

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*) dimana pada masa ini merupakan masa sensitive segala potensi yang dimiliki anak untuk berkembang. Menurut (Murdhiah Nurdin, 2018) pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Proses belajar anak-anak sebaiknya dilaksanakan dalam aktivitas dalam pengalaman nyata sehingga anak dapat melihat konsep-konsep mendasar yang akan memberikan makna dan keingintahuan anak usia dini (Sumihatul et al., 2017). Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak. Anak usia dini terbagi dalam tiga tahap, yaitu (a), masa bayi (0-12 bulan), (b) masa balita (1-3 tahun), (c) masa prasekolah (4-6 tahun) (Zahwa, 2018).

Anak usia dini membutuhkan stimulasi dalam pembelajaran untuk proses pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya pendamping namun juga pembimbing serta menjadi fasilitator bagi anak. Manusia mengalami masa peka yang berbeda-beda seiring pertumbuhan dan perkembangan mereka ketika masa kanak-kanak secara individual. Masa usia dini merupakan masa tepat meletakkan pondasi dalam menstimulus berbagai potensi awal perkembangan anak usia dini, baik nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, motorik dan sosial emosional (Humaida & Abidin, 2021).

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi anak usia dini untuk bisa berpikir, berkreaitivitas, berimajinasi dan berkarya. Kemampuan kognitif juga memiliki peranan penting dalam pembelajaran anak usia dini (Azizah et al., 2024.). Menurut Piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 tahapan yaitu sensori motorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun). Operasional formal (12 tahun). tahapan praoperasional (2-7 tahun) anak sudah bisa

mengungkapkan dirinya dengan kata-kata, bayangan dan gambar. Pada tahap ini anak akan mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan sebuah objek yang tidak ada. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam proses memecahkan masalah.

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipahami yang didalamnya ada suatu proses belajar mengajar yang dimana ada seorang guru dan beberapa murid. Guru disini adalah yang tugasnya memberi pemahaman pada anak didik yang diajarnya dan murid adalah yang tugasnya mendengarkan penjelasan dari seorang guru. Yang dimana jika murid itu tidak paham sepenuhnya tentang pengajaran yang guru sampaikan di sekolah maka guru tersebut gagal dalam memberi pembelajaran pada anak didiknya (murid). Muridpun harus menyimak pembelajaran yang diberikan oleh gurunya (Al Etivali et al, 2019) Pendidikan merupakan suatu pembelajaran yang biasanya diajarkan oleh seorang perantara kepada orang yang membutuhkan ilmu, seseorang perantara tersebut bisa juga diartikan seorang guru, bisa juga secara otodidak. Banyak cara untuk menyampaikan pendidikan (pembelajaran) kepada anak.

Hakikatnya anak usia dini menampilkan konsep bermain sambil belajar. Mengingat dunia anak adalah bermain maka para pendidik perlu menguasai bagaimana cara merancang dan menyusun materi pembelajaran yang memenuhi aspek-aspek perkembangan anak melalui konsep pembelajaran bermain pada anak usia dini (Suryana, 2021) Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan intelektual, sosial, spiritual, emosional, motorik dan bahasa. Untuk itu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya.

Seorang guru harus mengerti dan mengetahui akibat yang akan dilakukan saat pembelajaran dan apa yang akan diterangkan kepada anak didiknya bisa atau mendalami materi yang akan diterangkan. Sebaiknya memberi tahu kepada anak didik agar tau apa yang akan dipelajari keesokan harinya, karena itu akan

mempermudah proses pembelajaran, karena anak didik pun hanya mengulang kembali pembelajaran yang sudah diperoleh (Al Etivali et al, 2019)

Pendidikan anak usia dini berupaya untuk menciptakan lingkungan dan memberikan yang terbaik bagi perkembangan berbagai potensi peserta didik. Upaya yang dilakukan dapat dengan disajikannya kegiatan belajar sambil bermain, melalui berbagai jenis permainan. Permainan yang dilakukan dalam pendidikan anak usia dini ini merupakan pondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani kehidupan anak di rumah, dilingkungan sekitar rumah, dengan kehidupan anak di sekolah. Konsep bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain merupakan fondasi yang mengarahkan anak pada kemampuan yang lebih beragam. Meskipun anak telah siap belajar maka kegiatan bermainnya bisa secara perlahan dapat dikurangkan dan kegiatan belajar bisa lebih difokuskan, dengan tetap mempertahankan konsep yang menyenangkan (Annida Hayatunnufus, 2023)

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 BAB 1 Pasal 1 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini yang disebut STPPA adalah tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional serta seni. Aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Dalam hal ini, pendidikan yang harus diberikan kepada anak usia dini harus memiliki strategi pembelajaran yang tepat untuk anak akan menentukan keberhasilan anak dalam mengoptimalkan perkembangan dan kemampuan anak (Dewi et al., 2017.) Berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini, strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini salah satunya adanya strategi berpikir simbolik. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan strategi berpikir simbolik adalah menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran (Annisa, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di PAUD Kharisma, mengenai media ajar apa yang digunakan oleh sekolah untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun, sekolah memiliki beberapa

media termasuk media *busy book*, *busy book* yang sekolah miliki berbentuk buku yang berukuran kecil yaitu 20x14 cm, halaman dan aktivitas didalam *busy book* tidak terlalu banyak dan bervariasi, sehingga dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak kurang optimal. Ketika guru menanyakan pada setiap anak huruf, angka dan gambar pada media yang sekolah miliki hanya beberapa anak yang dapat menyebutkan huruf, angka dan gambar yang terdapat pada media, sedangkan beberapa anak lain masih merasa kebingungan dan tidak mampu menjawab dengan benar, ada juga anak yang hanya bisa mengenal huruf a-z tetapi tidak mengenal angka dan gambar. maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media *busy book* dengan menggunakan bahan yang lebih elastic yaitu kain flanel dengan ukuran yang lebih besar yaitu 25x23 cm, halaman dan aktivitas lebih banyak dan bervariasi.

Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol seperti angka, huruf dan gambar (Atabik, 2015). Pada penelitian ini peneliti akan mengajarkan anak untuk mengenal simbol angka, huruf dan gambar melalui media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran *smart busy book* untuk stimulasi kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

Media *busy book* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dan meningkatkan respon yang sangat baik dari anak. Lembar kegiatan *smart busy book* yang akan di desain untuk media pembelajaran berisikan kegiatan pengenalan dan menyusun angka 1-10, menyusun huruf a-z, menghitung menggunakan jari tangan, pengenalan buah-buahan, menghitung jumlah buah-buahan, menyusun dan menghitung huruf buah-buahan, mencocokkan buah-buahan, menyusun puzzel buah dan mengenal warna.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran. (Atabik, 2015) Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat dan merangsang pikiran anak. Media pembelajaran tidak pernah lepas dari peranan guru (Ramadani et al., .) Guru harus bisa memilih bahan untuk media pembelajaran yang aman digunakan untuk anak-anak. Media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dengan kata lain

media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik. Media dalam proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Zaini & Dewi, 2017)

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dianjurkan untuk mempertinggi kualitas belajar. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti untuk stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini adalah dengan menggunakan sub tema buah-buahan. Peneliti menggunakan media pembelajaran *busy book* dengan mempertimbangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak secara optimal. Dalam pembelajaran saat ini guru sebagai petunjuk untuk bisa mengembangkan media pembelajaran agar lebih bervariasi, menyenangkan bagi anak usia dini. Untuk memstimulus perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir simbolik anak masih dikembangkan menggunakan media *puzzle*, dan media balok. Sehingga media yang terbatas membuat anak kurang terstimulus untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada saat proses pembelajaran (Dhiu et al., 2023)

Dengan adanya pengenalan angka, huruf, bentuk dan warna dalam lembar *smart busy book* maka dapat memstimulus kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir simbolik (Annisa Aulia, 2022) Pengenalan konsep bilangan sejak anak usia dini cukup berperan penting. Karena, ketika anak sudah mengenal konsep bilangan anak akan mampu memecahkan masalah dan membangun pengetahuan mengenai konsep matematika lainnya yang akan anak temukan dalam aktivitas sehari-hari (Rahman & Fuadatun, 2017)

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan media *smart busy book* untuk stimulus kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan media *smart busy book* yang dikembangkan untuk stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun?

- 1.2.3 Bagaimana efektifitas penggunaan media *smart busy book* yang dikembangkan untuk stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, sehingga menjadi tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengembangkan media *smart busy book* untuk stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun
- 1.3.2 Untuk mengidentifikasi kelayakan media *smart busy book* yang dikembangkan untuk stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun
- 1.3.3 Untuk mengidentifikasi efektifitas penggunaan media *smart busy book* yang dikembangkan untuk stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Smart busy book Untuk Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun*” peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara praktis maupun teoritis seperti berikut.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap pengembangan media pembelajaran *smart busy book* terhadap kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun serta dapat berinovasi dalam pengembangan media lainnya.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

Membantu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik melalui media pembelajaran *smart busy book* serta membantu anak untuk menyukai matematika melalui bermain.

##### 1.4.2.2 Bagi Guru

Membantu guru untuk melatih keterampilan dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pembelajaran dan pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan kreativitas guru dalam merencanakan dan menerapkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

#### 1.4.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah mampu mengembangkan media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran.

#### 1.4.2.4 Bagi Peneliti

Memperoleh dan menciptakan media untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun melalui bermain.