

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fase anak usia dini diakui secara luas sebagai *golden age* atau periode emas, di mana pertumbuhan manusia berlangsung dengan intensitas paling tinggi. Dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun, akselerasi perkembangan otak anak menuntut adanya rangsangan yang komprehensif, terhadap nilai agama, moral, motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan kreativitas seni. Di antara berbagai aspek kognitif tersebut, kapasitas berpikir simbolik memegang peranan yang sangat krusial untuk diasah sejak awal. Kemampuan ini menjadi basis utama bagi anak untuk mengidentifikasi simbol, mengklasifikasikan rupa, warna, keteraturan pola, serta mengenali karakter angka dan huruf sebagai representasi dari realitas di lingkungan mereka. Jika kecakapan berpikir simbolik ini terbentuk dengan baik sejak usia dini, maka anak akan lebih siap untuk menghadapi tantangan akademis di jenjang sekolah selanjutnya, terutama dalam penguasaan literasi dasar, numerasi, dan resolusi masalah sederhana.

Perlu disadari bahwa kompetensi berpikir simbolik ini tidak dapat tumbuh dengan sendirinya tanpa adanya intervensi stimulasi yang relevan dengan dunia anak. Anak-anak cenderung menyerap pengetahuan baru secara efektif lewat keterlibatan aktif dalam aktivitas bermain serta interaksi langsung dengan benda di sekitarnya. Merujuk pada teori perkembangan, anak usia dini berada pada fase praoperasional yang membuat alur berpikir mereka masih terikat kuat pada hal-hal yang bersifat kasat mata. Oleh sebab itu, penyampaian materi yang abstrak akan sulit diinternalisasi oleh anak jika tidak dibersamai oleh alat peraga yang bisa dipegang, diamati, dan dieksplorasi secara motorik. Pengintegrasian media edukatif yang nyata dan interaktif menjadi langkah strategis untuk memandu anak mengonstruksi pemahaman simbolis mereka secara bertahap.

Penggunaan media manipulatif hadir sebagai solusi pembelajaran yang selaras dengan gaya belajar anak usia dini, sebab alat ini membuka ruang bagi mereka untuk menginvestigasi,

bereksperimen, dan mengonstruksi konsep secara mandiri. Melalui tindakan fisik seperti menggenggam, merangkai, mengategorikan, dan memodifikasi objek, anak tidak sekadar melatih koordinasi fisik motoriknya, tetapi juga membangun penalaran logis mengenai kaitan antara benda nyata dengan simbol yang diwakilinya. Proses internalisasi yang berawal dari hal konkret ini memfasilitasi transisi kognitif anak secara halus dari pemahaman dunia nyata menuju ranah representasi simbolik, sehingga aktivitas belajar di kelas menjadi jauh lebih bermakna dan aplikatif.

Media tusuk geometri menjadi salah satu media yang manipulatif dan potensial untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak. Media ini terdiri dari tusuk berwarna-warni yang fleksibel untuk dirangkai menjadi aneka bentuk yang inspiratif, keteraturan pola, representasi angka, huruf, serta objek imajinatif lainnya sesuai dengan kreativitas anak. Melalui aktivitas bermain yang rekreatif, pemanfaatan alat ini membuka peluang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dimensi rupa, warna, skala ukuran, hingga korelasi antar bentuk. Di samping itu, anak dapat mengaitkan hasil susunan objek secara nyata dengan kode atau simbol tertentu, sehingga kemampuan berpikir simbolik berkembang secara bertahap sesuai tahap perkembangan kognitifnya.

Secara konseptual, efektivitas penggunaan media manipulatif ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang diinisiasi oleh (Jerome Bruner, 1966). Bruner merumuskan bahwa konstruksi pengetahuan pada anak bergerak melalui tiga tingkatan representasi utama: enaktif, ikonik, dan simbolik. Fase enaktif ditandai dengan kecenderungan anak memahami lingkungan sekitar lewat manipulasi fisik dan tindakan langsung pada objek nyata. Memasuki tahap ikonik, internalisasi konsep mulai beralih melalui visualisasi gambar atau representasi grafis. Sementara itu, fase simbolik merupakan tahapan puncak ketika anak sudah mampu mengoperasikan lambang, kode, atau simbol abstrak untuk merepresentasikan sebuah pemahaman. Berpijak pada kerangka berpikir tersebut, pengintegrasian media tusuk geometri dinilai sebagai instrumen yang ideal dalam mengawal transisi kognitif anak dari dunia konkret menuju pemahaman simbolis yang abstrak.

Penguatan teoretis lainnya bersumber dari gagasan (Lev Vygotsky, 1978) yang menekankan bahwa kemajuan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi sosial dengan pendidik maupun kelompok sebaya. Dalam hal ini, peran pendidik bertindak sebagai fasilitator yang memberikan perancangan bantuan sesuai dengan tingkat kebutuhan anak, guna membantu mereka menguasai kemampuan yang belum bisa dicapai secara mandiri. Saat mengimplementasikan media tusuk geometri, guru mengambil peran aktif melalui pemberian instruksi, contoh visual, stimulus pertanyaan, serta pendampingan intensif sewaktu anak menyusun pola maupun bangun geometri dasar. Proses interaktif ini memfasilitasi anak untuk membangun struktur pengetahuannya secara aktif dengan dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di KB Aisyiyah 16 Surabaya, media tusuk geometri telah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam kegiatan mengenal bentuk geometri, warna, pola, dan aktivitas konstruktif lainnya. Pendidik memanfaatkan keunggulan media ini guna menghadirkan pengalaman belajar berbasis benda nyata lewat pendekatan bermain, sehingga memicu partisipasi aktif dari para siswa. Penggunaan media ini telah menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran sehari-hari dan mendapatkan antusiasme yang tinggi dari anak-anak. Adapun bentuk geometri yang diperkenalkan kepada peserta didik di lembaga ini umumnya masih berfokus pada bentuk-bentuk sederhana mendasar, seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Ketiga bangun tersebut sengaja dipilih karena memiliki karakteristik yang mudah dikenali dan sering ditemukan pada berbagai benda di lingkungan sekitar anak dalam kehidupan sehari-hari anak. misalnya, karakteristik lingkaran dianalogikan dengan bentuk roda atau jam dinding, bangun segitiga diidentikkan dengan atap rumah, sedangkan bentuk persegi dicontohkan dengan ubin lantai. Melalui objek yang nyata ini, anak dituntun untuk memahami bahwa bentuk geometri tidak hanya terdapat di atas lembar gambar, melainkan menjadi bagian yang utuh dari lingkungan sekitar mereka.

Media tusuk geometri ini sudah diterapkan dalam pembelajaran. penggunaannya selama ini belum pernah dianalisis

secara mendalam, terutama mengenai proses penggunaan media dalam kemampuan berpikir simbolik anak kelompok usia 3–4 tahun. Fokus evaluasi sejauh ini berfokus pada hasil kegiatan belajar, sedangkan proses pembelajaran, bentuk stimulasi yang diberikan guru, perkembangan kemampuan berpikir simbolik yang ditunjukkan anak, serta faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan tersebut belum dikaji secara mendalam. Karena itulah penelitian ini ingin diteliti lebih lanjut melalui penelitian ilmiah ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di KB Aisyiyah 16 Surabaya pada kelompok anak usia 3–4 tahun, media tusuk geometri sebenarnya telah digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan bentuk, warna, dan jumlah. Namun, penggunaan media tersebut masih bersifat rutin sebagai alat bermain dan belum pernah dianalisis secara mendalam terkait kontribusinya terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak.

Hasil observasi awal terhadap 20 anak menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam indikator berpikir simbolik. Sebanyak 12 anak belum mampu menyebutkan nama bentuk geometri secara konsisten, 10 anak belum dapat mencocokkan jumlah tusuk dengan lambang bilangan yang sesuai, dan 9 anak masih memerlukan bantuan guru ketika diminta mengelompokkan bentuk berdasarkan simbol atau kategori tertentu. Hanya 8 anak yang menunjukkan kemampuan mengenal simbol bentuk dan bilangan dengan cukup baik.

Temuan awal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak belum berkembang secara optimal pada sebagian besar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang lebih mendalam mengenai bagaimana media tusuk geometri digunakan dalam proses pembelajaran dan bagaimana media tersebut memberikan stimulasi terhadap perkembangan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Media Tusuk Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak di KB Aisyiyah 16 Surabaya." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

gambaran secara mendalam mengenai proses penggunaan media tusuk geometri, perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia 3–4 tahun, serta faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru pendidikan anak usia dini dalam mengoptimalkan penggunaan media manipulatif sebagai strategi pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak secara optimal.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur pengaruh secara kuantitatif, melainkan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena secara mendalam. fokus penelitian ditetapkan untuk memperjelas arah penelitian dan membatasi kajian agar tetap terarah pada tujuan yang ingin dicapai.

Fokus penelitian ini adalah “Analisis Penggunaan Media Tusuk Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Di KB Aisyiyah 16 Surabaya”. Adapun fokus penelitian tersebut dijabarkan ke dalam beberapa aspek, yaitu:

1. Proses penggunaan media tusuk geometri dalam kegiatan pembelajaran, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan bentuk kegiatan yang dilakukan guru dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.
2. Respon dan keterlibatan anak selama penggunaan media tusuk geometri, yang mencakup keaktifan anak, cara anak berinteraksi dengan media, serta kemampuan anak dalam menggunakan simbol angka dan bentuk geometri selama kegiatan berlangsung.
3. Perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak melalui penggunaan media tusuk geometri, yang dilihat berdasarkan indikator berpikir simbolik, seperti mengenal simbol angka, mengenali bentuk geometri, dan menggunakan simbol dalam kegiatan bermain.
4. Faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media tusuk geometri, baik yang berasal dari anak, guru, maupun

lingkungan pembelajaran, yang memengaruhi optimalisasi pengembangan kemampuan berpikir simbolik anak.

Dengan adanya fokus penelitian ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang mendalam dan komprehensif mengenai penggunaan media tusuk geometri dalam pembelajaran di KB Aisyiyah 16 Surabaya, serta kontribusinya terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian kualitatif ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penggunaan media tusuk geometri dalam kegiatan pembelajaran di KB Aisyiyah 16 Surabaya?
2. Bagaimana perkembangan berpikir simbolik anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah 16 Surabaya?
3. Faktor-faktor apa yang memengaruhi berpikir simbolik di KB Aisyiyah 16 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media bervariasi dalam proses pembelajaran.

1. Untuk mendeskripsikan proses penggunaan media tusuk geometri dalam kegiatan pembelajaran di KB Aisyiyah 16 Surabaya.
2. Untuk mengetahui mendeskripsikan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media tusuk geometri pada anak kelompok bermain di KB Aisyiyah 16 Surabaya.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan berpikir simbolik anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah 16 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dari aspek teoretis, penelitian ini diproyeksikan mampu menyumbang kontribusi positif bagi akselerasi khazanah ilmu pengetahuan, terutama di ranah Pendidikan Anak Usia Dini

(PAUD), terkait efektivitas pemanfaatan media pembelajaran yang manipulatif untuk mengasah nalar simbolik peserta didik. Di samping itu, studi ini diharapkan dapat memperluas spektrum kajian ilmiah mengenai korelasi antara implementasi media tusuk geometri dengan stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak. Selain itu data serta temuan dari penelitian ini dapat difungsikan sebagai rujukan akademik bagi kalangan peneliti, akademisi, hingga mahasiswa yang bermaksud mengeksplorasi tema serupa, khususnya yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran, dinamika perkembangan kognitif, maupun optimalisasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Bagi praktisi pendidikan, penelitian ini diproyeksikan dapat dijadikan sebagai acuan teoretis maupun praktis untuk memformulasikan dan mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih inovatif berbasis media tusuk geometri. Di samping itu, temuan ini diharapkan mampu memperluas pemahaman para pendidik mengenai urgensi pemilihan strategi instruksional yang relevan dalam mengstimulasi aspek penalaran simbolik anak usia dini, sekaligus bertindak sebagai instrumen evaluasi reflektif guna membenahi mutu serta efektivitas pembelajaran di dalam kelas.

b) Bagi Lembaga KB Aisyiyah 16 Surabaya

Penelitian dalam studi ini dapat dijadikan sebagai instrumen evaluasi sekaligus bahan pertimbangan strategis untuk merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik tumbuh kembang anak usia dini. Di samping itu, penelitian ini dapat diaplikasikan sebagai pijakan dasar untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran melalui media yang lebih menarik, bervariasi terhadap stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

c) Bagi Anak

Penggunaan media tusuk geometri ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang kongkrit, menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, mengenal bentuk geometri, menyusun pola, serta dapat menghubungkan benda yang kongkrit dengan simbol secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangannya.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik maupun aspek perkembangan anak usia dini lainnya. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian yang variabel, metode atau media pembelajaran yang berbeda.

e) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua mengenai pentingnya memberikan stimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan bermain menggunakan media yang kongkrit di rumah. Dengan demikian orang tua dapat mendukung perkembangan kognitif anak melalui aktivitas yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.