

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Media sebagai suatu komponen harus mencakup seluruh proses pembelajaran dan harus konsisten dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Proses pemilihan media tidak terlepas dari penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Proses seleksi memungkinkan siswa berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari kata *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran sehingga sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Sudjana mengemukakan hal yang sama yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara sesama peserta didik, peserta didik dengan guru, maupun peserta didik dengan lingkungan belajarnya.² Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap.

Menurut Hamka bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi

¹ Arsyad dan Azhar. *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2003), 8.

² Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar, 2017), 3.

pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi yang pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar.³

Tafonao berpendapat bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.⁴ Media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan atau pembelajaran.

Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁵ Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan minat baru,

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan alat atau peraga yang digunakan dalam pembelajaran dengan maksud untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber (pendidik atau sumber lain) kepada penerima (peserta didik) secara terencana tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran diperlukan pada kegiatan belajar mengajar, seperti media yang dapat diamati didengar dan dihayati, yang dimaksud yaitu dengan adanya media, dapat meningkatkan rasa dan emosi seseorang. Peristiwa tersebut, sebab membentuk karakter seseorang,

13. ³ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi : Cv. Jejak, 2021),

⁴ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, 14.

⁵ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, 44.

berdasarkan apa yang dapat diamati, didengarkan dan dirasakan.

Jenis-jenis media pembelajaran antara lain:⁶

a. Media Visual/Media *Grafis*

Media visual/media grafis merupakan media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya paling umum digunakan oleh guru di lingkungan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi topik pendidikan yang sedang dipelajari. Contoh media visual/media grafis sebagai media pembelajaran antara lain: gambar/foto, flashcard, sketsa, diagram, grafik, kartun, poster, peta/bola, papan flanel, dan papan buletin.

b. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol pendengaran, baik yang bersifat verbal (lisan) maupun nonverbal. Contoh media audio antara lain: radio, alat perekam pita magnetik dan laboratorium bahasa.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang mempunyai kemiripan grafis dalam arti menyajikan rangsangan visual. Bedanya media grafis dapat berinteraksi langsung dengan pesan media terkait, sedangkan media proyeksi diam harus diproyeksikan terlebih dahulu menggunakan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Contoh media audio-visual antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparan, televisi, video, dan permainan *game*.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:⁷

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan

⁶ Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Media Group, 2014), 152-155.

⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja, akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Persepsi masing-masing peserta didik dapat disamakan sehingga mempunyai pendapat yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

e. Fungsi Individualitas

Latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

4. Peran Media Pembelajaran

Media dapat menstimulasi otak peserta didik untuk belajar, peserta didik cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran.⁸ Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan

⁸ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" *Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, no.1, (2019), 595.

motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.⁹

Penggunaan media dalam pembelajaran perlu dilakukan agar peserta didik tidak cenderung bosan. Proses pembelajaran tidak cenderung monoton dan terlalu normatif agar tidak menghambat proses *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tidak membuat peserta didik selama proses belajar cenderung membosankan.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini. Peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima. Melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan alat-alat ini pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar antara lain: *Pertama*, peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik. *Kedua*, media pembelajaran membangkitkan motivasi dan minat para peserta didik untuk belajar. Bukan hanya itu, media juga membawa pengaruh positif bagi psikologis peserta didik. *Ketiga*, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan.¹⁰

Menambahkan peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dimuat dalam jurnal Afifah Akmalia dkk antara lain:¹¹

⁹ Talizaro Tofano, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp/v2i2.1113>.

¹⁰ Talizaro Tofano, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", 108.

¹¹ Afifah Akmalia, La Tadarney Varda, dan Wasiatur Rizqiyah "Pengembangan Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata di Madrasah Ibtidaiyah Kelas VI" *Journal International Conference of Students on Arabic Language* 7, No. 3 (2020), 162.

1. Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik.
4. Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep
5. Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Berdasarkan uraian dan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan dengan tujuan peserta didik dapat menerima ilmu yang diajarkan pendidik dengan baik. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan pendidik berjalan lancar dengan hasil yang memuaskan. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan berbagai macam metode pembelajaran dan menciptakan rasa emosional yang sehat diantara peserta didik.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media pembelajaran yaitu:¹²

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan anak belajar lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi anak.

¹² Sadiman, Arief S, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 2018), 17-18.

6. Pemilihan Media Pembelajaran

Adapun dasar perintah pertimbangan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:¹³

- a. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran
Menyesuaikan pengajaran dengan tujuan instruksional umum dan khusus yang ada dalam setiap mata pelajaran. Bisa juga disesuaikan dengan tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Atau bahkan bisa disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan berbagai indikatornya.
- b. Kesesuaian dengan materi yang diajarkan
media pengajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yakni bahan atau yang akan disampaikan dalam proses belajar dan mengajar.
- c. Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi, lingkungan dan waktu
Fasilitas pendukung, lingkungan dan waktu yang tersedia merupakan faktor yang sangat penting dalam efisiensi penggunaan media pembelajaran. Sebagai apapun media yang digunakan apabila lingkungan dan fasilitas tidak mendukung, maka tujuan pembelajaran menggunakan media tersebut tidak akan tercapai dengan baik.
- d. Kesesuaian dengan karakteristik anak
Sebuah media bisa sesuai dan cocok dengan karakteristik anak tertentu, tapi ada kalanya tidak cocok dengan anak yang lain. Karena itu, pendidik harus mengetahui karakteristik anak untuk bisa disesuaikan dengan media yang akan digunakan.
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar anak
Media pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak, serta mendukung tujuan pembelajaran.
- f. Kesesuaian dengan teori yang digunakan
Teori sangat menentukan dalam pemilihan media. Teori menjadi faktor penting digunakannya sebuah media. Penggunaan media tidak boleh dilakukan

¹³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta : DIVA Press, 2011), 28-31.

dengan hanya merujuk pada pilihan dari seorang guru, sehingga mengabaikan teori yang memang sudah tepat digunakan dalam pengajaran.

7. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:¹⁴

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
- e. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- f. Jika sekitarnya pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang anak dalam belajar.

8. Pengembangan Media Botol Berwarna Pintar

Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau mendeskripsikan spesifikasi desain ke dalam fitur fisik. Pengembangan merujuk secara khusus pada proses menghasilkan bahan pembelajaran. Materi pembelajaran yang dihasilkan dapat berupa modul, e-book maupun aplikasi.

Pembangunan dalam arti luas mengacu pada pertumbuhan, bertahap (evolusi), dan perubahan bertahap. Pertumbuhan berarti proses perkembangan yang terus-menerus menuju kesempurnaan. Perubahan berarti menjadi berbeda dari sebelumnya, artinya Anda bisa

¹⁴ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 19.

menjadi lebih baik dan lebih sempurna. Karena tema di sini adalah pendidikan, maka diharapkan pendidikan menjadi ideal dan sempurna melalui tahapan atau proses tertentu. Hal ini memerlukan perencanaan yang matang, perwujudan rencana tersebut, dan evaluasi terhadap setiap rencana yang dilaksanakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu cara untuk menciptakan atau memperbaiki secara sadar, terencana dan terarah guna menghasilkan atau memperbaiki produk yang berguna untuk meningkatkan kualitas guna menciptakan produk yang lebih baik dan lebih baik. . Kualitasnya lebih sempurna.

Media bona pintar merupakan media visual, media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran.¹⁵ Untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret.

Media bona pintar media inovatif kreatif di bidang media bermain dan pembelajaran anak usia dini, media ini sebagai alat penyampai atau pengantar dan menyampaikan ide, gagasan, materi serta informasi kepada orang lain yang instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran bertujuan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Kemampuan Berpikir Simbolik

1. Pengertian Berpikir Simbolik

Pengembangan kognitif berkesinambungan terhadap perkembangan berpikir atau daya nalar seorang anak, oleh karena itu dalam perkembangan anak usia dini dapat memahami lingkungan sekitar yang akan terus meningkat dan berkembang, sehingga anak dapat memperoleh

¹⁵ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, 152.

berbagai pengetahuan.¹⁶ Diantara perkembangan kognitif yang perlu dicapai seorang anak yaitu kemahiran berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik yaitu kemampuan anak dapat mengenal konsep bilangan, lambang bilangan dan lambang huruf, aktifitas membilang, menyebutkan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung mencocokkan dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar maupun tulisan.¹⁷

Menurut Piaget dalam teorinya mengatakan berpikir simbolik merupakan tahapan praoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan simbol, kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pada tahapan ini anak akan mengembangkan kemampuannya untuk menggambarkan suatu objek yang tidak ada.¹⁸ Demikian juga dijelaskan Monks dkk tahap pra operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tertunda/tidak langsung), dan bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu melakukan tingkah laku simbolis.¹⁹

Menurut Diana kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut dengan “fungsi simbolik”, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.²⁰ Berpikir simbolik adalah kemampuan mengingat dan berpikir tentang simbol-simbol atau

¹⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 34.

¹⁷ Feri Faula Sufa, dkk. *Mengenalkan Konsep Bermain Matematika Melalui Bermain Imajinasi pada Anak Usia Dini*, (Surakarta: UNISRI Press, 2022), 6.

¹⁸ John W. Santrock, dll., *Perkembangan Masa Hidup*, terj. Erlangga (Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama, 2012), 248

¹⁹ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), 141

²⁰ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana), 62-63.

membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka atau gambar.

Slamet Suyanto berpendapat bahwa berpikir simbolik merupakan pada sub tahap praoperasional, pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolik.²¹ Namun pada tahap ini anak masih berpikir egosentrisme dan animisme. Anak belum mampu membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain.

Perkembangan berpikir simbolik berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yaitu (1) anak dapat menyebutkan bilangan 1-10, (2) menghitung menggunakan lambang bilangan, (3) mencocokkan lambang bilangan, (4) mengenal lambang huruf vokal dan huruf konsonan, (5) benda dipresentasikan dalam bentuk gambar maupun tulisan.²²

Tabel 2. 1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun

Kognitif	Usia 4-5 Tahun
Berpikir simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda 1-10 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

Konsep pengenalan atau stimulasi berpikir simbolik yang tepat pada anak usia dini tahap praoperasional yaitu:²³

²¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), 55.

²² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2014), 26.

²³ Syafdaningsih, dkk. *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 37.

- a. *matching* (mencocokkan) korespondensi satu-satu, dengan melakukan pemahaman kepada anak untuk menerima memahami keterkaitan bilangan dengan mencocokkan suatu item dengan item lainnya
- b. *classification* (pengelompokkan) merupakan pemahaman anak untuk dapat mengklasifikasikan, mengelompokkan, dan mengurutkan suatu objek berdasarkan karakteristik seperti ukuran, bilangan, property dan lain sebagainya.
- c. *Comparing* (perbandingan) kemampuan anak dalam membandingkan suatu objek. Saat membandingkan, seorang anak menemukan sebuah hubungan antara dua atau lebih kelompok benda berdasarkan karakteristik spesifik.
- d. *Ordering or seriation* (mengurutkan) merupakan kemampuan anak dalam mengurutkan sebuah objek berdasarkan spesifikasi yang ditentukan misalnya mengurutkan dari terkecil hingga terbesar dan sebaliknya, mengurutkan lain sebagainya.

Menurut Vygotsky tercapainya kemampuan berpikir simbolik adalah suatu perkembangan kognitif anak bisa dibantu melalui hubungan sosial secara langsung. Pengaruh interaksi sosial dengan orang dewasa maupun dengan teman sebayanya, dapat meningkatkan keterampilan serta memperoleh pengetahuan baru pada anak.²⁴ Vygotsky juga menekankan bahwa perkembangan kognitif seorang anak berkembang menjadi lebih baik melalui interaksi sosial yang melekat dalam pada suatu latar belakang kebudayaan.²⁵

Salah satu interaksi sosial yang bisa dilaksanakan oleh anak usia dini adalah bermain. Bermain adalah salah satunya dengan menggunakan metode yang berpengaruh dalam memajukan potensi seorang anak, sebab adanya

²⁴ Muhammad Busyro Karim, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif" *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014), 10-13.

²⁵ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir: Seri Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2014), 203.

aktivitas bermain seorang anak bisa lebih mudah menyerap informasi, pengalaman dan akan mengasah kecerdasan seorang anak.²⁶

2. Tahap Berpikir Simbolik

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou, dalam tahap simbolik anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata.²⁷ Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep tersebut meliputi: (1) Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata. (2) Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya.²⁸

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap berpikir simbolik adalah tahap mengenai konsep dalam memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu dan mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata. Konsep sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di dalam pendidikan serta kehidupan selanjutnya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik masuk dalam perkembangan kognitif. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, antara lain:²⁹

a. Faktor Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah

²⁶ Herdina Indrijati, dkk. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 56.

²⁷ Tondokan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), 69.

²⁸ Alif Laini, dkk. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kasih Bunda Kota Pariaman" *Journal on Teacher Education* 5, No 3 (2023) 151.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/26632/18492>.

²⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), 59-60.

membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiga organ fisik (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir *Divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan

Dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi dan dikendalikan oleh prinsip

keseimbangan. Pada anak usia dini, pengetahuan itu bersifat subjektif dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak merupakan aset berharga bagi keluarganya, lingkungan sekitar dan bangsa. Anak juga merupakan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola, pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak. Masa anak usia dini sering disebut dengan masa *golden age* atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Menurut Sugiyono pada masa ini anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja atau tidak.³⁰

Montessori menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk

³⁰ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, No. 1 (2017), 11.

mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional pada anak usia dini.³¹

Menurut Elizabeth B. Hurlock anak usia dini yang terutama anak usia 2-6 tahun disebut sebagai periode sensitif atau masa peka, dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Sebagai contoh jika pada periode masa peka terlewatkan, tidak dimanfaatkan dengan baik, maka anak akan mengalami kesukaran dalam kemampuan bahasa untuk periode selanjutnya.³²

Anak usia dini menurut Sijono adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono adalah:³³

- a. Egosentrisme
- b. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan
- d. Anak adalah makhluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial.
- f. Anak merupakan pribadi yang unik
- g. Kaya dengan fantasi
- h. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- i. Daya konsentrasi yang pendek
- j. Masa usia dini disebut masa belajar yang potensial
- k. Masa usia dini disebut masa *golden age* (masa emas)

Jadi anak usia dini (AUD) adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun yang melewati masa bayi, masa balita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya prasekolah. Perkembangan tersebut dapat berlangsung secara normal dan bisa juga berlangsung tidak normal yang dapat mengakibatkan terjadinya kelainan pada diri anak usia dini.

³¹ Badru Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 1&6.

³² Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), 44.

³³ Yuliana Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2012), 46.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga sentral dan fundamental serta strategis. Masa usia dini merupakan usia kritis dalam tahap perkembangan spiritual, motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional. Tujuan utama diselenggarakan PAUD adalah untuk membentuk anak indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diberi tanggung jawab untuk membimbing peserta didik agar memiliki tabiat dan mempunyai sifat yang baik. Pendidikan juga diharapkan harus benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses kedewasaan dan kemandirian.

Siibak dan Vinter berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan.³⁴

Berdasarkan paparan di atas disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat mendasar dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Melalui pendidikan anak usia dini, selain mental, seorang anak dipersiapkan secara matang untuk bersaing mempunyai keterampilan

³⁴ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 3.

tersendiri, menjadi seorang pemimpin yang handal dan berani tampil ditengah-tengah masyarakat.

Tujuan pendidikan pada anak usia dini adalah menciptakan suatu generasi yang bisa menjadi penerus bangsa dan bisa memiliki pendidikan yang baik, agar mereka mempunyai wawasan yang sangat luas. Berikut ini tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus yakni:³⁵

- a. Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan persekolahan.
- b. Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal
- c. Mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar.

Banyak fungsi yang ada pada pendidikan anak usia dini diantaranya yaitu:

- a. Untuk menumbuh kembangkan semua potensi atau kemampuan yang dipunyai oleh anak itu sesuai dengan perkembangannya.
- b. Mengenalkan anak dengan dunia sekitarnya, anak diberi pendidikan agar tau bersosial dengan masyarakat. Bagaimana tata krama yang baik dengan masyarakat.
- c. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, pentingnya berpendidikan untuk anak usia dini dikarenakan anak bisa mempelajari pentingnya peraturan agar anak tersebut bisa lebih disiplin. Disiplin juga butuh proses yang sangat lama dikarenakan tidak mudah memiliki sifat disiplin waktu.
- d. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Fungsi pendidikan anak usia dini yang terakhir adalah untuk memberikan kesempatan pada untuk menikmati masa bermainnya. Hal ini tidak bisa terlepas karena memang anak usia dini adalah masanya bermain. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan-permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak tidak hanya mendapatkan materi pembelajaran, tetapi juga

³⁵ Alaika M, Bagus Kurnia PS Adzoi Ula Al Etivali "Pendidikan pada Anak Usia Dini" *Jurnal Penelitian Medan* 10 (2019).

mendapatkan hak-haknya untuk bermain sebagaimana layaknya anak-anak seusianya.x

D. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan ini diantaranya penelitian yang sudah dilakukan:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Virda Mirantika, dll (2020) yang berjudul “Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (papinka) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur”. Pada kesimpulan akhir menjelaskan bahwa dengan adanya media papinka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat baik diterapkan, ini dibuktikan dengan adanya anak melakukan kegiatan bermain Papan Angka Pintar (papinka) oleh peneliti anak-anak dapat bersosialisasi, berinteraksi dan dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, dan dapat dilihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan Papan Pintar Angka (papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam pre-test anak mendapatkan pengembangan nilai 32,28% sedangkan hasil post-testnya anak mendapatkan pengembangan nilai 82.85% dapat disimpulkan bahwa permainan ini sudah layak sekali digunakan terhadap kemampuan berhitung anak usia dini 5-6 tahun.³⁶ Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan, dimana peneliti mengembangkan media botol berwarna pintar sedangkan penelitian ini mengembangkan media Papan Pintar Angka (papinka). Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan sebuah media dan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) model pengembangan Borg and Gall.

Kedua, Penelitian Cut Maranda (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Papan

³⁶ Virda Mirantika, dll. “Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (papinka) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur” *Jurnal of Early Childhood Islamic Education* 3, No. 2 (2020), 1. <http://dx.doi.org/10.29300/ja.v3i2.4334>.

Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf abjad pada Anak usia 4-5 Tahun”. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan model ADDIE. Pada kesimpulan akhir menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Sina Aceh Besar dengan menggunakan media papan pintar huruf menunjukkan bahwa media papan pintar huruf yang dikembangkan berkualitas dengan skor persentase 85.71% dengan kategori “Layak”.³⁷ Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan, dimana peneliti mengembangkan media botol berwarna pintar untuk peningkatan berpikir simbolik anak usia dini sedangkan penelitian ini mengembangkan media Papan Pintar Huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun. Selanjutnya, model pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model Brg and Gall. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan sebuah produk atau media.

Ketiga, dalam jurnal Nur Aprita (2021), dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), pengambilan data penelitian dengan menggunakan lembar penilaian dan tes. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data dari ahli media, data ahli materi, dan data hasil tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan membaca awal dan perkembangan kognitif anak.³⁸ Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan, dimana peneliti mengembangkan media botol berwarna pintar untuk peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini sedangkan penelitian ini

³⁷ Cut Maranda Suryanti, Putri Rahmi, Heliati Fajriah “Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf abjad pada Anak usia 4-5 Tahun” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 7, No.2 (2021) <http://dx.doi.org/1022373/bunayya.v7i2.10485>.

³⁸ Nur Aprita dan Nina Kurniah, ”Pengembangan Media *Busy Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” *Jurnal Ilmiah teknologi Pendidikan* 11, no.1 (2021), <https://doi.org/10.33369/diadi.v11i1.18368>.

mengembangkan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan membaca awal dan perkembangan kognitif anak usia dini. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan sebuah media dan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) model pengembangan Borg and Gall.

Keempat, penelitian oleh Melina (2021) dengan judul “Pengembangan Media Papan Lempar Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Pada penelitian ini peneliti menggambarkan bahwa media papan lempar dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif bagi guru untuk mengembangkan kognitif anak. Dapat dilihat dari hasil validasi materi yaitu memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,05%, validasi ahli media mendapatkan persentase rata-rata sebesar sebanyak 95%, uji aspek kepraktisan pendidik memperoleh persentase sebesar 93,05% dan untuk respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 89,58% yang masuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulannya bahwa produk media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini dinyatakan layak untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.³⁹ Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan, dimana peneliti mengembangkan media botol berwarna pintar untuk peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini sedangkan penelitian ini mengembangkan media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan sebuah media.

Kelima, dalam jurnal karya Koderi 2022, dengan judul “Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media *Cube Learning*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model Dick and Carey. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi,

³⁹ Melina, “Pengembangan Media Papan Lempar Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia* 2, No. 1 (2021), 1.
<https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/1374>.

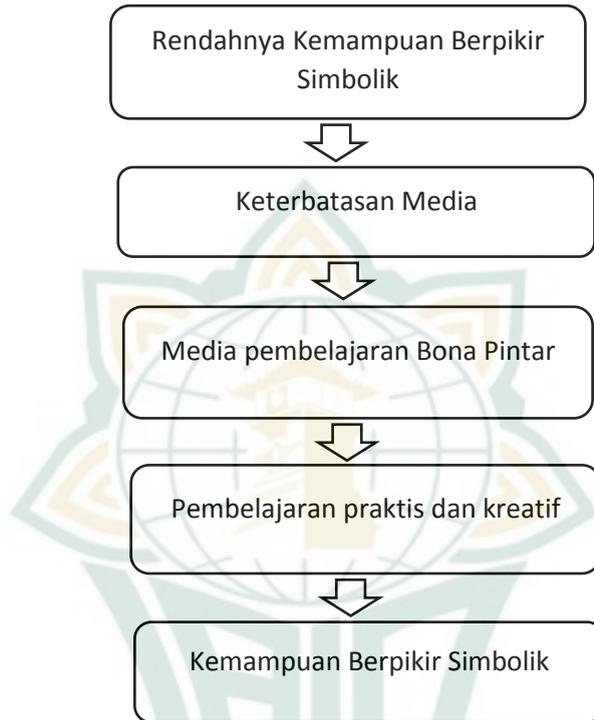
dokumentasi dan lembar angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji pengembangan media *cube learning* dikategorikan sangat baik sekali, sehingga produk media pembelajaran *cube learning* yang dikembangkan dapat digunakan oleh anak usia 5-6 tahun, dan mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.⁴⁰ Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan, dimana peneliti mengembangkan media botol berwarna pintar untuk peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini sedangkan penelitian ini mengembangkan media *Cube Learning* untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. Selanjutnya penelitian ini menggunakan pengembangan model *Dick and Carey*, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan sebuah media.



⁴⁰ Koderi, dll. "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media *Cube Learning*" *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 3, (2022), <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1824/pdf>.

E. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir diatas bisa diketahui berbagai persoalan yang telah muncul, sehingga dikembangkannya produk yang berupa media pembelajaran Bona Pintar. Berikut persoalan dalam pengembangan media pembelajaran:

1. Keterbatasan media pembelajaran, pembelajaran lebih sering menggunakan LKA atau lembar kerja anak.
2. Adanya pengembangan media pembelajaran bona pintar
3. Dengan adanya pengembangan media bona pintar pembelajaran menjadi praktis dan kreatif.
4. Sehingga dengan adanya pengembangan media Bona Pintar bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.