memberikan stimulus kepada anak usia dini untuk menstimulus perkembangan kognitif dengan multimedia interaktif
 - 3) Signifikansi dari segi praktik ditinjau untuk sekolah meningkatkan prasarana berupa media pembelajaran yang dilengkapi dengan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran yang unggul dan berkualitas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab. Diawali dengan bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab simpulan, implikasi, dan rekomendasi dengan rincian sebagai berikut :

1. Bab 1 pendahuluan yang membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab 2 kajian pustaka yang membahas tentang penjelasan konsep-konsep atau teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan penelitian pada bab 1 mengenai penggunaan multimedia interaktif untuk kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.
3. Bab 3 metode penelitian yang membahas tentang desain penelitian, partisipan, populasi, dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data yang akan menjelaskan dan menggambarkan cara kerja penelitian.
4. Bab 4 temuan dan pembahasan yang membahas tentang temuan-temuan yang didapatkan peneliti dan pembahasannya berdasarkan hasil pengolahan dan

analisis data yang dilakukan sesuai dengan metode penelitian yang dibuat pada bab 3.

5. Bab 5 simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang membahas tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis pada bab 4 dan menghubungkan dengan teori-teori pada bab 2 sehingga dapat menjelaskan pertanyaan peneliti pada bab 1 serta menyajikan hal-hal dan saran yang bisa dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.