

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana dan tersusun untuk membantu peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dalam mengembangkan potensi dan minat bakat yang dimiliki setiap individu agar memiliki spriritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dilingkup masyarakat maupun negara (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20, 2003). Dengan pendidikan, manusia bisa memahami serta mengetahui berbagai pengetahuan yang dapat mengembangkan potensi diri sehingga mampu bersaing di zaman modern ini, oleh karena itu pendidikan harus di berikan sejak dini bahkan sejak lahir (Fauzi, 2018).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Bab III Pasal 9 menjelaskan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka mengembangkan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 23, 2002). Pendidikan anak khususnya bagi anak usia dini, dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 yaitu, Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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 pendidikan anak usia dini terdapat aspek tingkat pencapaian perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu dan sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak, aspek-aspek tersebut diantaranya aspek agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional dan aspek seni (Kemendikbud, 2014).

Anak adalah manusia yang masih kecil, generasi kedua atau keturunan pertama (Kbbi Daring, 2016a). Anak merupakan seseorang yang masih berada dalam kandungan dan belum berusia delapan belas tahun (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 23, 2002). Menurut Khaironi, anak merupakan bayi sejak janin hingga usia enam tahun. Anak dapat dikelompokkan berdasarkan usia yaitu, usia janin hingga lahir, usia sejak lahir hingga 28 hari, usia satu bulan hingga 24 bulan dan usia dua tahun hingga enam tahun. (Khaironi, 2018).

Anak usia dini merupakan individu yang membutuhkan stimulus untuk dapat mengetahui serta mampu mengembangkan secara progresif dan berkesinambungan. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada tahap perkembangan dan pertumbuhan sangat pesat, istilah pada tahap ini disebut dengan masa *Golden Age* (Sit, 2017). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Khaironi yaitu, perkembangan anak pada rentang usia enam tahun merupakan fase perkembangan yang sangat pesat, sehingga pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting dan dapat mempengaruhi masa depannya (Khaironi, 2018). Sebagaimana firman Allah dalam Al-qur'an surat Ar-ruum ayat 54 :

" اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً , يَخْلُقُ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

مَا يَشَاءُ , وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ "

“Allah, dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan sesuatu kuat itu lemah dan berubah. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa (Q.S. Ar-Ruum [30]:54). Dalam alqur'an dijelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari keadaan lemah (anak) dan seiring berjalannya waktu, manusia akan berkembang menjadi kuat (dewasa).

Perkembangan kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan cara anak dalam berfikir, sehingga aspek perkembangan kognitif sangat penting untuk

dikembangkan, karena anak diberikan stimulus agar mampu memecahkan masalah yang dijadikan tolak ukur kecerdasan.

Terdapat tiga kemampuan yang termasuk dalam perkembangan kognitif yaitu, kemampuan belajar dan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan dalam berpikir simbolik. Ketiga lingkup kemampuan kognitif tersebut sangat penting dan perlu adanya stimulus dalam pengembangannya, salah satunya yaitu perkembangan dalam kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini merupakan kemampuan dalam mengenal simbol-simbol mengenai suatu objek konkret yang ada disekitar lingkungan anak (Permedikbud, 2014). Menurut Priyono dkk, kemampuan berpikir simbolik adalah suatu lingkup kemampuan kognitif dalam berpikir pada matematika permulaan, seperti berpikir dalam mempresentasikan suatu objek dan benda yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf (Priyono et al., 2021).

Lingkup kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini mencakup kemampuan dalam mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, kemampuan dalam mengenal huruf, kemampuan dalam mengenal angka, serta kemampuan dalam merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permedikbud, 2014). Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, berpikir simbolik merupakan kemampuan berpikir pada lingkup kognitif anak usia dini yang mencakup kemampuan dalam mengenal simbol-simbol benda konktret serta kemampuan dalam matematika permulaan.

Maka dalam proses pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan melalui kegiatan menyenangkan seperti belajar menggunakan benda nyata, berlarian, melakukan percobaan–percobaan serta dengan bercocok taman, karena pada dasarnya pendidikan anak usia dini berorientasikan pada kegiatan bermain. Sebagaimana pendapat Mutiah dalam bukunya, bahwa anak usia dini mendapatkan pengalaman baru serta pengetahuan baru dengan cara bermain sehingga membantu anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2012). Sesuai

dengan penjelasan diatas maka diperlukannya alat pelantara untuk membantu tersampainya sebuah pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar, sehingga tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan dan sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak. Terdapat dua unsur dalam media pembelajaran, yaitu unsur pesan (*software*) dan unsur perangkat keras (*hardware*). Unsur pesan merupakan suatu informasi atau bahan ajar yang akan disampaikan dalam bentuk tema atau topik tertentu yang disesuaikan dengan materi yang telah direncanakan dan disusun untuk disampaikan dan dipelajari oleh anak, sedangkan unsur keras merupakan sarana atau peralatan yang digunakan dalam proses penyampaian materi (Hidayat & Aisah, 2018).

Menurut Jennah, media pembelajaran adalah sesuatu yang berisi pesan-pesan atau suatu informasi mengenai pengetahuan yang ditujukan untuk proses pembelajaran (Jennah, 2009). Menurut Ramli dalam bukunya menjelaskan, media pembelajaran merupakan alat bantu, alat peraga serta sumber belajar dalam proses pengajaran (Ramli, 2012). Pengembangan media pembelajaran pada anak usia dini memiliki syarat-syarat tertentu agar tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah menarik. Dengan media pembelajaran yang menarik dapat mendorong anak untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik yaitu memiliki perpaduan warna serta tekstur yang nyaman, tidak tajam dan memiliki ukuran yang disesuaikan dengan tubuh anak serta tidak membahayakan dan dapat dimanipulasi (Khadijah, 2016). Media pembelajaran dengan komponen pembelajaran saling keterkaitan, karena sebagai wujud dari pemecahan masalah belajar, baik itu dalam metode, strategi dan media pembelajaran (Jennah, 2009). Maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting digunakan ketika proses pembelajaran, karena berkaitan dengan metode dan strategi pembelajaran serta dalam pemanfaatannya mampu membantu

tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar sehingga dapat membantu proses perkembangan pada anak.

Media papan pintar merupakan suatu media pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan juga bertujuan untuk memudahkan anak usia dini dalam memahami suatu ilmu pengetahuan serta media yang memiliki bentuk persegi terbuat dari papan dan dalam penggunaannya dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran (Zulminiati, 2021). Menurut Magfi, media papan pintar adalah media grafis yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pesan tertentu (Magfi, 2020). Menurut Bahfen, papan pintar merupakan suatu media yang dibuat dengan tujuan dapat mempermudah memahami dalam berhitung permulaan (Bahfen & Nisrina, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa, media papan pintar merupakan media yang mampu membantu perkembangan serta pemahaman anak usia dini dalam perhitungan permulaan, sehingga aspek perkembangan kognitif pada anak dapat berkembang dengan optimal. Dipilihnya media papan pintar, karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta proses pembelajaran anak. Maka Papan Pintar dapat dikatakan media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan proses pembelajaran pada anak usia dini.

Terdapat macam-macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Seperti halnya di RA Ash Shiddiq yang menyediakan berbagai media yang dapat digunakan anak ketika di kelas salah satunya media puzzle. Media ini dapat digunakan secara beregu dan individu, hal ini dapat membantu dalam pengembangan kerjasama serta sosial emosional pada anak. Hal ini juga dapat melatih anak agar mampu mengurangi egosentrisnya, karena pada anak usia dini memiliki karakter egosentris yang mana anak hanya mementingkan dirinya sendiri tanpa melihat orang lain. Dengan media puzzle juga mampu membantu anak dalam pengembangan aspek kognitifnya, yaitu dengan menggabungkan dan

merangkai potongan potongan gambar maupun angka dan huruf sehingga tersusun menjadi sebuah rangkaian yang utuh.

Di RA Ash Shiddiq sendiri terdapat berbagai puzzle yang dimiliki, diantaranya puzzle gambar, puzzle huruf, puzzle angka dan puzzle huruf hijaiyah. Media puzzle yang digunakan merupakan puzzle sederhana yang disesuaikan untuk anak usia prasekolah. Namun dalam hal ini, ternyata anak hanya mengikuti pola dari puzzle tersebut tanpa mengetahui yang dirangkainya. Seperti penggunaan puzzle angka dan huruf di kelompok B RA Ash Shiddiq, anak hanya melihat pola dan bentuk dari puzzlenya tersebut tanpa mengetahui maknanya. Hal ini dikarenakan pada puzzle tersebut hanya tinggal memasang antara potongan puzzle dan polanya saja. Sehingga dapat dikatakan dalam pengembangan kognitif anak khususnya dalam lingkup kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, media puzzle kurang efektif di gunakan.

Sebagaimana permasalahan yang telah di jelaskan, dari hasil studi pendahuluan di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Bandung, terlihat bahwa kemampuan dalam mengenal konsep bilangan, mengenal huruf serta kemampuan dalam merepresentasikan benda kedalam gambar dan tulisan masih belum berkembang. Hal ini berkenaan mengenai perkembangan anak pada aspek perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Beberapa anak menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan simboliknya. Dari 10 anak terhitung enam anak yang menunjukkan keterlambatan dalam mengenal huruf dan angka. Dalam proses pembelajaran, guru kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkannya media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajar sehingga informasi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik serta anak dapat belajar dengan menyenangkan sehingga anak dapat berkembang sesuai harapan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hal tersebut, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan media pembelajaran Papan Pintar dan melihat perbedaan menggunakan media puzzle, dengan judul : “Pengaruh Media

Papan Pintar Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini”
(Kuasi Eksperimen di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui media Papan Pintar (kelas eksperimen) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui media Puzzle (kelas kontrol) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung ?
3. Bagaimana pengaruh media Papan Pintar terhadap kemampuan berpikir simbolik anak di Kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui media Papan Pintar (kelas eksperimen) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui media Puzzle (kelas kontrol) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung
3. Pengaruh media Papan Pintar terhadap kemampuan berpikir simbolik anak di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak melalui media pembelajaran khususnya perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak menggunakan media Papan Pintar.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga pendidikan.
- b. Manfaat bagi guru, memberi inovasi baru agar mampu merancang dan mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk mendukung dan meningkatkan aspek perkembangan pada anak secara efektif dan efisien.
- c. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat dan minat dalam belajar.
- d. Manfaat bagi peneliti, menambah pengetahuan serta hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan aspek perkembangan mengenai intelektual atau berpikir pada anak usia dini, sehingga sangat penting untuk dikembangkan dan diberikan stimulus perkembangan. Menurut Khaironi, kemampuan kognitif anak dapat distimulan dengan bermain yang dirancang untuk anak yang disertai penyediaan berbagai media, sumber belajar dan alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai pelantara dalam penyampaian pengetahuan dan pembelajaran sehingga mempermudah anak dalam menerima pembelajaran. kegiatan tersebut dapat berupa kegiatan bermain menggunakan puzzle, maze, berbagai percobaan sains dan sebagainya (Khaironi, 2018).

Dalam teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, mengemukakan bahwasannya terdapat tiga tahapan dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini. Pertama tahap sensorimotor, yaitu tahap dalam mengenal objek dengan melalui sensori, aktivitas motor dan gerakanya. Anak pada tahap ini merupakan anak sejak lahir hingga usia dua tahun dalam masa mengenal objek yang ada dilingkungan sekitarnya. Kedua yaitu tahap praoperasional, merupakan tahap dalam proses berpikir anak yang berpusat pada penguasaan simbol-simbol yang mampu mengungkapkan pengalaman

anak. Pada tahap ini anak berada pada fase *perceptualcentration*, *irreversibility* dan *egocentrism*. Ketiga merupakan tahap operasional konkret yang masih bersifat abstrak (Susanto, 2017)

Dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup tiga aspek perkembangan, salah satunya kemampuan berpikir simbolik. Lingkup perkembangan dalam kemampuan berpikir simbolik mencakup kemampuan dalam berhitung permulaan atau matematika permulaan. Menurut Hardiyanti dkk, kesulitan anak dalam kemampuan berpikir simbolik dapat diketahui bila anak tersebut kesulitan dalam pengenalan lambang bilangan dan mengenal lambang huruf seperti kesulitan dalam mengatakan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya, kesulitan menunjukkan lambang huruf, serta kesulitan dalam menuliskan lambang huruf (Priyono et al., 2021). Menurut Bredecamp dan Copple, mengemukakan bahwasannya salah satu karakteristik berpikir pada anak usia dini yaitu berpikir simbolik, yang mana anak memiliki kemampuan dalam mempresentasikan berbagai objek, peristiwa maupun tindakan secara simbolik (Susanto, 2017). Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu kemampuan dalam mengenal simbol-simbol ketika menggunakan berbagai macam benda atau objek tertentu dengan tujuan agar mampu merepresentasikan sesuatu yang tidak padanya (Nursyamsiah et al., 2019).

Terdapat beberapa indikator perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini yang perlu dikembangkan sebagaimana yang dicantumkan pada STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) yaitu :

Tabel 1.1 Indikator Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

Sub Perkembangan	Indikator
Kemampuan Berpikir Simbolik	- Mengenal, menyebutkan dan mengungkapkan konsep bilangan
	- Mengenal Huruf
	- Merepresentasikan berbagai macam benda

	dan imajinasinya dalam bentuk gambar dan tulisan
--	--

Sumber : (Permedikbud, 2014)

Dalam upaya meningkatkan kemampuan dalam mengenal pembelajaran permulaan pada anak usia dini, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Khadijah, bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam pendidikan yaitu ketika proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang dituju. Hal ini diperkuat oleh penjelasan Arsyad, bahwa media memiliki peran yang sangat besar dalam proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku serta mendapatkan pengalaman baru (Khadijah, 2015).

Media merupakan sarana untuk membantu dalam pemberian stimulus pada anak, karena dapat membantu proses pembelajaran anak. Media pembelajaran merupakan pelantara dalam informasi pengetahuan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya stimulus yang diberikan, diharapkan dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar pada anak, dengan begitu tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Menurut Hidayat dan Aisah (2018), melalui media anak akan terbantu dalam mengingat, melihat, mengekspresikan ide maupun gagasan-gagasan baru, mengaplikasikan pengalaman-pengalaman dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menstimulasi anak dalam perkembangan kreatifitas anak, bereksplorasi, berimajinasi serta berkreasi dengan berbagai kegiatan (Hidayat & Aisah, 2018).

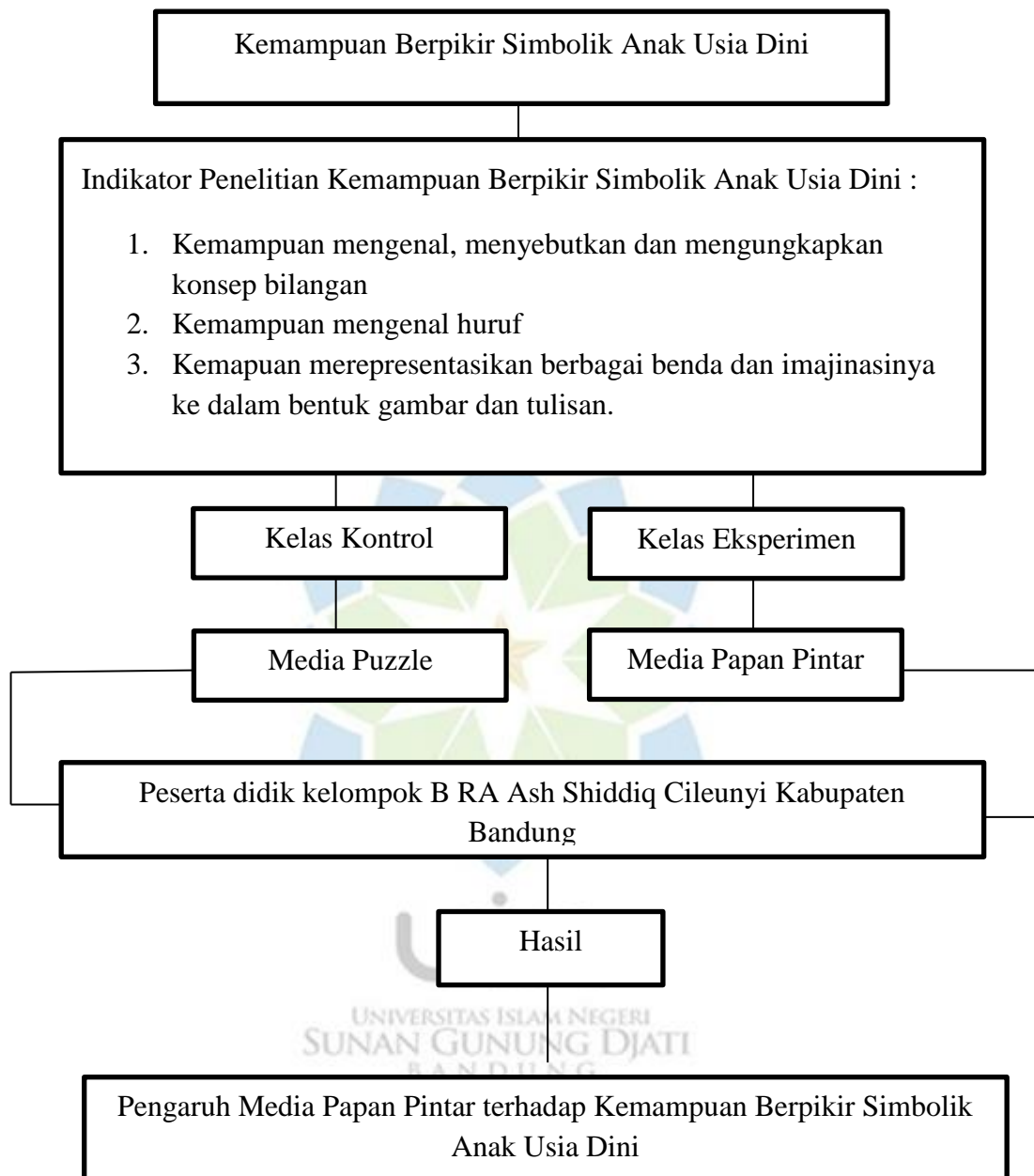
Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam keberlangsungan proses pembelajaran anak, maka sangat dianjurkan untuk menstimulasi perkembangan serta membantu anak dalam meningkatkan minat belajar pada anak sehingga pembelajaran dapat lebih efektif. Dengan anak merasa nyaman dan menyenangkan dalam mengikuti

pembelajaran, maka akan semakin mudah anak dalam menerima dan memahami pembelajaran.

Media Papan Pintar merupakan suatu media pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan serta bertujuan untuk memudahkan anak usia dini dalam memahami suatu ilmu pengetahuan (Zulminiati, 2021). Dipilihnya media papan pintar karena memiliki berbagai macam warna serta dapat digunakan untuk pembelajaran awal. Dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak, terdapat tiga capaian perkembangan pada kemampuan berpikir simbolik diantaranya : (1). Kemampuan mengenal, menyebutkan dan mengungkapkan konsep bilangan, (2). Mengenal Huruf, (3). Mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar dan tulisan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut :





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Media Papan Pintar terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis yaitu jawaban yang berasal dari teori yang relevan dan belum berdasarkan atas fakta-fakta empiris yang dihasilkan dari pengumpulan data (Sugiono, 2015). Hipotesis penelitian berdasarkan masalah maupun tujuan suatu penelitian (Siyoto & Sodik, 2015a).

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka peneliti menyusun hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media Papan Pintar terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

H_a : Terdapat pengaruh media Papan Pintar terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

Selanjutnya, pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) di terima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian peneliti yang akan dilakukan yaitu mengenai Kemampuan Berpikir Simbolik menggunakan media Papan Pintar dalam proses pembelajarannya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Virda Mirantika. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. 2020. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. 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. Hasil penelitiannya yaitu terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun dari sebelum menggunakan media Papan Pintar angka dan s esudah menggunakan media Papan Pintar Angka. Hasil pre-test menunjukkan kemampuan berhitung pada anak sebesar 32,28%. Setelah menggunakan media Papan Pintar Angka, kemampuan berhitung pada anak meningkat menjadi 82,85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Papan Pintar kemampuan berhitung pada anak meningkat 50,57%. Persamaan pada penelitian ini yaitu

menggunakan media Papan Pintar yang ditunjukkan untuk mengetahui perkembangan pada aspek kognitif. Lingkup perkembangan aspek kognitif ini pada kemampuan berpikir simbolik anak. Namun terdapat perbedaan, pada penelitian ini media Papan Pintarnya merupakan media Papan Pintar Angka dan hanya untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitungnya saja dan tidak meneliti semua lingkup perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak (Mirantika, 2021).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Yulinda Maslich. Universitas Negeri Yogyakarta. 2016. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. Hasil pada penelitian ini adalah media Papan Pintar Angka berkategori layak, karena anak tertarik dan antusias belajar menggunakan Papan Pintar Angka dan pada uji coba terakhir mendapatkan persentase sebesar 94,9%. Berdasarkan pada penilaian melalui proses validitas ahli materi, bahwa media Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang telah dikembangkan dinyatakan Layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini yaitu, sama dalam hal nama media yang digunakan dan memiliki tujuan yang sama untuk membantu proses pembelajaran, namun perbedaan dengan penelitian ini yaitu, media yang digunakan Media Papan Pintar Angka, sehingga Papan Pintar ini dikhususkan untuk angka. Dalam penelitian ini, tidak dikhususkan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan dalam berpikir simbolik (Maslich, 2016).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Laksmiati Martha Cahyana. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel di Taman Kanak Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa papan flanel dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, dengan papan flanel anak dapat belajar mengenai konsep berhitung awal. Bukan hanya siswa didiknya saja tapi guru pun lebih mudah dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama sama menggunakan media papan serta sama dalam aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak. Dalam penelitian ini penelitian yang dilakukan mengenai matematika permulaan, yang mana ini berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Perbedaan dengan penelitian ini adalah media yang digunakan merupakan media papan

flanel dan tidak dikhususkan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak (Cahyana, 2018).

