

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kecanggihan teknologi digital khususnya teknologi seluler seperti *handphone*, televisi, dan komputer telah membentuk kehidupan masyarakat saat ini. Sehingga teknologi dalam beberapa bidang terus berkembang seiring bertambahnya tahun. Salah satunya dalam bidang pengetahuan dan pendidikan. Pendidikan sendiri sangatlah diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan telah menjadi hak untuk seluruh masyarakat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Bab 4 Pasal 5 bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas, dengan jenjang pendidikan yang terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Jenjang pendidikan yang pertama adalah pendidikan anak usia dini. Dimana menurut *The National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) Pendidikan Anak usia dini merupakan pendidikan yang dilaksanakan untuk anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan di rentang usia lahir hingga delapan tahun. Pemerintah di Indonesia juga menjelaskan dalam UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan, bahwa pendidikan anak usia dini ialah kegiatan belajar dari kelompok manusia berusia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki

pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), integensi, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa, komunikasi, dan khusus, sesuai perkembangan anak yang penuh dengan fantasi serta memiliki daya perhatian yang pendek, dan menjadi bagian dari masa paling potensial untuk belajar.

Anak usia dini sendiri memiliki potensi yang sangat besar dalam mengoptimalkan setiap tahapan dan aspek perkembangan, sehingga anak usia dini perlu adanya pembelajaran serta bimbingan. Hal ini bersinambung dengan UU RI Nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan, pemberian rangsangan pada pertumbuhan dan perkembangan yang diperuntukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini bisa dibilang sangat berperan penting dalam mengembangkan dan menstimulus potensi serta keterampilan, dikarenakan anak usia dini berada dalam tahapan perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, yang terdiri dari tahapan perubahan dalam kemampuan, emosi, dan keterampilan yang berlangsung hingga rentang usia 0-6 tahun, sehingga tahapan ini biasanya disebut dengan *Golden Age*.

Adanya kemajuan teknologi yang pesat dalam pendidikan dan pembelajaran anak usia dini membutuhkan *problem solving*, salah satu

penyelesaiannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam. Hal tersebut dapat menjadi upaya yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran terkait apa yang dibutuhkan oleh anak. Pemanfaatan teknologi pada umumnya bertujuan agar mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Serta perkembangan media dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh signifikan terhadap pola pembelajaran dan interaksi antara anak dan pengajar. Hal ini didasari oleh PP tahun 2008 nomor 7 mengenai kompetensi sosial yang menyatakan, “guru paling sedikit harus memiliki kompetensi dalam pemanfaatan teknologi, komunikasi, dan informasi secara fungsional”. Namun realitasnya, dalam dunia pendidikan anak usia dini diketahui masih belum banyak menggunakan teknologi, padahal dalam sumber data dari Badan Pusat Statistik (BPS) ditahun 2020 memaparkan bahwa 29% anak usia dini di Indonesia menjadi pengguna telepon seluler, dengan rincian, 3,5% bayi berusia dibawah satu tahun, 25,9% balita usia 1-4 tahun, dan 47,7% anak pra sekolah usia 5-6 tahun. Jumlah data yang cukup besar ini belum mampu memberikan perubahan dalam penggunaan media di sekolah. Terutama dalam hal tumbuh kembang anak.

Perkembangan anak usia dini dapat meliputi perkembangan kemampuan berbahasa, kreatifitas kesadaran sosial, kognitif dan emosional. Perkembangan moral serta dasar dasar kepribadian juga dibentuk pada masa tersebut. Menurut (Daryanto, 2016) untuk mengembangkan tahapan perkembangan tersebut harus dibina sejak usia dini. Namun perkembangan ini terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan/stimulasi yang

berguna agar potensi dapat berkembang dengan baik. Sehingga pemberian stimulasi yang tepat sangat diperlukan karena dapat memberikan dampak terhadap perkembangan di masa mendatang. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif. Aspek kognitif sangatlah berkaitan erat dengan proses berpikir, kecerdasan, kemampuan mengingat, mengenal dan memahami.

Kognitif termasuk sistem berpikir, dimana kemahiran individu dalam menyatukan, mengevaluasi dan menalar suatu kejadian. Tingkat kecerdasan anak (*intelegensi*) dapat diidentifikasi dengan beberapa minat, hal ini dikaitkan dengan perkembangan kognitif. Menurut Piaget dalam jurnal (Bodedarsyah & Yulianti, 2019 : 355), perkembangan kognitif memiliki tahapan-tahapan tersendiri, yaitu *Sensory* (0 - 2 tahun), *PreOperating concrete* (2 - 7 tahun), *Concrete Operation* (7 - 11 tahun), *Operasional Formal* (11 tahun - dewasa). Dan masa kanak-kanak termasuk dalam periode tahapan pre operasional kongkrit, dimana anak dapat mengenali objek, simbol dan merepresentasikan ulang benda atau kejadian serta menjelaskan perbedaannya. Perkembangan kognitif dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) memiliki beberapa aspek pencapaian kemampuan yaitu belajar dan menyelesaikan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik.

Perkembangan kognitif sendiri berhubungan langsung dengan kegiatan berpikir, yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan belajar pada anak. Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal pemikiran pra operasional yang tidak boleh diabaikan karena pada anak usia

dini terutama rentang umur 4-5 tahun, hal yang berlangsung ialah mulai memanfaatkan simbol disaat mereka akan mengemukakan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Keahlian berpikir simbolik ini merupakan aspek yang mempengaruhi munculnya kreativitas seseorang, dengan melibatkan kemampuan mensintesis, menganalisis, mengevaluasi, serta menerapkan solusi dalam berbagai informasi sehingga menghasilkan beberapa alternatif berbeda terhadap pemecahan masalah atau menciptakan inovasi baru.

Tahapan simbolik menurut Bredecamp dan Copple dalam bukunya (Susanto, 2017:12) deskripsikan sebagai kemampuan anak untuk mempresentasikan objek, tindakan, dan peristiwa-peristiwa secara mental atau simbolik. Salah satu bentuk lain dari berpikir simbolik adalah fantasi, atau sesuatu yang dapat digunakan anak ketika bermain. Pada usia 4-5 tahun kemampuan anak semakin kompleks, dimana anak sudah mulai menggunakan obyek substitusi dari benda sesungguhnya (Khadijah, 2016 : 26). Tahapan simbolik tergolong kedalam fase berlatih tentang konsep, hal itu memerlukan kapabilitas dalam menyusun sebuah persepsi, dan akan diatur membentuk kata ataupun kalimat sehingga anak tidak lagi bergantung pada objek nyata.

Mutiah (2010) dalam jurnal (Priyono dkk, 2021:213) berpendapat bahwa Fungsi simbolik ini merupakan operasional, dimana pada proses ini anak dapat meningkatkan kemampuan dalam mengimajinasi dan menggambarkan objek yang tidak nyata, sehingga memperluas dunia pikir anak. Namun, dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hindun Nur Aisyah pada jurnal pendidikan anak (2021 : 46) menyebutkan bahwa

kemampuan berpikir simbolik anak tergolong belum berkembang dengan persentase sebesar 18,16%. Rata-rata kemampuan berpikir simbolik ini didapatkan dari rincian beberapa indikator yaitu, menunjukkan lambang bilangan 1-10 sebesar 49,7% kriteria mulai berkembang (MB), melingkari angka lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda sebesar 48,6% kriteria MB, menghitung benda menggunakan bilangan sebesar 50,2% kriteria MB, mampu mengelompokkan benda sesuai dengan jumlah bilangan sebesar 50% kriteria MB, mencocokkan lambang huruf vokal dan konsonan sesuai dengan benda sebesar 48,63% kriteria MB, mampu menggunakan huruf untuk mengenal dirinya sebesar 49% kriteria MB, mampu membedakan lambang huruf vokal dan konsonan sebesar 48,1% kriteria MB, mampu menebalkan huruf terputus-putus sebesar 49,7% kriteria MB, mengelompokkan gambar sesuai dengan jenis yang sama, sebesar 49,7% kriteria BB, mengelompokkan benda sesuai dengan namanya sebesar 50,6% kriteria MB, mampu menulis sesuai dengan nama gambar sebesar 48,8% kriteria MB.

Permasalahan pada perkembangan berpikir simbolik ini dapat distimulus menggunakan media pembelajaran. Ibrahim dkk dalam buku (Usep Kustiawan, 2016 : 6) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perasaan dan menarik perhatian anak. Sedangkan menurut Azikiwe pada buku (Hasan, et al., 2021 : 28) media pembelajaran dapat terdiri dari apa saja yang digunakan oleh pengajar sehingga dapat melibatkan semua panca indra

mulai dari penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan informasi. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah dalam menunjang kegiatan penyampaian materi. Media pembelajaran yang interaktif berpotensi besar merangsang minat anak. Sehingga penggunaan media dapat memberikan pengalaman yang bermakna. Kehadiran media dalam pembelajaran dapat menguatkan proses komunikasi sehingga membantu anak menerima serta memahami informasi yang ada.

Kenyataannya sistem pembelajaran yang masih mengadopsi cara lama membuat penggunaan media variatif jarang digunakan di beberapa sekolah, salah satunya di TK Bina Ria. Sehingga penggunaan media *Flashcard Augmented reality* ini dilakukan berdasarkan hasil analisis dan pre-penelitian keadaan lapang di TK Bina Ria pada bulan Januari 2023. Saat pembelajaran berlangsung, beberapa anak mengobrol sendiri, kurang tertarik, tidak mau mengerjakan tugas, bahkan ada yang tidak mau mengikuti pelajaran dan lebih memilih untuk digendong orang tuanya. Hasil Pre-penelitian selanjutnya menemukan bahwa perkembangan kognitif khususnya berpikir simbolik pada setiap masing-masing anak belum berkembang sempurna. Peneliti mendapati beberapa anak tidak memenuhi standar tingkat pencapaian perkembangan, dimana yang seharusnya anak dengan usia 4-5 tahun mampu melewati tahapan kemampuan berpikir simbolik seperti mengenal konsep lambang huruf, mengelompokkan objek, dan merepresentasikannya.

Rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 TK Bina Ria terutama dalam hal merepresentasikan ulang objek kedalam gambar atau tulisan terjadi dikarenakan beberapa penyebab salah satunya adalah kurangnya dalam memanfaatkan penggunaan media ajar yang membuat anak dapat merepresentasikan suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Media pembelajaran yang tersedia di TK Bina Ria hanya LKA (Lembar Kerja Anak). Sehingga untuk mengembangkan perkembangan kognitif khususnya dalam berpikir simbolik dirasa sangat kurang optimal. Bahan ajar yang kurang menarik membuat anak cepat merasa bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan keadaan lapangan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang atraktif dirasa perlu dan diharapkan dapat bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran anak serta menambah wawasan pengetahuan guru dalam bidang teknologi.

Salah satunya yaitu media *Flashcard* berbasis *Augmented reality*. Dari banyak nya media pembelajaran yang telah ada, media *Flashcard* dengan teknologi *Augmented reality* (AR) dapat menjadi pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran. Suryawinata (2010) yang dikutip oleh (Utami dkk., 2021 : 1720) mendefinisikan *Augmented reality* sebagai kombinasi antara dunia virtual dan dunia nyata yang diciptakan oleh komputer. Sejalan dengan perkembangan teknologi, AR (*Augmented reality*) juga berkembang pesat sehingga dapat dioperasikan kedalam *system android*.

Bertitik tolak dari permasalahan diatas, penulis menggunakan sebuah media pembelajaran, dimana media berbentuk kartu *Flashcard* yang mampu discan sehingga dapat memunculkan gambar 3D dari apa yang ada di *Flashcard* tersebut. Dilengkapi dengan warna yang menarik, bentuk hewan, serta deskripsi, diharapkan mampu mengoptimalkan penyampaian informasi. Dengan berdasar pada uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Efektifitas Media *Flashcard Augmented reality* Dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak”**

B. Rumusan Masalah

Latar belakang penelitian telah diuraikan, sehingga menghasilkan rumusan masalah yang akan diteliti yaitu bagaimana efektifitas media *Flashcard AR (Augmented reality)* dalam menstimulasi perkembangan kognitif kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ria?

C. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang dihasilkan dapat menjelaskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang efektifitas media pembelajaran *Flashcard AR (Augmented reality)* dalam menstimulus perkembangan kognitif kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ria.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi teoritik secara umum yaitu perkembangan anak usia dini

khususnya perkembangan kognitif kemampuan berpikir simbolik pada anak.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Guru mendapatkan referensi untuk memperbarui teknik pembelajaran dengan penggunaan media yang lebih variatif sehingga dapat mengembangkan minat dan keaktifan anak dalam belajar.

b) Bagi Anak

Anak mendapatkan pengalaman baru dengan penggunaan media pembelajaran *Flashcard AR (Augmented reality)*.

c) Bagi Peneliti

Menjadi bahan acuan dan pedoman bagi peneliti selanjutnya

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini difokuskan pada efektifitas media *Flashcard Augmented reality* tema binatang dengan awalan abjad A-Z untuk menstimulasi perkembangan kognitif kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

F. Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman istilah-istilah yang digunakan, perlu didefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1. **Media Pembelajaran:** Merupakan metode atau cara yang difungsikan untuk memaksimalkan pembelajaran, komunikasi dan interaksi antara guru dengan murid. Berupa *Flashcard AR (Augmented reality)* dengan tema binatang.

2. ***Augmented reality*** : AR (*Augmented reality*) diartikan sebagai penggabungan objek virtual kedalam lingkungan nyata dengan fitur khusus pada hardware dan software
3. **Perkembangan Kognitif (berpikir simbolik)** : Berpikir simbolik adalah kemampuan dalam mengingat serta berpikir soal simbol dan secara intelektual dapat membayangkan objek yang tak tampak nyata, dengan memanfaatkan simbol, kata-kata, angka, dan gambar.
4. **Anak Usia Dini rentang Usia 4-5 tahun** : anak dengan rentang usia 4-5 tahun, dimana pada masa ini anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang cukup pesat.