

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia nol (sejak lahir) hingga delapan tahun. Pada tahap ini, anak mengalami proses perkembangan yang sangat cepat. Periode ini dianggap sebagai masa yang sangat penting dan berharga dalam kehidupan anak, yang dikenal sebagai masa *golden age*. *Golden age* adalah fase di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, baik secara fisik maupun kognitif.

Setiap anak berhak untuk bertumbuh dan berkembang sesuai dengan hak kemanusiaan dan semua anak di seluruh negara Indonesia harus dijaga dan dipelihara serta mendapatkan bimbingan yang sesuai dengan usianya. Hal itu ditegaskan dalam UU tentang Sistem Pendidikan Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 butir 14:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dalam perspektif Islam, segala sesuatu memiliki landasan hukum, baik yang bersumber dari dalil naqliyah maupun dalil aqliyah (Al-Qur'an dan hadis). Hal ini juga berlaku pada pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Terkait dengan pendidikan anak usia dini, Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 78.:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberimu pendengaran, pengelihatannya, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.”

Dalam Kitab Tafsir Al-Muyassar karya 'Aidh Al-Qarni dijelaskan makna dari surah An-Nahl ayat 78 diatas bahwa Allah telah mengeluarkan manusia dari rahim ibu-ibu mereka setelah masa kehamilan, manusia terlahir dengan kondisi tidak mengetahui apapun namun Allah memberikan panca indera sebagai sarana untuk mencari pengetahuan. Hal tersebut merupakan sebuah bukti atas kebesaran Allah SWT dan juga agar manusia dapat bersyukur kepada-Nya.

Menurut Handayani (2020) pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai wadah yang mendukung perkembangan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak. Secara alami, pendidikan anak usia dini lebih menekankan pendekatan bermain sambil belajar (Sari & Zulminiati, 2021). Prinsip ini menjadi fondasi utama dalam pendidikan anak usia dini. Tujuan dari penerapan prinsip bermain sambil belajar adalah untuk merangsang perkembangan otak anak secara berkelanjutan, sehingga memori mereka dipenuhi oleh pengalaman yang memberikan kesan positif dan menyenangkan.

Perkembangan kognitif dapat dianggap sebagai salah satu aspek penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak, yang perlu ditumbuhkan sejak dini. Kognitif mengacu pada kemampuan belajar atau berpikir (kecerdasan), termasuk kemampuan untuk mempelajari konsep dan keterampilan baru, memahami lingkungan sekitar, serta menggunakan daya ingat dan menyelesaikan masalah sederhana (problem solving). Setiap anak mengalami perkembangan kognitif yang berbeda-beda sesuai dengan tahap dan usianya. Menurut teori Piaget (dalam Mu'min, 2013), perkembangan kognitif terbagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motorik (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam aspek kognitif meliputi kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Berpikir simbolik merupakan tahap awal dari pemikiran praoperasional, di mana anak mulai membayangkan suatu objek yang tidak hadir secara fisik.

Pendapat lain menjelaskan bahwa berpikir simbolik adalah proses berpura-pura, di mana anak menunjukkan kemampuan tersebut dengan menirukan tindakan orang tua atau pendidik menggunakan berbagai jenis objek (Priyono et al., 2021).

Penelitian ini berpusat pada perkembangan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan. Mengenal simbol atau lambang bilangan adalah salah satu bentuk berpikir simbolik yang termasuk dalam aspek perkembangan kognitif anak dan perlu mulai dikembangkan pada usia 4-5 tahun. Berbagai hal di lingkungan sekitar anak berkaitan dengan simbol bilangan. Kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan sebagai bekal kesiapan anak dalam menghadapi pembelajaran di jenjang pendidikan yang lebih tinggi, terutama dalam memahami konsep matematika (Susanto, 2011).

Media pembelajaran interaktif merupakan hal yang sudah tak asing lagi di dunia pendidikan. Media interaktif menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2019) adalah sebuah sistem penyampaian informasi yang menggabungkan materi video rekaman dan pengendalian komputer. Media interaktif umumnya berisi elemen audio visual dan disebut interaktif karena dirancang untuk melibatkan respons aktif pengguna, jadi menggunakan media interaktif dalam pembelajaran memungkinkan penggunaannya untuk dapat memberikan respons aktif yang mempengaruhi kecepatan frekuensi penyajian, tidak hanya menonton dan mendengar.

Ebook interaktif untuk bahan ajar anak usia dini pun sudah banyak yang dikembangkan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2024) terkait optimalisasi penggunaan media interaktif dalam perkembangan kognitif anak usia dini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tersebut memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, dimana mereka dapat berinteraksi dengan konten yang disajikan melalui tampilan visual dan auditori yang menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Adapun penelitian lain terkait efektifitas media audio visual dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Melalui penelitian

tersebut terbukti bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, dengan memperoleh hasil nilai rata-rata posttest yang meningkat sebesar 19,27 persen dibanding pretest (Margaretha, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa metode yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak masih sebatas menuliskannya pada papan tulis dan meminta mereka menirukan, atau menggunakan media kartu gambar serta benda-benda yang jumlahnya sesuai dengan bilangan yang dilambangkan dan belum pernah menggunakan *ebook* interaktif sebagai media pembelajaran. Merujuk pada hasil observasi dan beberapa penelitian terdahulu terkait penggunaan media audio visual dan media interaktif terhadap kemampuan kognitif anak, peneliti tertarik untuk menggunakan *ebook* interaktif sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini. Dengan harapan kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan yang awalnya berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 68, dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan jika menggunakan media *ebook* interaktif.

Uraian tersebut diatas merupakan hal-hal yang melatarbelakangi penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ebook terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini" ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini di Kelompok A RA Al Ihsan sebelum diberlakukan pembelajaran dengan media *ebook* interaktif?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di Kelompok A RA Al Ihsan setelah diberlakukan pembelajaran dengan media *ebook* interaktif?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *ebook* interaktif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di Kelompok A RA Al Ihsan sebelum diberlakukan pembelajaran dengan media *ebook* interaktif.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di Kelompok A RA Al Ihsan setelah diberlakukan pembelajaran dengan media *ebook* interaktif.
3. Pengaruh penggunaan media *ebook* interaktif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dapat memberikan pemikiran sekaligus untuk memberikan informasi dan wawasan teori peningkatan pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

- a. Bagi Pihak sekolah seperti guru dan kepala sekolah/yayasan, penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk mengembangkan media ajar agar stimulus anak pada perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak di usianya dapat lebih berkembang sesuai harapan.
- b. Bagi Anak, setelah pengimpelentasian media *ebook* interaktif secara terus menerus diharapkan dapat menjadi stimulus dan bahan belajar yang lebih menarik, efisien dan terbaharui agar meningkatkan motivasi semangat belajar anak kedepannya.
- c. Bagi Peneliti, dapat memperoleh pengetahuan baru yang dapat diterapkan secara langsung dan meningkatkan mutu seorang pendidik.

E. Kerangka Berpikir

Usia dini (0-6 tahun) adalah dimana anak mengawali masa tumbuh kembang dari kehidupannya dan banyak penelitian membuktikan bahwa dalam rentang usia tersebut anak mengalami proses perkembangan yang pesat, yang biasa dikenal dengan *Golden Age*. Priyanto (2014) berpendapat bahwa *golden age* merupakan masa dimana segala kelebihan atau keistimewaan yang terjadi dalam kehidupan anak tidak akan terulang kedua kalinya. Maka dari itu masa anak usia dini atau *golden age* menjadi peluang besar untuk mengembangkan segala potensi yang ada dalam diri anak.

Anak usia dini memiliki kepribadian yang unik, dengan kemampuan untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya, baik dalam aspek fisik motorik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, maupun koneksi khusus. Salah satu aspek penting dalam perkembangan tersebut adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif mencerminkan kemampuan anak untuk berpikir (Weni, 2018). Menurut Suardiman (2003) kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai daya atau kemampuan seseorang untuk berpikir dan mengamati, mengenali hubungan-hubungan, serta melakukan kegiatan yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan baru, yang didukung oleh kemampuan berkarya. Perkembangan kognitif juga

berkaitan erat dengan kemampuan intelegensi seseorang, meliputi proses-proses seperti ingatan, penggunaan simbol, pemikiran, pemecahan masalah, dan penalaran.

Berk (dalam Suardiman, 2003) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif menunjuk pada proses dan hasil dari aktivitas akal manusia yang memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan. Kemampuan ini mencakup berbagai kegiatan mental, seperti mengingat, menghubungkan, mengelompokkan, memberikan simbol, berimajinasi, memecahkan masalah, mencipta, serta membayangkan kejadian atau mimpi. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan seseorang untuk bernalar atau berpikir dengan mengaitkan dan mempertimbangkan pengetahuan yang dimiliki terhadap suatu kejadian atau peristiwa, sehingga menghasilkan pengetahuan baru.

Tahap perkembangan kognitif anak berbeda-beda tergantung usianya. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (Mu'min, 2013) yang mengemukakan bahwa ada 4 tahap yang terjadi dalam perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotorik (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), tahap operasional formal (>12 tahun). Rentang usia yang telah diatur oleh Kemendikbud Indonesia untuk pendidikan anak usia dini adalah 4-6 tahun yang tergolong dalam tahap pra-operasional.

Tahap praoperasional, yang berlangsung pada usia 2-7 tahun, terdiri dari dua subtahapan, yaitu tahap pemikiran simbolik dan tahap intuitif (Priyono et al., 2021). Kemampuan berpikir simbolik merupakan fase awal dari tahap praoperasional, di mana anak mulai mampu menggunakan simbol untuk membayangkan angka, benda, atau bentuk melalui imajinasinya tanpa harus melihat wujud asli objek tersebut.

Adapun dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yang mengatur tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dalam lingkup perkembangan kognitif khususnya berpikir simbolik disebutkan bahwa anak usia empat sampai lima tahun dapat membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan huruf.

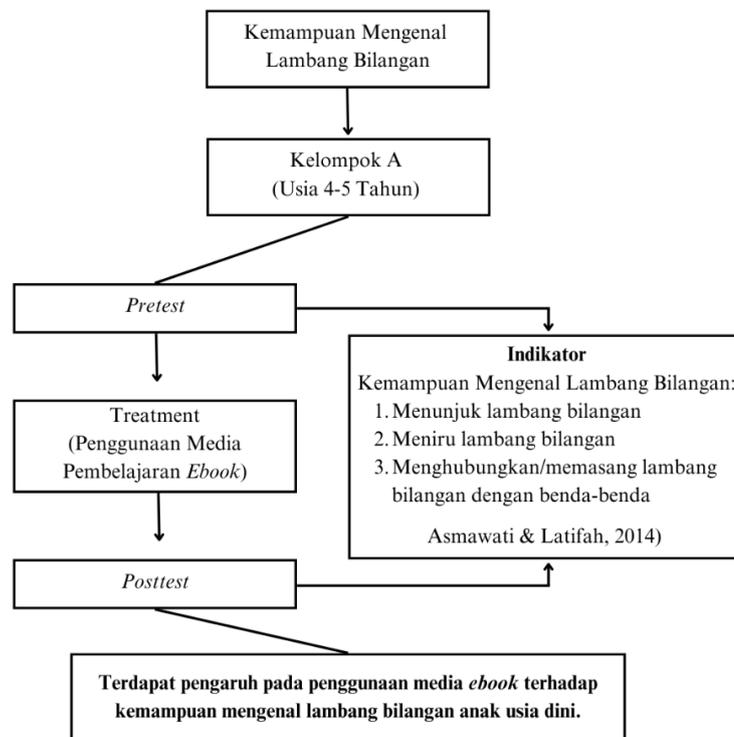
Lambang bilangan merupakan simbol atau kata yang digunakan untuk merepresentasikan suatu jumlah tertentu. Kemampuan mengenal lambang bilangan mencakup kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan, menunjukkan lambang tersebut, memahami jumlah yang sesuai dengan banyaknya benda, serta menghubungkannya dengan objek nyata.

Indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun (Asmawati & Latifah, 2014) yaitu menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Instrumen dalam penelitian ini mengacu pada indikator tersebut.

Media ialah peralatan atau sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi untuk mendapat suatu pengetahuan. Dalam pembelajaran pun dibutuhkan media pembelajaran untuk menjadi sarana penyampaian informasi yang dimana dalam penyampaiannya guru berperan sebagai pemberi informasi kepada anak-anak. Media yang digunakan oleh guru bertujuan sebagai perangsang kemampuan dan keterampilan anak yang nantinya anak tersebut akan memperoleh pengetahuan dan mendukung proses belajar anak.

Menurut Hasnadia (2014: 49) media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif. Dalam merancang media pembelajaran untuk anak usia dini, media tersebut harus dirancang agar menyenangkan dan mampu menarik perhatian anak. Di era perkembangan teknologi yang pesat ini, anak usia dini juga perlu dikenalkan pada teknologi agar tidak tertinggal atau mengalami kesenjangan digital. Sebagai pendidik, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan menarik bagi anak. Contohnya adalah menggunakan laptop, gadget, atau proyektor untuk menampilkan gambar maupun memutar media audiovisual sebagai pendukung pembelajaran.

Menindak lanjuti hasil observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti tertarik untuk menggunakan media *ebook* interaktif untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. *Ebook* adalah buku dalam format elektronik yang berisi teks, serta dapat menyertakan gambar, video, dan suara, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Ebook bersifat digital, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Rodhiah & Roza, dalam Aini et al., 2022). Dengan ukurannya yang kompatibel, tahan lama, mudah disebarluaskan, dan harga yang terjangkau, ebook menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penelitiannya, Rosida (2017) menyebutkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *ebook* dapat dilakukan menggunakan komputer untuk mengintegrasikan elemen-elemen seperti gambar, audio, video, dan teks, dengan perangkat yang mendukung interaksi yang mudah digunakan. Penjabaran terkait kerangka berpikir dari penelitian diatas dapat dijelaskan pula dengan skema berikut ini:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Secara etimologis, kata "hipotesis" berasal dari gabungan kata "*hypo*," yang berarti kurang dari, dan "*thesis*," yang berarti pendapat. Dengan demikian, hipotesis adalah sebuah pendapat atau kesimpulan awal yang belum bersifat final dan masih memerlukan pengujian untuk membuktikan kebenarannya.

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *ebook* interaktif pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

H_a : Terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *ebook* interaktif pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

G. Penelitian Terdahulu

Bagian ini menyajikan rangkuman dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Solichah (2023) dari Universitas Yudharta Pasuruan, dengan judul "Efektifitas Media Ebook Smart Pada Pembelajaran Agama Islam di RA Darussalam Pasrepan Pasuruan". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan melakukan pembelajaran melalui media *ebook*, anak-anak dapat melakukan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan sekaligus dapat menambah perkembangan anak. Media *ebook* membuat kehadirannya menjadi lebih menarik dan variatif. Dan hasilnya anak-anak pun tidak mudah merasa bosan saat sedang melakukan pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini adalah media *ebook* dan perbedaannya adalah dimana penelitian tersebut mencari pengaruhnya terhadap pembelajaran agama islam sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Satriana (2023) dari Universitas Mulawarman, dengan judul "Pengaruh Media Audiovisual Terhadap

Kemampuan Pengukuran pada Anak Usia Dini". Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual memiliki perubahan dan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pengukuran anak usia 5-6 tahun di KB Alam Al-Fatah Samarinda yang dibuktikan oleh hasil perhitungan data yang meningkat sebanyak 21,89 dan berpengaruh signifikan dengan uji nilai signifikansi. Kesamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah keduanya meneliti pengaruh penggunaan media audio visual, media *ebook* juga tergolong dalam media audio visual. Dan perbedaannya adalah pada variabel Y, yaitu kemampuan pengukuran anak usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Margaretha (2022) dari Universitas Dehasen Bengkulu yang berjudul "*Efektivitas Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat keefektifan media audio visual berada pada kategori sedang, dengan perbedaan rata-rata kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 19,27%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kesamaan antara penelitian Margaretha dan penelitian ini terletak pada penggunaan media audio visual, sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel Y penelitian, yaitu kemampuan berhitung anak usia dini dibandingkan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Farida (2023) berjudul "*Implementasi Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hasanuddin*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep lambang bilangan. Selain itu, anak-anak menunjukkan antusiasme dan semangat yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Setelah pembelajaran menggunakan media audio visual dilakukan dalam tiga siklus, terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal konsep lambang bilangan

anak, yang mencapai kategori berkembang sangat baik. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media audio visual dan fokus pada kemampuan mengenal lambang bilangan. Sementara itu, perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Fatrikah (Dwi Nuryani et al., 2024) dengan judul “Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Namun ditemukan tantangan dalam penelitian ini, yaitu aksesibilitas teknologi dan kualitas konten yang harus lebih diperhatikan untuk memastikan bahwa media interaktif tersebut dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran anak usia dini. Persamaan yang dapat dilihat dari penelitian ini dan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada penggunaan media dan kemampuan kognitif anak usia dini. Dan perbedaannya adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *literature review*.