

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan sosok individu yang dimana suatu proses untuk perkembangan dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini dimana proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan. Aspek-aspek perkembangan yang harus dipersiapkan anak usia dini pada ruang lingkup PAUD meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, dan kemandirian, kemampuan bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. yang paling utama dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan bahasa dan kognitif.”<sup>1</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam dunia pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai sarana untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk kehidupan di masa depan. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut dan memberikan persiapan yang sebaik-baiknya, maka anak akan menyadari potensi dirinya dan tumbuh menjadi sumber daya manusia yang berguna bagi masyarakat. Oleh karena itu peran pendidikan anak

---

<sup>1</sup> Aisyah, Siti. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta, hal.114

usia dini dalam mempersiapkan generasi yang berkualitas sangat penting dan harus dilaksanakan dengan baik.

Perkembangan anak itu penting dan ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan. Hal ini juga mempengaruhi perkembangan anak pada tahap-tahap berikut. Ketika pikiran anak sudah berkembang dengan baik, maka mereka akan lebih mampu mengembangkan keterampilan penalaran, pemecahan masalah, serta kesadaran dan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perkembangan pikiran pada anak prasekolah sangat penting untuk menciptakan konsonan yang digunakan sehari-hari, seperti be = bebe, bi bi = bibi, bu bu = bubu, dll. Ciptakan daya ingat anak dengan panduan gambar. Media kotak pintar merupakan salah satu jenis media pembelajaran pada anak usia dini jenis media visual. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar adalah media visual berbentuk persegi yang berisi alat belajar untuk anak usia dini yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, dari permainan kotak pintar ini adalah metode yang memiliki tujuan baik dalam memanfaatkan barang bekas sebagai bahan ajar di sekolah. Dengan demikian, permainan ini jarang digunakan di sekolah dasar atau taman kanak-kanak. Selain itu, isi dari kotak pintar juga sesuai dengan topik dan subtopik pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak. Metode ini juga menggunakan gambar dan permainan sebagai sarana untuk memperkuat daya ingat anak sehingga mereka tidak bosan dan dapat belajar dengan lebih santai. Langkah kedua dari permainan ini adalah mengajari anak

---

<sup>2</sup> Kusumastuti (2014) Belajar Membaca Itu Mudah Mengenal Huruf Dan Kata. Jakarta Selatan : Anak kita, hal.4

membaca konsonan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti be = sayang, bi bi = bibi, bu bu = bubu, dan sebagainya. Dengan adanya bimbingan dan panduan gambar, diharapkan anak dapat memiliki daya ingat yang lebih baik dalam pembelajaran. Dengan demikian, media kotak pintar merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan keterampilan anak usia dini dalam membaca dan belajar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat permainan kotak pintar sesuai tema untuk menambah josa kata anak kelompo B ditaman kanak-kanak. Kotak pintar adalah alat peraga buatan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran bagi anak Tk, alat peraga ini dapat dibuat dari bahan kardus, kertas hologram, atau manik-manik Dimana di dalamnya dapat diisi dengan berbagai benda misalnya : gambar-gambar seperti gambar hewan, buah-buahan, angka, huruf dan sebagainya untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 serang banten, ditemukan permasalahan kekurangan media pembelajaran sehingga membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai, dimana dalam kegiatan mengenalkan kosa kata ada anak sudah menggunakan alat permainan namun alat permainanya masih sangat terbatas terutama dalam pembelajaran menambah kosakata anak seperti pohon huruf, puzzle, flipcard, dan papan tulis. dengan alat permainan yang masih terbatas membuat kurang fokus sehingga anak-anak bermain sesuai keinginannya sendiri. dari analisis kebutuhan, guru benar-benar butuh terhadap alat permainan tersebut, dalam kegiatan pembelajaran sudah menggunakan alat permainan namun alat permainanya hanya

sedikit seperti huruf abjad yang di tempel, *flascard* dan *puzzle huruf*.

Berdasarkan permasalahan diatas bahwa perlu upaya untuk menyelesaikan permasalahan peneliti melalui media kotak pintar. Penggunaan media kotak pintar telah diteliti sebelumnya oleh Arminati Bru Bancin dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD di TkIT Permata Sunnah Banda Aceh” penelitian ini menjelaskan bahwa konsep penelitian nilai moral benar adalah gambaran besar yang mengandung pengenalan nilai nilai moral benar dan salah serta pengenalan norma dalam kehidupan sosial jenjang lebih lanjut. Penerapan media kotak pintar dengan penelitian ini menggunakan media kotak pintar untuk mengenalkan pengembangan bahasa dan kognitif anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan media kotak pintar yang telah dimodifikasi untuk mengenalkan konsep nilai moral pada anak, sedangkan persamaan dari penelitian yaitu sama-sama menggunakan media kotak pintar.

Penelitian yang relevan media kotak pintar juga dilakukan oleh Dewa Ayu dengan judul penelitian “Implementasi Media Kotak Pintar dengan Strategi KRIPIK untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca”. Penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan media kotak pintar dengan strategi KRIPIK dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di Tk Negeri Pembinaan Karang Asem. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan yaitu penelitian ini menggunakan media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak,

sedangkan penelitian ini menggunakan media kotak pintar untuk mengenalkan huruf, bahasa dan kognitif pada anak.<sup>3</sup>

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas maka dapat disimpulkan, perlu dan upaya mengembangkan media kotak pintar yang tepat dan sesuai dengan kekuatan dan kemampuan anak mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi di masa depan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) yang dapat meningkatkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, Media pembelajaran salah satu strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan untuk mengirim informasi dari pengirim ke penerima agar menimbulkan keingintahuan peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>4</sup>

Cecep Kustandi menegaskan bahwa media pembelajaran dapat memberikan efek positif di dalam kelas yang dimana media pembelajaran yang salah satunya pembaharuan adalah pengembangan sebuah media yang mempermudah guru dalam mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran cukup penting sebagai salah satu

---

<sup>3</sup> Dewa Ayu Anom. Implementasi Media Kotak Pintar dengan Strategi Kripik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019, hal.3.2

<sup>4</sup> Muhammad Hasan, Media Pembelajaran, (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), hal.10

komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pembelajaran. manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi mediapembelajaran yang digunakan.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian diatas,maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi siswa serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan perlu terus dikembangkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Salah satu pembelajaran yang di kembangkan anak ketika bermain adalah pembelajaran bahasa.Menurut Papalia dikutip oleh Hildayani,menyatakan “Bahasa adalahsystem komunikasi yang berdasarkan kata-kata dan tata bahasa ”Kemampuan berbahasa anak tidak terlepas dari Pengertian kosa kata Menurut Hoff dikutip oleh Parmawati dkk”kosa kata (*vocabulary*) adalah gudang yang berisi pengetahuan tentang kata-kata.Perkembangan kosa kata bukan hanya

---

<sup>5</sup> Cecep Kustandi, Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat), (Jakarta: Kencana, 2020), hal.17.

mengenai jumlah kata yang sudah dapat diucapkan seorang anak (produksi),melainkan juga makna dan bagaimana menggunakan kata tersebut (memahami).<sup>6</sup>

Berdasarkan pendapat diatas,maka dapat disimpulkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran yang dikembangkan anak sambil bermain adalah belajar bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi berdasarkan kata-kata dan tata bahasa. Keterampilan berbahasa anak tidak lepas dari pemahamannya terhadap kata-kata.

Menurut Zubaydah menyebutkan “Bahwa bahasa berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi dan merupakan sarana penting dalam kehidupan anak. Melalui bahasa, anak dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, dan dapat meningkatkan intelektual, yakni dalam rangka pengembangan pengetahuan dan ketrampilan bahasanya. perkembangan bahasa mereka tidak sesuai yang diharapkan oleh orang tua di rumah maupun pendidik di lingkungan sekolah.”<sup>7</sup>

Berdasarkan pendapat kutipan diatas, bahwa melalui bahasa anak dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, dan dapat meningkatkan intelektual, yakni dalam rangka pengembangan pengetahuan dan ketrampilan bahasanya. perkembangan bahasa mereka tidak sesuai yang diharapkan oleh orang tua di rumah maupun pendidik di lingkungan sekolah.

Permainan kotak pintar ini dibuat dengan tujuan untuk memanfaatkan barang bekas sebagai bahan ajar di sekolah, sehingga

---

<sup>6</sup> Hildayani, rini Dkk (2014). Psikologi Perkembangan Anak. Tangerang: Universitas Terbuka.hal.2

<sup>7</sup> Zubaidah, Enny, 2015, Modul perkuliahan pengembangan bahasa anak usia dini. UIN, Yokyakarta.hal.59

jarang digunakan di sekolah dasar atau taman kanak-kanak. Adapun isi dari kotak pintar merupakan media yang sesuai dengan topik dan subtopik pembelajaran Metode ini juga menggunakan gambar dan permainan untuk memperkuat daya ingat agar anak tidak bosan dan tidak lupa membimbing anak belajar dan membaca dalam lingkungan yang santai. Langkah kedua adalah mengajari anak membaca agar tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai khususnya dalam mengenalkan huruf, bahasa dan kognitif pada anak di Tk Aisyiyah Bustaul Athfal 7 Kota Serang, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Kota Serang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak belum dapat menyebutkan bunyi huruf yang sesuai dengan lambang huruf.
2. Anak masih sering keliru atau terbalik dalam menyebutkan symbol huruf.
3. Anak masih kesulitan saat diminta untuk menyebutkan huruf pertama dari sebuah kata.
4. Pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton yaitu menggunakan 2-3 lembar kerja siswa dalam sehari.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat rumusan yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media permainan kotak pintar terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak
2. Bagaimana kelayakan media kotak pintar untuk perkembangan kognitif dan bahasa anak.

### **D. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kotak pintar yang dikembangkan untuk pengenalan kognitif dan bahasa pada anak.

### **E. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyediakan media dan cara mengelola pembelajaran berbagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui media kotak pintar.
2. Untuk menambah media pembelajaran secara optimal yang dapat digunakan untuk permainan pembelajaran yang mudah digunakan didalam maupun di luar kelas.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Peneliti ingin mengembangkan media permainan kotak pintar yang menampilkan gambar dan mengenal huruf vokal, media permainan kotak pintar yang merupakan salah satu jenis media pembelajaran pada anak usia dini, media kotak pintar adalah media visual berbentuk persegi yang berisi alat belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan permainan media kotak pintar dapat membantu pertumbuhan anak, memberikan kebebasan anak untuk bertindak dalam belajar dan mempunyai pengaruh untuk dalam perkembangan hubungan sesama teman dan dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun alat dan bahan serta Langkah-langkah cara.

**Alat dan Bahan :**

1. Penggaris
2. Gunting
3. Lem fox
4. Double tip
5. Isi lem tembak
6. Lakban
7. Spidol warna
8. Alat lem tembak
9. Kardus
10. Tutup botol
11. Stik ice cream
12. Kertas hologram
13. Manik-manik
14. Kertas hvs
15. Kertas origami
16. Gambar print (buah-buahan, bacaan huruf  
abjad, angka, bacaan dan hewan)
17. Bola karet kecil
18. Perekat jepit

**Langkah-Langkah Permainan Kotak Pintar :**

1. Media kotak pintar yang terbuat dari kardus dan kertas hologram yang berbentuk persegi kemudian kotak tersebut diisi dengan stik huruf dan berbagai permainan di dalam kotak pintar seperti : mencocokkan huruf vocal (aI u e o) dan mencocokkan huruf vocal tersebut dengan kartu gambar hewan dan buah-buaha , menarik bentuk-bentuk geometri, Menyusun nama buah- buahan, hewan dan menghitung banyaknya buah-buahan, bermain bola basket mini dengan memasukkan bola ke dalam ring basket.
2. Bagi anak secara berkelompo dan secara bergiliran.
3. Setiap anak dapat mampu mencocokkan stik huruf dengan kartu gambar sesuai dengan gambarnya.
4. Setiap anak dapat mampu menuliskan dan menyebutkan nama kartu yang bergambar pada papan tulis yang telah di sediakan media permainan kotak pintar.
5. Lalu anak mampu menulis di papan tulis mini dengan menggambarkan gambar hewan atau buah buahan dan menulis Kembali huruf serta angka.

|                                                |
|------------------------------------------------|
| <b>Cara Pembuatan Permainan Kotak pintar :</b> |
|------------------------------------------------|

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan kardus lalu tempel kertas hologram dengan lem fox dan lem tembak, warna hologram disesuaikan dengan yang di pilih dengan warna.</li> <li>2. Lalu buat stick huruf dari gambar pin abjad ,gunting dan tempel menggunakan lem dengan di lapisi kardus di dalamnya,lalu lapisi dengan lakban putih agar tidak gampang rusak dan tempellah stick eskrim sebagai pegangan.</li> <li>3. Guntinglah gambar print abjad lalu lapisi di belakangnya menggunakan kardus yang sudah di gunting bentuk kotak untuk Menyusun huruf kata,begitu juga dengan angka.</li> <li>4. Selanjutnya gunting dan tempelah bacaan kalimat perintah untuk di dalam kardus.</li> <li>5. Dan gunting lah gambar hewan dan buah buahan dan tempel pada kardus yan sudah di sediakan dan dilapisi dengan lakban putih.</li> <li>6. Gambar pola untuk membuat ring basket mini dan dilapisi dengan kardus danyang sudah dilapisi dengan kertas origami .<br/>Tempelah bentuk geometri yang sudah di lapisi kertas origmi dan buatlah bentuk lemari kecil dari kardus untu menyimpan kotak huruf dan angka .</li> <li>8. Jika sudah selesai ,tutuplah kardus dan tempellah manik-manik dan tutup botol yang sudah di lapisi origami dengan menggunakan lem tembak untuk mengunci kardus dengan stick eskrim.</li> <li>9. Dan tempelah kertas keliping sebagai papan tuli kecil dan di hiasi dengan gamabar yang menrik.</li> <li>10. Gunting dan tempelah huruf vocal dengan kesesuaian gmbarnya.</li> <li>11. Selanjutnya belahlah kardus menggunakan kater.</li> </ol> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

