

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun. Melalui pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat membantu anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang tujuannya agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Masa anak usia dini disebut dengan masa “*Golden Age*”, yaitu masa yang penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa “*Golden Age*” ini sangat tepat untuk anak usia dini mendapatkan rangsangan pendidikan, karena masa ini menentukan karakter, cara berpikir, dan imajinasi anak. Adanya rangsangan pendidikan yang diterima oleh anak diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kecerdasan pada diri anak.

Pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan antara lain adalah fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif sangat berhubungan dengan proses berpikir anak. Perkembangan kognitif juga berhubungan dengan kecerdasan anak yang muncul melalui mengenal, mengingat, dan memahami berbagai objek. Menurut Susanto (2011:47) bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu individu untuk menghubungkan kemampuan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian.

Perkembangan kognitif merupakan perubahan pada psikis dan yang berpengaruh pada kemampuan berpikir anak usia dini. Kemampuan berpikirnya

maka anak usia dini dapat mengekspresikan dirinya sendiri dengan lingkungan disekitarnya, sehingga anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan baru. Perkembangan kognitif secara langsung berkaitan dengan perkembangan sosial, motorik, bahasa, dan seni. Desnita (2010:103) mengemukakan apabila perkembangan kognitif berkembang dengan baik maka dapat mempengaruhi perkembangan yang lainnya. Oleh karena itu, perkembangan anak secara keseluruhan akan optimal.

Pada usia 4-5 tahun kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir simbolik mulai berkembang. Anak sudah mulai belajar mengenal angka. Kemampuan kognitif ini sangat penting untuk dikembangkan supaya anak dapat memahami simbol-simbol dan melatih ingatan anak dalam mengembangkan pemikiran anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget, bahwa anak usia 2-6 tahun anak berada pada tahap pra-operasional, di mana anak sudah mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasi lingkungannya.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik merupakan tahap awal pemikiran pra operasional pada anak usia dini, pada tahap inilah anak mulai membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan semacam itu disebut dengan fungsi simbolik. Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), bahwa pencapaian dalam berpikir simbolik yang harus dicapai oleh anak usia dini 4-5 tahun adalah menyebutkan angka 1-10, mengetahui beberapa konsep bilangan, dan mengetahui lambang huruf dan lambang angka.

Berdasarkan hasil studi *Programme For International Student Assesment* (PISA) pada tahun 2018, bahwa Indonesia masih menunjukkan

kemampuan yang rendah salah satunya dalam hal matematika. Oleh karena itu, perlu adanya stimulus pada aspek perkembangan kognitif termasuk berpikir simbolik. Anak usia 4-5 tahun berada pada masa peralihan dari pemahaman yang nyata menuju pada pemahaman lambang yang abstrak, di mana benda nyata masih ada tetapi anak mulai dikenalkan pada bentuk lambangnya.

Stimulus untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan tentunya harus kreatif, bervariasi, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Salah satu pendekatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Menurut Montessori, anak tidak pernah berpikir bahwa belajar sebagai sesuatu hal yang tidak menyenangkan. Oleh karena itu, hendaknya kegiatan belajar untuk anak usia dini dilakukan dengan kegiatan yang lebih menyenangkan yaitu melalui bermain. Hasanah (2010) mengemukakan bahwa secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan.

Montessori menyatakan bahwa semua anak belajar melalui proses bermain. Karena bermain merupakan sarana anak-anak saat sedang belajar. Bermain juga merupakan kebutuhan yang penting untuk anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan perkembangannya. Pada kenyataannya, kemampuan berpikir simbolik anak masih belum tercapai optimal. Hal ini dikarenakan masih banyak pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga anak kurang minat dan kurang aktif dalam belajar. Penggunaan LKA pada saat proses pembelajaran juga sangat berpengaruh pada pencapaian ini.

Media *smart apron* angka menjadi bahan ajar alternatif dalam mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun. Media *smart apron* angka berbentuk celemek yang dari bahan kain. Media *smart apron* angka dibuat dengan tema sesuai dengan tema pembelajaran anak usia dini yaitu tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Media *smart apron* angka juga terdapat suara angka dengan mode 3 bahasa, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan Bahasa Inggris. Melalui media inovasi ini di harapkan dapat mengenalkan angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Keunggulan dari media ini yang menarik karena terdapat suara sesuai angka 1-10. Angka pada media juga disesuaikan dengan usia anak, dimana pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dimana anak usia 4-5 tahun yaitu pengenalan angka 1-10.

Seiring dengan berjalannya perkembangan di Indonesia, seorang pendidik terutama pendidik anak usia dini dituntut untuk mendidik lebih kreatif dan inovatif, dengan tujuan supaya anak-anak tidak mudah bosan saat proses pembelajaran. Hal ini menjadi sebuah tuntutan supaya pendidik anak usia dini mencari media yang cocok untuk anak usia dini dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Penggunaan media *smart apron* angka membantu para pendidik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa di lembaga TKM NU 128 ASSA'ADAH Desa Bejan Siwalan Panceng Gresik. Saat peneliti melakukan observasi sebelumnya, menemukan permasalahan bahwa media yang dimanfaatkan pada proses pembelajaran masih kurang efektif dan masih belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran. Dimana media pembelajaran tidak digunakan saat proses belajar mengajar, melainkan digunakan anak saat istirahat saat proses belajar. Saat proses pembelajaran

mengenalkan buah-buahan masih menggunakan media LKA, begitupun saat proses pembelajaran konsep matematika permulaan seperti mengenalkan angka masih menggunakan LKA dan memanfaatkan papan tulis. Keterbatasan media pembelajaran di TKM NU 128 Assa'adah karena terdapat kendala yaitu pada biaya.

Saat wawancara pada salah satu pendidik di TKM NU 128 ASSA'ADAH mengungkapkan bahwa ada kendala pada biaya dan kurangnya media yang mendukung untuk membantu berjalannya proses pembelajaran. Salah satunya media yang dapat mendukung dalam mengenalkan angka pada anak, oleh karena itu kemampuan berpikir simbolik anak pada pengenalan angka belum berkembang secara optimal, karena saat proses pembelajaran mengenalkan angka tidak menggunakan media yang dapat mendukung proses mengenalkan angka pada anak, melainkan hanya menggunakan LKA, seperti menebali angka di LKA, mewarnai bentuk angka di LKA, dan guru menuliskan angka di papan tulis kemudian ditiru anak di buku tulis. Disisi lain seorang pendidik harus mampu dalam menerapkan strategi dan media yang dapat membantu merangsang anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran di TKM NU 128 ASSA'ADAH dalam mengenalkan konsep matematika permulaan seperti mengenalkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, membedakan lambang angka, dan menyebutkan angka.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka untuk mengenal matematika permulaan, seperti mengenal angka sebaiknya menggunakan media supaya mempermudah anak dalam memahami angka. Berhubungan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk penelitian dan pengembangan dengan

judul “Pengembangan Media *Smart Apron* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, maka difokuskan pada:

1. Bagaimana langkah-langkah dalam pengembangan media *smart apron* angka untuk meningkatkan berpikir simbolik anak 4-5 tahun di TKM NU 128 Assa’adah?
2. Bagaimana kelayakan media *smart apron* angka untuk meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak 4-5 tahun di TKM NU 128 Assa’adah?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai antara lain, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media *smart apron* angka untuk meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak 4-5 tahun di TKM NU 128 Assa’adah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *smart apron* angka untuk meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak 4-5 tahun di TKM NU 128 Assa’adah.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk media *smart apron* angka yang dapat mengembangkan aspek perkembangan terutama aspek kognitif yakni berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.
2. Media *smart apron* angka dibuat untuk membantu memperkenalkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, membedakan angka 1-10, dan menyebutkan angka 1-10 pada anak supaya anak tidak bosan, tetap fokus, dan merasa senang saat proses belajar.
3. Media *smart apron* angka terbuat dari kain dibentuk celemek, yang terdapat di apronnya yaitu lambang angka 1-10 ditempelkan dibentuk buah-buahan dan terdapat suara pada media.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini fokus pada penelitian dan pengembangan media *smart apron* angka untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak 4-5 tahun. Di TKM NU 128 Assa'adah Bejan Siwalan Panceng Gresik, adapun beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media *smart apron* angka, antara lain:

1. Media *smart apron* angka digunakan untuk anak usia 4-5 tahun di TKM NU 128 Assa'adah.
2. Media *smart apron* angka mengenalkan angka 1-10 sesuai dengan usia anak 4-5 tahun.
3. Media *smart apron* angka merupakan jenis media audio-visual.
4. Media *smart apron* angka dibuat dengan bahan yang aman untuk anak usia dini.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitas yang bermanfaat dan berperan penting untuk membantu proses pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran anak usia dini. Dengan media pembelajaran ini dapat membantu anak untuk lebih memahami materi supaya lebih bermakna untuk anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka penting penelitian dan pengembangan media pembelajaran *smart apron* angka adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak Didik

- a. Sebagai media untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini dalam hal matematika permulaan sesuai dengan kemampuan anak.
- b. Anak dapat mengenal konsep matematika permulaan dengan media yang tentunya lebih menarik belajar anak.
- c. Anak dapat membantu pengetahuan mengenai matematika permulaan secara maksimal.
- d. Sebagai salah satu referensi untuk mata kuliah perkembangan kognitif berpikir simbolik anak.

2. Bagi Pendidik

- a. Media ini tentunya dapat membantu para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- b. Media ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar anak didik yang bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa.
- c. Media dapat sebagai fasilitas untuk proses pembelajaran supaya mendorong anak untuk lebih semangat, lebih fokus, dan anak lebih senang dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian pengembangan media ini bisa sebagai masukan dan sebagai evaluasi untuk kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran, dengan ini diharapkan sekolah lebih dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran supaya lebih menarik dan tidak membosankan untuk anak dalam belajar.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman untuk peneliti dalam mengembangkan media *smart apron* angka untuk memperkenalkan konsep matematika permulaan untuk membantu proses pembelajaran anak.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka dengan ini perlu dijelaskan beberapa istilah, antara lain:

1. Media Pembelajaran

Media merupakan sarana untuk penyalur pesan atau informasi belajar yang akan disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan atau informasi. Media merupakan alat bantu pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

2. Smart Apron Angka

Smart apron angka merupakan media yang terbuat dari kain yang terdapat lambing angka 1-10 dengan bentuk buah-buahan dan terdapat suara angka guna untuk memperkenalkan konsep matematika

permulaan pada anak usia dini.

3. Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik merupakan salah satu aspek kognitif yang sangat penting harus dicapai oleh anak usia dini. Berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk berpikir mengenai objek yang nyata.