

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini memiliki karakter tertentu yang khas dan berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki potensi yang harus diperhatikan dan dikembangkan oleh orang dewasa. Pemerintah berupaya membantu meningkatkan perkembangan anak melalui pendidikan yang dilakukan sejak dini. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 1 ayat 3 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk membina anak dari lahir hingga usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Hal ini dilakukan agar anak memiliki kesiapan dalam menghadapi jenjang pendidikan lebih lanjut (Ramelan & Yaswinda, 2022). Berdasarkan Peraturan Pemerintah diatas maka pemerintah secara pasti menjamin pendidikan pra sekolah dengan tujuan untuk membantu anak sejak lahir hingga usia 6 tahun mencapai potensi yang dimilikinya secara maksimal sehingga dapat melanjutkan pendidikan diusia lebih lanjut.

Selain untuk mempersiapkan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, anak memiliki beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara maksimal sesuai dengan usianya. Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup, nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni yang

dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 (Pendidikan & Kebudayaan, 2015). Berkaitan dengan itu, pembelajaran yang diberikan pada anak harus sesuai dengan kebutuhan dan tingkatan usia anak, karena pada umumnya anak memiliki ritme perkembangan yang berbeda setiap individunya.

Upaya pengembangan dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan mengembangkan aspek kognitif anak yang merupakan salah satu aspek penting karena berhubungan dengan kecerdasan pikiran. Berdasarkan pendapat para ahli, kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir untuk mengembangkan potensi rasional (akal). Tujuan mengembangkan kemampuan kognitif yaitu agar anak mampu mengolah hasil belajarnya, dapat mengembangkan kemampuan matematika, kemampuan memilah dan mengelompokkan, memecahkan masalah, serta persiapan dalam mengembangkan kemampuan berpikir teliti (Aisyah, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak karena berkaitan dengan seluruh hasil belajar, kemampuan berpikir dan kecerdasan otak anak.

Kemampuan kognitif merupakan suatu kemampuan yang berhubungan dengan kecerdasan otak manusia. Perkembangan kognitif mencakup beberapa kemampuan seperti kemampuan berpikir (thinking), memecahkan masalah (problem solving), mengambil Keputusan (decision making), kecerdasan (intelligence), dan bakat (aptitude) (Rohani, 2016). Kemampuan kognitif ditandai dengan adanya minat dan ide-ide yang ditunjukkan oleh anak. Kemampuan kognitif penting untuk dikembangkan agar anak mampu

mengembangkan daya persepsinya, melatih daya ingat, mengembangkan pemikiran, memahami berbagai simbol-simbol, mampu melakukan penalaran, dan mampu memecahkan masalah (Sujiono, 2019: 1.26). Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan anak dalam berpikir, maka dari itu stimulasi perkembangan kognitif sangat penting dilakukan sejak usia dini agar dapat berkembang secara optimal.

Perkembangan kognitif anak dapat terjadi secara optimal ketika anak diberikan stimulasi yang sesuai dengan usianya. Belajar dan pemecahan masalah, penalaran dan berpikir simbolik merupakan bagian dari aspek kognitif. Berpikir simbolik merupakan kemampuan anak dalam mengonseptualisasikan ide-ide abstrak melalui penggunaan simbol-simbol. Belajar mengenai simbol atau lambang termasuk dalam tahap berpikir secara simbolik (Wardani & Suryana, 2021). Kemampuan berpikir simbolik terdiri dari kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mampu mengenal huruf, serta mampu menunjukkan berbagai benda dalam imajinasinya dalam bentuk gambar. Dari beberapa hasil penelitian menemukan bahwa mengenal lambang bilangan dan huruf yang merupakan kemampuan berpikir simbolik dapat berperan penting dalam keberhasilan belajar anak usia 5-6 tahun, selain itu sebagai bentuk persiapan anak dalam membaca, menulis dan berhitung (Priyono, 2021). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik yang merupakan bagian dari perkembangan kognitif adalah kemampuan yang sangat penting untuk

dikembangkan karena berhubungan dengan kemampuan berpikir anak usia dini seperti menghubungkan, mengenal lambang bilangan, dan lambang huruf.

Kemampuan berpikir simbolik penting diajarkan kepada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berhitungnya karena berhubungan dengan bilangan. Menurut pendapat Collins dan Laski (2019) dikatakan bahwa anak berusia 5-6 tahun penting mempelajari lambang bilangan dan huruf agar mampu menghitung dan membaca (Laini dkk, 2024:153). Pengenalan lambang bilangan merupakan salah satu bentuk awal pembelajaran matematika yang penting untuk dilakukan. Menurut Sriningsih, bilangan adalah suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang, dan jumlah (Yuliandari, 2020). Oleh karena itu bilangan yang merupakan bagian dari pembelajaran matematika permulaan memiliki peranan penting sehingga perlu dikenalkan dan diajarkan sejak dini sebagai bentuk persiapan menuju pembelajaran yang lebih menyeluruh pada jenjang sekolah yang lebih tinggi. Upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini yaitu dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan karena pada dasarnya anak usia dini masih belum mampu untuk memahami sebuah materi pembelajaran dalam bentuk teori, maka pendidik dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang dikemas dengan metode belajar sambil bermain agar anak dapat memahami materi yang diajarkan melalui media tersebut.

Media pembelajaran adalah salah satu alat pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Menurut beberapa ahli media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan

sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, dengan begitu materi dapat tersampaikan dengan tepat, mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik (Fadlillah, 2023: 197). Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan adanya media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan minat dalam belajar, dan anak dapat terlibat secara aktif serta proses belajar dapat lebih bermakna bagi anak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi pengetahuan anak terhadap lambang bilangan yaitu Media Pembelajaran Roda Angka.

Media Pembelajaran Roda Putar adalah media visual yang berbentuk papan bulat yang berisi angka, warna dan gambar. Media visual dapat memudahkan anak untuk mengingat materi yang diajarkan dan mengatasi masalah kejenuhan. Arsyad (2014) mengatakan bahwa media roda putar memiliki keunggulan apabila diimplementasikan dalam pembelajaran, antara lain yaitu Menyenangkan, menghibur, dan menarik untuk dilakukan (Sholicha, 2020). Media Roda Angka dikembangkan dan dimodifikasi dari permainan roda keberuntungan dan permainan puzzle, dimana didalamnya berisi bentuk angka, kartu jumlah bilangan, dan kartu huruf yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif (berpikir simbolik) pada anak usia 5-6 tahun. Media Roda Angka memiliki bentuk dan konsep yang berbeda dengan media roda putar. Media Roda Angka memiliki keunggulan dapat digunakan dalam jangka waktu panjang, dapat menstimulasi pengenalan lambang bilangan, berlatih mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan,

mengenai huruf vokal dan konsonan serta belajar mengenai tanaman obat keluarga. Selain itu, penggunaan media pembelajaran roda angka ini diharapkan dapat lebih menyenangkan, mudah di mengerti anak, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya serta dapat membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan metode pembelajaran dapat lebih bervariasi sehingga pendidik tidak hanya menggunakan komunikasi secara verbal.

Studi pendahuluan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Petiyintunggal dengan diperoleh hasil bahwa sekolah ini merupakan sekolah swasta yang saat ini masih dalam tahap transisi dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Di TK Dharma Wanita Persatuan Petiyintunggal pelaksanaan kegiatan belajar mengajar terbagi menjadi dua yaitu kegiatan intrakurikuler dan P5. Kegiatan intrakurikuler meliputi kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode demonstrasi, ceramah, dan bercerita dan model pembelajaran yang digunakan yaitu model kelompok dan sudut. Sedangkan pada pelaksanaan kegiatan Penguatan Proyek Profil Pelajar Pancasila (P5) dilakukan sekali dalam satu semester.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik di TK Dharma Wanita Persatuan Petiyintunggal diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran guna menstimulasi perkembangan anak di sekolah masih cukup sederhana seperti media balok, gambar, dan penggunaan media benda konkret serta kartu angka untuk mengenalkan angka. Selain itu, pendidik juga lebih sering menggunakan buku LKA (Lembar Kerja Anak) sebagai media

pembelajaran. Namun, terdapat satu permasalahan yang di dapat peneliti dalam wawancara ini yaitu pada perkembangan kognitif anak yaitu berpikir simbolik, pada anak usia 5-6 tahun masih banyak anak yang belum hafal bentuk-bentuk angka atau mengenal lambang bilangan. Saat ini anak masih dalam tahap transisi dari kelompok A ke kelompok B, dimana pada kelompok A anak hanya di kenalkan angka melalui media kartu angka, berhitung menggunakan benda konkret, dan berlatih menebali angka serta huruf pada LKA. Anak dapat berhitung 1 sampai 10 tetapi anak kesulitan ketika menunjukkan angka secara tidak berurutan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang melibatkan anak membuat anak tidak aktif dan mudah bosan.

Pada observasi yang peneliti lakukan di tanggal 05 Januari 2024, pendidik menggunakan media kartu bergambar angka dan benda konkret berupa batu. Sebelum menunjukkan media, pendidik mengajak anak untuk berhitung 1-10 bersama-sama. Pada saat itu anak-anak berhitung bersama dengan lancar tetapi ketika pendidik menunjukkan kartu gambar angka secara acak banyak anak yang diam tidak ikut menjawab. Beberapa diantaranya juga terlihat tidak tertarik ketika pendidik menunjukkan kartu bergambar angka. Ada beberapa hal yang menjadi penyebab belum maksimalnya pemberian stimulasi yaitu kurangnya media pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif.

Wawancara selanjutnya dilakukan peneliti pada tanggal 3 Juni 2024 kepada Ibu Widyaningrum, S.Pd selaku guru kelas. Pada wawancara ini, peneliti mencari informasi terkait penyebab kemampuan berpikir simbolik anak belum berkembang maksimal. Hal tersebut terjadi karena kurangnya

media pembelajaran visual yang dapat membuat anak terlibat secara aktif karena peserta didik memiliki karakteristik yang suka belajar dan bermain secara aktif. Anak kurang suka dengan pembelajaran verbal dimana pada pembelajaran ini anak hanya fokus mendengarkan pendidik. Sedangkan ketika anak diberikan media seperti plastisin, balok, papan tempel dan benda konkret anak dapat belajar dengan aktif. Minimnya media khususnya untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik juga dipengaruhi oleh kurangnya pendidik dalam berinovasi untuk membuat media visual yang lebih menarik dan beragam sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Observasi selanjutnya dilakukan pada tanggal 26 Juli 2024. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti pada anak kelas B dengan jumlah 15 anak. Kegiatan pembelajaran dikelas yang dilakukan yaitu pengenalan angka dan huruf dengan menggunakan media kartu angka, benda kongkret, dan LKA. Kegiatan pertama pendidik menjelaskan dan mengenalkan angka melalui kartu angka. Dan dari hasil pengamatan, banyak anak yang tidak memperhatikan pendidik ketika mengenalkan angka 1-10. Anak terlihat main dan mengobrol bersama teman lainnya. Kegiatan kedua anak berhitung menggunakan batu yang dimasukkan kedalam mangkuk. Beberapa anak bisa melakukan dengan lancar, tetapi sebagian masih ada yang salah dalam menghitung jumlah batu. Pada kegiatan ini, anak nampak lebih antusias. Kegiatan selanjutnya, yaitu menebali huruf pada LKA. Hasilnya hampir seluruh anak bisa menebali huruf tetapi ketika dintanya huruf apakah itu masih banyak anak yang tidak bisa mengenal bentuk huruf tersebut, tidak bisa membedakan huruf B dan D, M dan N, P dan R, dan masih banyak lagi. Beberapa anak sudah mengenal bentuk-

bentuk huruf seperti A, I, U, E, O walaupun masih ada beberapa huruf yang belum di hafal. Tetapi penggunaan LKA ini membuat anak terlihat sangat bosan dan tidak bersemangat. Kegiatan menebali huruf dan mewarnai gambar menjadi kegiatan yang memakan banyak waktu.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Tujuan media ini adalah untuk menstimulasi perkembangan kognitif (berpikir simbolik) seperti mengenal lambang bilangan, berhitung, mengetahui jumlah bilangan, mencocokkan jumlah bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal huruf. Selain itu juga diharapkan dapat membantu kegiatan belajar di kelas agar lebih menyenangkan dan mudah di fahami. Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran roda angka untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran roda angka untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran roda angka untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran roda angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media Roda Angka terbuat dari bahan kayu MDF (Medium Density fiberboard) dan di cat dengan cat yang aman digunakan anak.
2. Media pembelajaran ini berbentuk meja bulat yang dapat di putar dan berisi lambang bilangan yang dapat di bongkar pasang. Selain itu juga terdapat kartu jumlah bilangan yang memuat gambar tanaman obat, serta kartu huruf.
3. Media yang dikembangkan mengacu pada perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.
4. Media Roda Angka berpedoman pada prinsip “belajar sambil bermain”. Media ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan. Media Roda Angka ini di adaptasi dari permainan roda keberuntungan dan di modifikasi dengan permainan *puzzle*.
5. Media Roda Angka dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan belajar mengenal lambang bilangan 1-10, berhitung, belajar mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan, belajar mengenal huruf dan belajar mengenal macam-macam warna.
6. Media Roda Angka bersifat kuat sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.
7. Buku panduan Roda Angka berukuran A5

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini ada beberapa batasan penelitian yang akan di jelaskan sebagai berikut:

1. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Alat Permainan Edukatif (APE).
2. Pengembangan media Roda Angka untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik.
3. Fokus pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun.
4. Tempat penelitian di TK (Taman Kanank-kanak) Dharma Wanita Persatuan Petiyintunggal.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingya penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari manfaat secara teoritis dan praktis penelitian terutama dalam bidang pendidikan yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat, menambah ilmu dan juga memberikan informasi baru kepada pembaca.
 - b. Menambah wawasan bagi pembaca yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Roda Angka berbasis Alat Permainan Edukatif (APE) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Petiyintunggal.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memudahkan pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.
- 2) Memberikan motivasi kepada pendidik agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Anak

- 1) Menstimulasi perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik.
- 2) Membantu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

c. Bagi Peneliti

- 1) Produk penelitian ini dapat menjadi bahan referensi ilmiah untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan suatu materi kepada peserta didik.
2. Media pembelajaran Roda Angka merupakan media yang dikembangkan dari permainan roda putar keberuntungan dan dimodifikasi dengan permainan puzzle dimana anak dapat memutar roda dan memasang puzzle angka.
3. Aspek Perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan dalam berpikir atau kecerdasan yang merupakan kemampuan untuk mempelajari konsep baru, memahami lingkungannya, menggunakan daya ingat dan menyelesaikan suatu permasalahan berupa soal-soal sederhana.

4. Kemampuan Berpikir Simbolik merupakan kemampuan anak dalam mengutarakan apa yang ada dalam pikirannya dalam bentuk simbol-simbol.