

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan langkah untuk mengoptimalkan kemampuan seorang anak. Undang-undang No. 20 tahun 2003 mengenai Pendidikan Anak Usia Dini terhadap sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsang pembelajaran, pendidikan, pertumbuhan, dan perkembangan jasmani anak untuk memiliki kesiapan belajar menuju pendidikan yang lebih lanjut.²

Menurut National Association for Education for Young Children (NAEYC), anak usia dini adalah anak-anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun. Anak-anak pada usia ini biasanya disebut "Usia Emas". Selama masa emas, anak-anak mencoba hal-hal baru yang mereka inginkan.³ Selama masa golden age, sangat penting untuk memberikan berbagai stimulus pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Permendikbud nomor 5 tahun 2022 menetapkan standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah yang berfokus pada enam aspek

² UU SISDIKNAS 2003 (UU RI No.20 Tahun 2003) (Jakarta : SINAR GRAFIKA 2003), hlm. 4

³ Miftahul Achyar, *Golden Age*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2015, hlm.2

perkembangan anak usia dini: perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, agama dan moral, dan sosial dan emosional.⁴

Perkembangan kognitif adalah salah satu tahap perkembangan anak yang mencapai perkembangan. Berhitung, mengukur, klasifikasi, bentuk geometri, pola, ruang, grafik, mencocokkan, dan waktu adalah semua aspek perkembangan kognitif yang dipelajari. Perkembangan motorik sering dikaitkan dengan perkembangan kognitif⁵. Perkembangan kognitif menjelaskan bagaimana pikiran seorang anak berkembang dan bagaimana ia berfungsi untuk dapat berpikir. Meningkatkan kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan dikenal sebagai perkembangan kognitif.⁶

Pemahaman dunia anak-anak secara aktif berkembang selama empat tahap perkembangan kognitif, menurut teori Piaget. Setiap tahap terkait dengan usia dan mengandung cara berpikir dan pemahaman yang berbeda tentang dunia. Berikut adalah tahapannya:⁷

- a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun): Pada tahap ini, bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia, mulai dari refleks dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemauan sensorimotor.
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun): Pada tahap ini, anak-anak mulai mendiskripsikan dunia dengan kata-kata dan gambar, membuat

⁴ Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 tentang standart kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jembang pendidikan menengah*, (Jakarta :Kemendikbud, 2022), hlm 5

⁵ <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/35350/22995> di akses pada tanggal 01 desember 2022, pukul 20.00 WIB

⁶ Heleni Filtiral, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun*, No.2 Universitas Lancang Kuning 2018, hlm. 171

⁷ Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm, 3.7

konsep yang stabil, dan mulai bernalar. Pada saat yang sama, dunia kognitif mereka didominasi oleh keyakinan Magis dan egosentrisme

- c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun): Anak-anak ini dapat melakukan operasi yang melibatkan objek dan bernalar secara logis sejauh mereka menerapkannya dengan contoh konkret
- d. Tahap operasional formal (11-14 tahun): Pada tahap ini, orang melampaui pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak dan lebih logis dalam hal pemecahan masalah. Mereka juga dapat bekerja secara lebih sistematis dengan mengembangkan hipotesis mengenai mengapa

Seperti yang disebutkan sebelumnya, tahap praoperasi terdiri dari perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dalam periode ini, orang melakukan hal-hal berikut:⁸

- a. Mereka mampu menggabungkan dan mentransformasikan berbagai informasi
- b. Mereka mampu memberikan alasan untuk gagasan mereka
- c. Mereka telah memahami bahwa ada hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkret, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
- d. Mereka menjadi egosentris dalam cara mereka berbicara. Kosakata sangat penting dalam penggunaan bahasa seseorang, lebih dari apa pun yang lain.

⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan : Perdana Publishing, 2016), hlm. 38

Komponen perkembangan kognitif sangat penting bagi anak karena mereka dapat memaksimalkan kemampuan kognitif mereka dalam berbagai aktivitas, seperti menyelesaikan masalah kecil, bermain dengan pola, merakit, mengenal bentuk, ukuran, dan warna. Oleh karena itu, untuk membuat acara ini lebih menyenangkan, media diperlukan.

Media pembelajaran adalah alat peraga atau perantara yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk menyampaikan informasi tentang pelajaran kepada siswa⁹. *Busy Box* adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata kepada anak-anak..

Media *Busy box* berguna untuk mengajar anak usia dini. Media "*Busy box*" berasal dari bahasa Inggris, di mana "*Busy*" berarti "sibuk" dan "*box*" berarti "kotak." Jadi, secara keseluruhan, itu berarti "kotak sibuk". *Busy box* memiliki aktivitas yang meningkatkan keterampilan motorik anak-anak termasuk menggunting, menempel, meronce, dan menulis bentuk di papan tulis magnetik.¹⁰ *Busy box* merupakan kotak yang berisi enam kegiatan yang berbeda untuk meningkatkan aspek kognitif anak seperti bermain pola, menyusun, mengenal bentuk, ukuran dan warna, serta menghadapi permasalahan kecil. *Busy box* juga dikenal dengan istilah lain yaitu *busy book*.

Menurut penuturan salah satu guru di RA NU Terpadu Sumbergempol yakni Ibu Mar'atul Mahmudah. S.Pd., yang disampaikan

⁹ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja grafindo, 2020) hlm 4

¹⁰ Nurlaela, lela. *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung. diakses pada 01 Desember 2022, pukul 20.45 WIB

pada saat pra observasi yakni pada saat magang di RA tersebut, Penulis menemukan bahwa situasi saat ini menyebabkan anak-anak menjadi kurang aktif dan sistem pembelajaran menjadi kurang efektif, terutama untuk anak-anak usia 5-6 tahun yang baru. Anak-anak membutuhkan media yang kreatif dan inovatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar anak dan mempermudah penyampaian materi untuk pengembangan kecerdasan logika matematika mereka dalam kondisi saat ini, dengan media yang menarik, maka anak juga akan tertarik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berangkat dari permasalahan di atas perlu adanya solusi alternatif dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Peneliti termotivasi untuk melakukan pengembangan suatu media pembelajaran dengan meningkatkan kognitif pada anak usia dini. Pengembangan *busy box* yang dikembangkan oleh peneliti yakni pada proses pemecahan masalah sederhana, berfikir logis dan berfikir simbolik.

Media *busy box* adalah media pembelajaran yang membuat anak memahami lambang bilangan, mengenal pola huruf, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. cara anak menyelesaikan kegiatan *busy box* adalah dengan mencoba. Bermain menggunakan media *busy box* melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencari jawaban yang sesuai.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dengan judul “Pengembangan Media *Busy Box* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung sebagai berikut:

- a. Terdapat kurangnya inovasi dalam media yang digunakan untuk meningkatkan kognitif pada anak usia dini
- b. Anak-anak kurang tertarik dengan media yang diulang berulang
- c. Anak perlu penyampaian materi yang bersifat konkret
- d. Anak perlu media inovatif serta mampu menciptakan suasana yang menyenangkan

Sedangkan untuk pembatasan masalah pada penelitian ini adalah hanya pada bagaimana pengembangan media *busy box* untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung. Pembatasan masalah tersebut dibuat agar penelitian tersebut lebih terfokus untuk menjawab permasalahan yang ada.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat diketahui bahwa pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan pada media *busy box* untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung?
- b. Bagaimana kelayakan media *busy box* untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan pengembangan pada media *busy box* untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung?
- b. Mendeskripsikan kelayakan media *busy box* untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung?

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan bahwa pentingnya penggunaan media Ketika pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini
 - b. Memberikan wawasan berupa ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini

- c. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menstimulus kognitif anak sesuai dengan perkembangan anak.
- d. Media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Menambahkan wawasan bagaimana cara meningkatkan kognitif anak usia dini

b. Bagi Peserta didik

Melalui media ini diharapkan para peserta didik timbul rasa Bahagia dan aktif Ketika mengikuti pembelajaran, dan mampu meningkatkan sekaligus mengasah kognitif anak usia dini

c. Bagi Pendidik

Menambah ilmu pengetahuan dan sumbangan pemikiran terhadap pemanfaat serta inovasi media pembelajaran agar mengasah dan meningkatkan pemahaman kognitif anak usia dini

E. Asumsi Pengembangan

Sesuai rumusan masalah yang sudah diuraikan peneliti di atas, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran yakni:

1. Belum tersedia media pembelajaran berupa *busy box* di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung.

2. Media *busy box* digunakan sebagai pengembangan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun
3. Media *busy box* mampu digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan dengan menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Media *busy box* dapat berguna untuk anak agar tidak bosan dan jenuh
Ketika proses pembelajaran

Pengembangan media *busy box* untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia dini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media *busy box* hanya sebatas pada media visual berupa alat pendukung kegiatan pembelajaran
2. Produk pengembangan media *busy box* hanya sebatas pada meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.
3. Isi materi dalam media *busy box* hanya sebatas pengenalan huruf, pengenalan angka, dan pengenalan warna, kegiatan pemecahan masalah.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dapat sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan masalah di atas adalah media *busy box* untuk anak usia 5-6 tahun di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Busy box* ini mengacu pada tiga ruang lingkup perkembangan, yakni pada indikator dalam belajar dan bagaimana pemecahan masalah, berfikir logis dan simbolik. Pada indikator belajar dan pemecahan

masalah anak dihadapkan pada masalah sederhana pada kehidupan sehari-hari, pada indikator berfikir logis anak mengenal pola abjad dan gambar dan yang terakhir pada berfikir simbolik anak mengenal angka dan penjumlahan

2. *Box* yang dikembangkan berupa gambar, abjad, angka

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini dapat diketahui dengan dicantukan beberapa penelitian terdahulu yang satu tema pembahasan dalam bentuk skripsi/tesis/jurnal dan lain sebagainya.

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dl), Penerbit, Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Peneliti
1.	Bunga Indra Pratiwi, dkk, Pengaruh Media <i>Busy Box</i> Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Nurussalam Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru (Jurnal) 2021	sama-sama mengembangkan media <i>busy box</i> untuk anak usia 5-6 Tahu	Upaya pengembangan media berbeda, media yang dikembangkan lebih ke motorik halus anak seperti meronce, menggunting, serta menulis bentuk pada papan	Media yang dibuat lebih pada kegiatan untuk meningkatkan aspek kognitif anak seperti mengenal abjad, angka, mengelompokkan warna, siklus hujan, menali sepatu dan pengenalan geometri
2.	Lela Nurlaela, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i> Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play	Penggunaan bahan yang hampir sama karena media <i>busy box</i> merupakan modifikasi	Aspek yang dikembangkan berbeda	Bentuk media yang berbeda <i>busy book</i> berbentuk buku sedangkan <i>busy box</i> berbentuk kota

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit, Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Peneliti
	Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun 2017/2018 2018 (Skripsi),	dari media <i>busy book</i> metode penelitian yang digunakan juga sama		
3.	Wayan Suwarta, dkk, Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak (Jurnal), 2019	Penggunaan media yang sama	Perbedaan kelompok usia anak yang diteliti dan pengaruh media terhadap bagaimana anak dapat memecahkan masalah	Ruang lingkup yang dikembangkan lebih luas tidak hanya pemecahan masalah

Berdasarkan table 1.1 tentang orisinalitas penelitian, orisinalitas peneliti berupa ide kreatif pengembangan media *busy book* yang dimodifikasi menjadi media *busy box* dimana bentuk semula merupakan buku dengan lapisan kain flannel menjadi *box* yang dilapisi kain flannel.

H. Definisi Operasional

Upaya yang dapat mengurangi kesalah pahaman maupun penafsiran pembaca Ketika mencermati judul “Pengembangan Media *Busy Box* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung”. Maka perlu suatu penegasan dalam istilah sebagai kata kunci. Penegasan istilah ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penegasan Istilah Secara Konseptual
 - a. Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan Ketika penelitian untuk mengembangkan maupun memvalidasi suatu produk tertentu.¹¹media pembelajaran adalah media sarana dalam kegiatan pembelajaran. Sarana media tersebut digunakan agar mempermudah penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.¹²
 - b. media *busy box* merupakan media edukatif bagi anak usia dini. Pengertian media *busy box* adalah berasal dari Bahasa Inggris dimana *busy* berarti sibuk dan *box* adalah kotak, yang dapat ditarik kesimpulan bahwa berarti kotak kesibukan.¹³
 - c. Kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa¹⁴
2. Penegasan Istilah Secara Operasional
 - a. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan produk tersebut.
 - b. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *busy box*.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm 9.

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Sarana Turonial Nurani Sejahtera, 2012), hlm.4

¹³ Indra bunga pratiwi, dkk. *Pengaruh Media Busy Box terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurussalam Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru*, jurnal Pendidikan tembusai Volume 5 nomor 2 tahun 2021. Hlm 2867

¹⁴ Ibid. hlm 1.3

- c. media tersebut untuk meningkatkan kognitif anak berupa belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Media *Busy Box* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung”, memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pertama memuat hal-hal yang bersifat formal meliputi, halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, halaman daftar isi, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman table, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian isi memuat lima bab yang saling berkaitan, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN, yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: LANDASAN TEORI, yang membahas tentang teori yang berkaitan dengan judul penelitian, kerangka berfikir dan hipotesis produk yang akan dihasilkan, serta membahas tentang penelitian terdahulu.

BAB III: METODE PENELITIAN, sebaga pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian, yang terdiri dari dua tahap, tahap pertama: (A) menentukan jenis dan desain penelitian, (B) Populasi dan sample, (C) Teknik pengumpulan data (D) instrument penelitian (E) Analisis data, (F) Perencanaan Desai Produk, (G) Validasi Desain. Tahap kedua meliputi: (A) Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji, (B) Populasi dan

Sampel, (C) Teknik Pengumpulan Data, (D) Instrumen Penelitian, (E) Teknik Analisis Data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang desain awal produk, hasil pengujian pertama (I), revisi produk, hasil pengujian tahap (II), revisi produk, dan pembahasan produk.

BAB V: Penutup, meliputi Kesimpulan dan saran, yang merupakan kesimpulan dari hasil pengembangan dan beberapa saran dari beberapa ahli untuk keperluan tindak lanjut dari penelitian ini. Bagian akhir memuat daftar pustaka yang dijadikan sumber dalam penelitian ini, dan berisi lampiran-lampiran dalam memperkuat data penelitian