

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak, atau membantu perkembangan anak secara keseluruhan. Dengan demikian, PAUD memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal. Oleh karena itu, lembaga pendidikan PAUD harus menawarkan berbagai program yang memungkinkan berkembangnya berbagai aspek seperti kognitif, linguistik, sosial, emosional, fisik, dan motorik. (Suyadi, 2014:22).

Pendidikan anak usia dini merupakan pijakan pertama dari seluruh rangkaian layanan pendidikan, dan bertujuan untuk memastikan bahwa setiap anak memiliki kemampuan fondasi yang memungkinkan mereka untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Menurut beberapa penelitian (UNICEF, 2018; Britto, Yoshikawa, & Boller, 2011 dalam Direktorat Jenderal PAUD dan Pendidikan Masyarakat, 2019), usia lahir hingga delapan tahun adalah usia yang sangat penting untuk membangun berbagai kemampuan dasar anak, termasuk kemampuan motorik, kognitif, dan sosial emosional. Artinya, saat ini adalah kesempatan yang tidak dapat diulang. Kemampuan pondasi ini sangat penting untuk layanan yang

diberikan pada anak usia dini melalui satuan pendidikan anak usia dini (PAUD).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa masa anak usia dini adalah masa dimana anak harus mendapatkan stimulasi-stimulasi yang tepat untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangannya salah satunya adalah aspek perkembangan kognitifnya. Pertumbuhan, perubahan, dan peningkatan seseorang, organisasi, atau masyarakat disebut sebagai perkembangan. Perkembangan adalah istilah yang mengacu pada perubahan yang positif yang terjadi dari waktu ke waktu. Perkembangan juga mencakup aspek motorik, intelektual, sosial, dan emosional. Perkembangan, menurut Santrock, adalah pola perubahan yang dimulai sejak lahir dan bertahan sepanjang hidup.

Anak-anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dalam enam aspek: agama dan moral, kognitif, motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Komponen perkembangan kognitif sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak karena bagian ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk berpikir dan imajinasi mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak-anak usia dini memiliki kemampuan berpikir yang luar biasa. Kemampuan kognitif terjadi secara internal dan berpusat pada syaraf manusia saat berpikir (Humaida RT & Abidin MZ, 2021:139).

Menurut Patmodewo (Khadijah, 2016:32), kognitif adalah istilah yang mengacu pada proses berpikir dan pengamatan yang mengarah pada tingkah laku yang mengarah pada penerimaan atau penggunaan

pengetahuan. Proses berpikir yang dikenal sebagai kognitif atau intelektual mencakup kemampuan untuk menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari lingkungan kita serta kemampuan untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, kemampuan berbahasa, kreativitas, dan daya ingat (Khadijah, 2016:32).

Menurut Piaget, anak-anak di usia tiga hingga enam tahun mulai mengembangkan cara berpikir pra-operasional konkret. Pada usia ini, sifat egosentris mereka akan semakin jelas. Anak-anak mulai mengembangkan cara berpikir yang berbeda dengan orang-orang di sekitar mereka, yang dikenal sebagai berpikir praseptual dan pralogis. Dalam hal ini, anak-anak cenderung berkonsentrasi pada aspek visual yang nyata dan sulit untuk memahami pandangan orang lain. Karena anak menjadi susah diatur, yang biasanya disebut nakal atau bandel, suka membantah, dan banyak bertanya, para orang tua sering menganggap masa itu sebagai tantangan. Metode Piaget mengatakan bahwa anak-anak usia dini memiliki cara berpikir yang berbeda dan akan berkembang seiring waktu. Anak-anak harus diajarkan dengan contoh langsung dan nyata. Kegiatan main harus membantu mereka memahami pelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli tentang perkembangan kognitif tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses perubahan yang dinamis atau terus menerus yang mengacu pada kemampuan atau kemampuan anak untuk berpikir. Perkembangan kognitif juga dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi dalam cara anak

memperoleh, memproses, menyimpan, dan menggunakan informasi yang mereka pikirkan. Perkembangan kognitif juga mengacu pada perubahan yang terjadi dalam pemahaman, memori, dan keterampilan kognitif lainnya. Sedangkan dalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak mengenai ruang lingkup perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dibagi menjadi tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Kemampuan berpikir simbolik dikaitkan dengan perkembangan kognitif anak. Berpikir simbolik, menurut Diane (dalam Zahwa et al., 2018:31), didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengingat dan berpikir tentang simbol-simbol atau membayangkan suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar. Berpikir simbolik, menurut Suharna (2018:17), didefinisikan sebagai tindakan kognitif yang terjadi di otak atau pikiran seseorang berdasarkan simbol yang telah mereka amati. Berpikir memungkinkan seseorang untuk menunjukkan dan melihat dunia sebagai contoh dan memperlakukannya sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan mereka. Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan seorang anak untuk menggunakan simbol untuk menunjukkan apa yang dihadapannya (Nursyamsiah, 2019).

Indikator kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, Menurut Anita Yus dalam (Gandana Gilar dkk 2017: 96) potensi yang harus dikembangkan pada diri anak itu enam aspek, salah satunya adalah kognitif, aspek kognitif yang harus dimiliki anak usia 4-5 tahun dibidang matematika ialah: menyebut atau menunjuk urutan bilangan 1-10,

membilang dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis). Sejalan dengan itu Menurut Widyaswara (2016) indikator kemampuan berfikir simbolik meliputi: menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan dalam menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan melalui berbagai media. Namun dalam penelitian ini berfokus pada indikator menurut Widyaswara (2016) yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan dalam menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan dimana anak sudah dapat mengungkapkan yang ada dalam pikiran atau imajinasinya, kemudian diungkapkan dalam bentuk kata-kata, kalimat, angka ataupun gambar. Dalam penerapannya disekolah, guru bisa memunculkan permasalahan melalui kegiatan belajar yang menggunakan media pembelajaran yang menarik minat anak, dikarenakan dengan media yang nyata anak dapat belajar secara langsung mengenai berpikir simbolik. Seperti kegiatan menghitung, membilang serta mengenal bilangan dan huruf. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak tersebut bisa berupa media kartu angka bergambar.

Media adalah apa pun yang membawa informasi antara pemberi dan penerima, menurut Heinich et al. (Safira, 2020:2). Asyhar (Safira, 2020:3) mendukung pendapat ini dengan mengatakan bahwa media memainkan peran penting sebagai saran atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Jika konteksnya dalam pendidikan adalah ilmu yang harus disampaikan oleh siswa, maka harus ada perantara untuk menyampaikan informasi. Dengan demikian, media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau alat bantu untuk menyampaikan informasi yang ingin dibagikan oleh informan.

Media pembelajaran membantu siswa belajar di kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga menarik minat anak dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang apa yang sedang dipelajari. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi penting bagi anak: menarik perhatian, komunikasi, dan ingatan atau penyimpanan. Media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran secara signifikan saat digunakan. Guru dapat menggunakan media yang sesuai untuk menjelaskan materi atau topik pembelajaran. Ini terutama berlaku ketika topik terlalu sulit untuk dipahami tanpa menggunakan visualisasi atau ilustrasi dalam penjelasan. Dengan bantuan media yang tepat, dapat membantu siswa atau anak memahami materi yang disampaikan.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Media akan berfungsi sebagai perantara yang akan memudahkan kedua belah pihak yaitu guru dan siswa. Akan menjadi lebih mudah bagi guru untuk menyampaikan materi atau ilmu pengetahuan kepada siswa mereka. Di sisi lain, siswa juga dapat menggunakan media untuk menerima dan memahami apa yang dimaksudkan oleh guru mereka. Ini terkait dengan berbagai teori psikologi pendidikan. Dengan adanya media, guru berusaha untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pengetahuan dan informasi (Safira AR, 2020:6). Penggunaan media kartu angka bergambar adalah salah satu contoh penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.

Media kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi lambang bilangan serta gambar yang berjumlah sesuai dengan lambang bilangan. Kartu angka bergambar ini dapat dibuat sendiri oleh pendidik dan kartu gambar dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan serta dapat diberi warna yang cerah agar anak tertarik dalam melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Kartu angka bergambar ini dapat memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Sejalan dengan pembahasan media kartu bergambar, pada hasil penelitian Destiani (2018:75), menyatakan bahwa menerapkan media kartu angka bergambar dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan,

serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Penelitian Mariani (2018: 58-59) menyatakan bahwa penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar angka dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan potensi kognitif, memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi anak untuk menyalurkan keinginannya. Disimpulkan bahwa media kartu gambar angka dapat memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran dibandingkan dengan lembar kerja siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya mengalami kendala dalam ukuran media kartu angka bergambar yang kurang besar sehingga untuk bilangan jumlah besar dan gambar ukurannya menjadi terlalu kecil. Maka, pada pengembangan media kartu angka bergambar ini menggunakan ukuran yang lebih besar sehingga angka dan gambar menjadi terlihat jelas. Dan pemberian warna yang cerah akan menarik anak dalam pembelajaran. Serta dalam pengembangan media kartu angka bergambar ini memakai box segi sepuluh yang digunakan untuk menyimpan media dan dapat dijadikan tempat untuk bermain kartu angka, sehingga media ini dinamakan "*Dekagon Number Card*".

Sesuai dengan jurnal terdahulu, Leli Fertiliana D, Siti Fatonah, Agus Setiawan, Sudarti, Tabi'in tahun 2023 vol 9 No.1 yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia Dini". Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun dengan memberikan stimulasi melalui media pembelajaran

yang tepat bagi anak salah satunya dengan media kartu angka. Efektivitas penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah hal ini terbukti dari sebelum menggunakan media kartu angka terdapat sebanyak 5 anak yang memperoleh kategori belum berkembang, 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang, sedangkan tidak ada anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Sedangkan setelah menggunakan media kartu angka terdapat 4 anak yang memperoleh kategori mulai berkembang, 4 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak kategori Berkembang Sangat Baik sedangkan tidak ada lagi anak yang memperoleh kategori Belum Berkembang. Namun dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media Dekagon Number Card, dimana kartu angka terbuat dari bahan tripleks kayu yang dapat ditempelkan pada box yang sudah dibuat. Box tersebut dijadikan sebagai tempat penyimpanan kartu dan dapat dijadikan sebagai tempat untuk bermain.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di TKM NU 76 Nurul Huda Wadeng Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik ditemukan bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun adalah dengan menggunakan media LKA dan kartu angka. Hasil pra penelitian menunjukkan rata-rata nilai capaian kemampuan menyimak anak pada kedua TK tersebut adalah adalah 2,1 (lampiran 3) data pra Penelitian. Dasar penilaian tersebut yaitu dalam hal menyebutkan bilangan 1-10, mencocokkan bilangan 1-10, membilang banyaknya benda

1-10, dan berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-10. Serta kendala yang dialami oleh anak adalah anak merasa bosan dengan media yang digunakan. Anak terkadang bisa menanggapi ketika guru bertanya mengenai bilangan, dan ada juga yang tidak bisa menjawab. Kurang percaya diri selama proses pembelajaran menjadikan anak pasif selama belajar sehingga turut berpengaruh pada tingkat perkembangan tersebut. Tingginya minat anak dalam belajar dan disamping itu keterbatasan sumber media pembelajaran untuk perkembangan kognitif terutama dalam hal berpikir simbolik. Sehingga hal tersebut menjadikan peneliti termotivasi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan berpikir simbolik. Media Kartu Angka Bergambar ini berisikan 1-10 kartu angka beserta macam-macam gambar buah dan sayur serta peneliti juga mengembangkan box atau tempat penyimpanan kartu angka bergambar yang dapat dijadikan sebagai alat untuk bermain.

Berdasarkan pemaparan hasil observasi terlihat media yang ada masih kurang, hal ini juga dinyatakan oleh kepala sekolah TKM 76 Nurul Huda Wadeng, bahwa media yang tersedia masih sangat sedikit. Untuk memperbanyak pengalaman guru mengenai anak, guru harus membuat sekreatif mungkin media yang membantu dalam meningkatkan aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif anak dalam kemampuan berpikir simbolik. Jika semua kebutuhan dapat terpenuhi dengan baik maka kegiatan yang berlangsung dapat dikatakan berhasil dan dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak terutama kemampuan

berpikir simbolik. Namun ketika faktor pendukung belum tersedia dengan optimal maka guru dapat memberikan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak baik dari diri sendiri maupun adanya media. Dari permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media “*Dekagon Number Card*” Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TKM NU 76 Nurul Huda”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang disebutkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *dekagon number card* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TKM NU 76 Nurul Huda?
2. Bagaimana kelayakan media *dekagon number card* digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak usia 4-5 tahun di TKM NU 76 Nurul Huda?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *dekagon number card* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TKM NU 76 Nurul Huda

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *dekagon number card* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TKM NU 76 Nurul Huda

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan oleh peneliti ialah sebuah *dekagon number card* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media *dekagon number card* terbuat dari bahan kayu yang aman untuk anak usia dini.
2. Dilengkapi dengan berbagai macam gambar di kartu angka tersebut. Tema yang digunakan adalah tanaman sub tema buah dan sayur.
3. Media ini di desain semenarik mungkin, penggunaan warna cerah yang dapat memberikan semangat bagi anak. selain itu dapat mengenalkan berbagai warna.
4. Media dekagon berbentuk persegi sepuluh yang terbuat dari bahan kayu dan di cat dengan warna yang menarik untuk anak.
5. Materi yang terdapat dalam media kartu angka bergambar adalah pengenalan lambang bilangan 1-10 dan pemahaman operasi hitung bilangan.
6. Anak dapat belajar menghitung gambar buah yang ada, kemudian mencari angka yang sesuai dan meletakkan di posisi yang tepat. Anak juga dapat belajar berhitung angka 1-10

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti memiliki beberapa keterbatasan seperti: kemampuan, waktu dan biaya, maka untuk memfokuskan arah

pembahasan peneliti memberikan batasan pada masalah-masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *media dekaagon number card* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.
2. *Dekagon number card* merupakan media visual yang berisikan materi dan permainan mengenai pengenalan angka yang dikemas semenarik mungkin dengan penambahan box untuk anak usia 4-5 tahun.
3. Lokasi penelitian adalah TKM NU 76 Nurul Huda Desa Wadeng Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan *media dekaagon number card* ini penting untuk dilakukan. Berikut alasan mengenai pentingnya penelitian pengembangan ini:

1. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan *media dekaagon number card* pada materi pengenalan angka anak usia 4-5 tahun. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian sejenis selanjutnya.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran diharapkan dapat memudahkan anak untuk belajar dan mengenalkan angka.
3. Pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar didesain sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik

dengan menyesuaikan Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbudristek No. 7 tahun 2022.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan pembelajaran yang memenuhi standar internal untuk konsistensi dan keefektifan.
2. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang gagasan, perasaan dan kehendak siswa untuk mendorong proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan yang menarik untuk menginstruksikan peserta didik sesuai dengan materi yang diberikan. (Muhammad Ilham, 2023).
3. Kartu angka bergambar adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar (Destiani, 2018: 28-19).
4. Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak. (Piaget dalam Yulianti, 2018:2)
5. Anak yang berusia 4-5 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mental.