

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani memiliki peranan penting dalam pendidikan anak usia dini guna untuk mempersiapkan perkembangan berikutnya . Usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan pada aspek jasmani dan rohani yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan (Dahli,2008). Maka dari itu, pertumbuhan serta perkembangan sangat berpengaruh dalam pendidikan anak usia dini.

Untuk mengembangkan semua aspek yang dimiliki oleh anak maka pendidikan anak usia dini harus bisa memberikan rangsangan yang tepat untuk melatih aspek perkembangannya. Aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek seni dan aspek moral atau agama. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif.

Perkembangan kognitif sering disebut perkembangan intelektual atau perkembangan *intelegensi*. Piaget (dalam Aisyah Siti,dkk 2009) kognitif atau *intelegensi* adalah bentuk keseimbangan yang menjadi pengaruh dari semua struktur kognitif, yang artinya semua kegiatan intelektual dilaksanakan dengan satu tujuan dalam pikirannya, yaitu menghasilkan sebuah keseimbangan atau keharmonisan

hubungan antara proses berpikir seseorang dengan lingkungannya (usaha membuat keseimbangan disebut keseimbangan kognitif, dan proses pencapaiannya dinamakan ekuilibrasi). Pada perkembangan kognitif pengetahuan mengenai apa yang anak-anak lihat, rasa, raba dan cium lewat panca indera sangat penting untuk di berikan rangsangan stimulus. Dalam mengembangkan aspek kognitif anak, salah satu aspek yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal warna. Hal ini berkaitan dengan pendapat Piaget tentang tahapan perkembangan kognitif. Menurut Piaget (dalam Sumarsih 2018) anak usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional, pada tahapan ini anak sudah mampu memecahkan masalah secara sederhana atau konkrit. Standar nasional pendidikan anak usia dini dalam dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 ruang lingkup yang perlu dikuasai pada perkembangan kognitifnya bagi anak yang usianya 5-6 tahun adalah mengenalkan konsep warna. yang harus dikembangkan yaitu pengenalan warna dengan tingkat pencapaian perkembangan yang lingkup perkembangan kognitif (berpikir logis) diantaranya adalah 1) menggolongkan berdasarkan warna, bentuk, ukuran dengan 3 variasi, 2) menggolongkan benda sesuai dengan kelompok yang sama 3) mengurutkan suatu benda yang sesuai dari ukuran yang sangat kecil ke yang paling besar.

Maka dari itu mengenal simbol warna sangat penting bagi anak agar anak bisa mengetahui dan membedakan warna-warna yang ada. Merangsang anak agar bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam pengenalan warna adalah tugas tenaga

pendidik. Mengenali warna dapat membantu anak agar bisa menyebutkan warna, bisa mengklasifikasikan warna dalam bentuk-bentuk yang berbeda, kemudian dapat mengurutkan warna dalam bentuk yang terkecil ke yang paling besar sesuai dengan media yang digunakan oleh anak. Benda-benda yang berwarna yang kemudian terkena sinar matahari langsung maupun tidak langsung juga bisa merangsang kepekaan terhadap penglihatan atau mata kita (Nurmala Dewi,2018).

Pengenalan warna untuk anak usia dini sangat memudahkan jika adanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat peraga yang menjelaskan pelajaran kepada anak dalam kegiatan di sekolah (Lela Nurlaela, 2018). Maka, media pembelajaran yaitu alat untuk mempermudah guru menjelaskan suatu pembelajaran yang dilakukan di kelas. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi di kelas, sehingga mudah untuk dipahami oleh anak.

Di TK Negeri Pembina Tampaksiring kemampuan mengenal warna sangat kurang, ini dilihat dari anak-anak saat melakukan kegiatan menggambar, anak-anak sangat kebingungan dalam mengambil warna yang diperintahkan oleh gurunya. Jika tidak dilatih kemampuan mengenal warnanya sekarang, anak akan mengalami kesulitan dalam mengenal warna ke jenjang pendidikan selanjutnya. Dan kalau sudah dilatih sejak dini dalam kemampuan mengenal warna, anak akan lebih mudah dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan warna.

Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Pembina Tampaksiring, dalam penggunaan media pembelajaran pengenalan warna umumnya menggunakan alat

yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Tetapi media yang disediakan oleh sekolah tersebut kurang menarik dan terbatas. Karena ada media yang digunakan dalam pembelajaran mengenal warna merupakan sumbangan dari orang tua murid dan pihak-pihak yang melakukan penelitian di TK Negeri Pembina Tampaksiring. Dan biasanya ketika guru menginginkan media untuk mempermudah pembelajaran di kelas itupun menggunakan barang-barang bekas contohnya seperti kertas bekas, kain bekas, plastik bekas dan lain-lain. Media yang dibuat oleh tenaga pendidik agak kurang menarik bagi anak karena kekurangan dana dalam membuatnya dan tentunya tidak akan bertahan lama. Penerapan media biasa atau lumrah sudah cukup baik tetapi, akan lebih bagus apabila media mengenai pengenalan warna itu lebih beragam dan menarik. Sehingga perlu media yang menarik untuk siswa supaya dalam melaksanakan pembelajaran di kelas tidak mudah bosan. Media yang biasanya digunakan dalam pembelajaran di TK yaitu media cetak seperti majalah dan buku cerita, alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, *flashcard*.

Maka dari itu, disini peneliti mengembangkan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak di TK Negeri Pembina Tampaksiring. Dalam hal ini media *flashcard* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas supaya pembelajarannya menarik dan interaktif. Menurut Susilana dan Rudi (dalam Komang, Pande dkk, 2015) menyatakan bahwa *flashcard* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang memiliki ukuran 25 x 30 cm.. Media *flashcard* juga dapat menarik perhatian anak-anak dalam proses pembelajaran, karena media *flashcard* ini berisi gambar yang menarik.

Kemudian juga ada huruf yang terdapat di *flashcard* tersebut. Warna yang terdapat pada *flashcard* tersebut dapat memudahkan anak untuk mengetahui penjelasan pada media *flashcard* tersebut. Kelebihan dari media *flashcard* ini yaitu mudah dibawa kemanamana karena ukurannya yang kecil dan ringan, simpel.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemanfaatan media *flashcard* untuk mengajarkan kemampuan mengenal warna anak bisa membentuk pilihan untuk membantu siswa memahami tentang mengenali warna secara menyenangkan serta tidak membosankan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media *flashcard* sebagai dasar pengembangannya, yaitu untuk mengajarkan anak mengenai materi pengenalan warna.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1.2.1 Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal warna.

1.2.2 Di TK Negeri Pembina Tampaksiring dalam pembelajaran mengenal warna masih menggunakan media yang konvensional, yaitu media yang kurang menarik bagi anak.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, maka tidak memungkinkan setiap masalah yang ada dipaparkan, sehingga diperlukan pembatasan

masalah agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam pembahasan. Berikut inti dari penelitian tersebut ialah.

1.3.1 Mempersiapkan media pembelajaran untuk mengenalkan warna bagi anak yaitu menggunakan media *flashcard*.

1.3.2 Memahami kualitas kelayakan penerapan media/sarana *flashcard* oleh pakar media pembelajaran serta pakar materi lalu memperoleh pengakuan pemakaian produk oleh guru kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1.4.1 Bagaimana tahapan perancangan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring?

1.4.2 Bagaimana kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring?.

#### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Merancang media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tampaksiring.

1.5.2 Mengetahui kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Tampaksiring.

## 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini mengaharapkan spesifikasi produk yang:

1.6.1 Media *flashcard* yang dibuat serasi dengan pelajaran pengenalan warna di TK Negeri Pembina Tampaksiring khususnya kelompok B.

1.6.2 Media *flashcard* yang dikembangkan mudah digunakan dimana saja.

1.6.3 Media *flashcard* yang dipersiapkan gampang dipakai, bagus lalu mudah dimengerti olehh siswa.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Negeri Pembina Tampaksiring, materi pengenalan warna yang diajarkan masih memakai media yang biasa seperti alat peraga yang seadanya yang disiapkan dari pihak TK, contohnya dalam pengenalan warna media yang digunakan hanya krayon ataupun pensil warna. Selain kurangnya media, paparan oleh guru yang metodenya hanya ceramah menjadikan anak tidak aktif lalu merasa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sementara itu guru mengharapkan keadaan kelas yang aktif serta menyenangkan untuk anak. Materi tentang pengenalan warna susah dilatih sebab

memerlukan keahlian tenaga pendidik untuk mengajar serta memakai media-mediaa yang membantu dalam menyampaikan pelajaran tersebut.

Dengan pengembangan media *flashcard* pada pelajaran pengenalan warna pada anak akan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak. Hal ini dikarenakan media *flashcard* sangat menarik dan mudah dibawa kemana saja. Masalah yang muncul akibat pengajaran materi pengenalan warna kurang optimal akan berpengaruh pada kemampuan kognitif anak yaitu berpikir secara logis. Maka dari itu dengan mengembangkan media *flashcard* ini diperlukan supaya anak didik supaya aktif berlatih serta tidak bosan ketika belajar di dalam kelas.

## **1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.8.1 Asumsi Pengembangann**

1.8.1.1 Semua tenaga pendidik bisa membuat media *flashcard* yang menarik.

1.8.1.2 Pakar media pembelajaran dan pakar materi mempunyai pengetahuan mengenai media *flashcard* yang hendak dibuat.

1.8.1.3 Materi serta rancangan media *flashcard* yang hendak dikembangkan akan serasi dengan materi pengenalan warna.

1.8.1.4 Media *flashcard* yang hendak dikembangkan baik, gampang dimengerti dan mudah dipakai oleh anak kelomppok B.

## 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1.8.2.1 Uji coba cuma terpilih pada ahli desain media *flashcard*, 2 ahli materi, 6 tenaga pendidik

## 1.9 Definisi Istilah

Supaya istilah yang dipakai di penelitian ini mengakibatkan kesalahan analisis dalam memahami lalu dibutuhkan adanya definisi istilah. Definisi istilah di penelitian ini menjelaskan tentang istilah-istilah berhubungan dengan penggarapan media *flashcard* pada pengenalan warna .

### 1.9.1 Media *Flashcard*

Media *flashcard* bertujuan untuk membantu guru dalam pelaksanaan pengajaran di dalam kelas mengenai pembelajaran mengenal warna.

### 1.9.2 Mengenal warna

Pengenalan warna merupakan kemampuan anak dalam mengetahui warna yang artinya dengan cara menunjukkan, menyebutkan dan mengelompokkan warna, dan menciptakan warna-warna baru yang dicampurkan oleh warna-warna sudah ada. Jadi maksud dari penelitian ini adalah pelaksanaan media *flashcard* untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak.

## 1.10 Manfaat Penelitian

- 1.10.1 Manfaat Teoritis

Dapat dipakai sebagai acuan dan digunakan untuk membantu sumbangan positif dalam pengembangan dan kemajuan pendidikan serta menjadi referensi untuk menciptakan variasi kegiatan pembelajaran, serta untuk mengembangkan kemampuan mengenal

warna pada anak usia dini.

#### 1.10.2 Manfaat Praktis

##### 1.10.2.1 Bagi Peneliti

Memperoleh pengetahuan tentang cara mengembangkan kegiatan untuk melatih kemampuan mengenal warna pada anak melalui media *flashcard*.

##### 1.10.2.2 Bagi Guru

Dapat menambah bahan refleksi dan evaluasi dari kegiatan sehari-hari dalam berinteraksi dengan murid yang berkaitan dengan kemampuan mengenal warna pada diri anak, serta memperluas pengetahuan tentang kegiatan baru terkait pembelajaran kognitif.

##### 1.10.2.3 Bagi Kepala TK Negeri Pembina Tampaksiring

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran utamanya dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna pada anak.