

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah suatu proses kemampuan seseorang untuk mengembangkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses perkembangan kognitif seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Mansur (2011), istilah kognisi (*cognition*) dimaknai sebagai strategi untuk mengorganisir lingkungan dan strategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. Kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisir pengalaman. Jadi Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan kemampuannya.

Ahmad Susanto (2011:48), berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan kemampuan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi Perkembangan kognitif merupakan kemampuan bagi anak untuk berpikir bagaimana menyelesaikan persoalan tentang suatu kejadian atau peristiwa yang anak hadapi.

Desmita (Dalam Mulyani 2018:44), mengatakan bahwa Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif, anak dapat dengan mudah menguasai pengetahuan yang luas sehingga anak mampu menjalankan fungsinya secara wajar dalam interaksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian perkembangan kognitif adalah salah satu aspek yang dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Alfred Binet (Ahmad Susanto 2011:51), berpendapat bahwa Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut dengan pemahaman dan penalaran. Perwujudan aktifitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman yang baik yang menyangkut berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik.

Menurut Lestari dkk (2019)

Cognitive development has an important role for the success of children in learning, because most learning activities are always related to thinking. Besides Cognitive aspect is a thinking process, namely the ability of individuals to connect, assess, consider an event or event. The stages of Piaget's cognitive development in (Beaty, 2013) show that early age plays a very important role because the development of the human brain experiences increases and and develops very rapidly at that age, which reaches 80%. Piaget in (Beaty, 2013) divides the knowledge that children consist in 3 categories, namely: physical knowledge, mathematical logical knowledge, and social knowledge." (h.103).

Perkembangan kognitif memiliki peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar kegiatan belajar selalu berkaitan dengan berpikir. Selain itu aspek kognitif merupakan proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Tahapan perkembangan kognitif piaget dalam (Beaty, 2013). menunjukkan bahwa usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak menunjukkan manusia mengalami peningkatan dan berkembang sangat pesat pada usia dini, yaitu mencapai 80%. Ia membagi pengetahuan bahwa anak-anak terdiri dari 3 kategori, yaitu: pengetahuan fisik, pengetahuan logika, dan pengetahuan sosial”.

2. Pengertian Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan dasar bagi anak untuk berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Perkembangan kognitif adalah perkebembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian.

Perkembangan kognitif berhubungan dengan perkembangan berpikir. perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam perkembangan berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik, yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan

simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Menurut *Desmita* (dalam Fitri 2021)

“Cognitive development focuses on thinking skills, including learning, problem solving, rationality, and memory. The development of cognitive skills is directly related to the development of other skills, including communication, motor, social, emotional, and adaptive skills”.

Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk pembelajaran, pemecahan masalah, rasionalitas, dan memori. perkembangan kognitif berkaitan langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, antara lain: keterampilan komunikasi, motorik, sosial, emosional dan adaptif.

Danarjati, Dkk (dalam Efrina 2018) “berpikir adalah gagasan dan proses mental, berpikir memungkinkan seseorang untuk mempresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai tinjauan, rencana dan keinginan”.

Sedangkan Mutiah mengatakan (Efrina 2018) Subtahap fungsi simbolik adalah subtahap pertama pemikiran praoperasional, pada subtahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada, kemampuan tersebut mengembangkan secara tepat dunia mental anak.

Menurut Lestari, dkk (2019)

The stage of development of symbolic thinking that occurs is that children begin to use symbols thinking that occurs is that children begin to use symbols when they use an object or action to present something that is not before them. The concept is learned so that

children recognize an object but are not dependent on real objects. The concept is also very important to learn to be a provision in the lives of children develop the ability to imagine an object that does not exist. Such an ability to think symbolically is called symbolic function and that ability develops rapidly in a child's mental world. In the symbolic stage, children manipulate symbols or symbols of certain objects. Children are able to use notations without depending on real object..

Jadi tahap perkembangan simbolik adalah proses anak dalam memanipulasi benda atau objek melalui benda yang tidak ada dihadapannya. Anak berpikir dengan cara mengembangkan kemampuan membayangkan secara mental sesuatu yang tidak ada.

Menurut Mutiah (2015)

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 untuk objek-objek yang tidak ada, kemampuan untuk berpikir simbolik seperti ini disebut dengan fungsi simbolik, dan kemampuan ini mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Berfikir simbolik adalah kemampuan individu dalam berfikir untuk menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapinya. Menurut Wongkar dan Linkan (2013:10) "berfikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati". Jadi berfikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati. Berfikir simbolik juga dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam berfikir dengan menggunakan simbol atau bilangan untuk memecahkan suatu masalah. Hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dari berfikir simbolik ini adalah kemampuan dalam mengenal angka bilangan dan juga huruf.

Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar konsep, konsep dipelajari agar anak, suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak dipendidikan serta kehidupan selanjutnya.

Pada perkembangan berpikir simbolik, yang sering terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak dihadapannya atau sesuatu yang khayal. Piaget berpendapat bahwa, anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda di sekitarnya.

Menurut Piaget (Susanto 2014:49), pada tahap ini pemikiran anak makin kompleks dan mampu menggunakan pemikiran simbolis. Berfikir simbolis, anak akan mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada”. Kemampuan untuk berfikir simbolis semacam itu disebut fungsi simbolis. Anak-anak menunjukkan fungsi simbolis melalui imitasi tertunda (*deffered imitation*), bermain sandiwara (*pretend play*), dan kemampuan menggunakan sistem simbol (kata) untuk komunikasi.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (Susanto 2011:89) berpendapat bahwa untuk membuat anak kecil mengerti agama, konsep keagamaan harus diajarkan dalam bahasa sehari-hari. Dengan demikian, konsep-konsep

menjadi konkret dan realistis. Pembelajaran yang terlalu tekstual akan sulit dipahami oleh anak. Mereka harus diberi pemahaman melalui contoh-contoh konkret, peragaan langsung, dan dikemas melalui bermain. Dengan cara ini, maka secara tidak langsung mereka dapat menerima apa yang diajarkan kepada mereka.

Menurut Alfred Binet (Susanto 2011:56), terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu: 1) Konsentrasi: kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus di pecahkan 2) Adaptasi: kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah 3) Bersikap kritis: kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri. Jadi Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti: belajar tentang orang, belajar tentang sesuatu, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan; dan menambah banyak pengalaman. Sepanjang perkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi lebih cerdas.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini Pasal 10 angka 4 berisi perkembangan kognitif sebagaimana yang dimaksud meliputi:

- 1) Belajar memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- 2) Berfikir lokis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.
- 3) Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mengenal huruf vocal dan konsonan.

Perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun sudah lebih maju, anak sudah dapat menggunakan simbol dalam berpikir sehari-hari. Berpikir simbolik bertujuan untuk pengenalan objek tetapi tidak tergantung dengan objek aslinya. Anak berusia 5-6 tahun, mayoritas telah duduk di kelas TK B, tahap ini anak menuju persiapan untuk masuk SD yang belajar mengenai lambang bilangan dan huruf.

Menurut Collins dan Laski (2019) “menyatakan anak berusia 5-6 tahun penting mempelajari lambang bilangan dan huruf supaya mampu menghitung serta membaca”.

Seefeldt dan Wasik (2008:47)

Menyatakan bahwa anak penting mempelajari lambang bilangan, karena bertujuan untuk mengembangkan kepekaan pada suatu bilangan”. Anak mengerti kuantitas “lebih banyak” dan “kurang banyak” ketika kepekaan pada bilangan berkembang. Pengenalan lambang bilangan, pada anak dikatakan baik apabila tidak hanya menghafalkan, tetapi mampu mengenal berbagai bentuk dan makna dari lambang bilangan, sedangkan tujuan mengenal lambang huruf

yaitu melalui mengenal bunyi, huruf, dan kata-kata, anak mampu memahami pesan dalam sebuah bacaan dan melalui mencoret sebuah kata, anak diharapkan mampu menyampaikan gagasannya.

Susanto (2011) berpendapat bahwa tujuan dari mengenal lambang huruf yaitu dapat menunjang kemampuan anak dalam proses membaca. Membaca pada anak memang tidak hanya berhubungan dengan huruf dan bunyinya, akan tetapi pengenalan lambang huruf dan bunyinya merupakan salah satu tahapan anak agar dapat membaca.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan berpikir simbolik adalah suatu proses perubahan yang tersusun dalam jangka waktu tertentu yakni yang terjadi pada tahap praoperasional anak yakni pada usia 2-7 tahun. Pada tahap berpikir simbolik, anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada dalam pikiran dan imajinasinya dan diungkapkan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Berpikir simbolik merupakan kemampuan dalam mengenal lambang huruf.

3. Tahapan Perkembangan Simbolik

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014:69) dalam tahap simbolik anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu, anak dapat menggunakan notasi tanpa bergantung pada objek nyata. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal konsep. hal ini membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep yang dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata. Konsep

juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak selanjutnya.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal pemikiran pra operasional yaitu anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapan dirinya. Kemampuan berpikir simbolik juga dapat disebutkan sebagai proses berpura-pura, anak usia dini mengekspresikan pikiran simbolik dengan memperagakan kembali suatu tindakan dari orang tua, atau pengasuh dengan menggunakan berbagai macam objek.

Piaget (1950) juga berpendapat bahwa “berpikir simbolik yaitu anak mulai bisa mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir dengan cara mencoret sebuah gambar rumah, orang, mobil, awan, atau benda-benda lain”. Mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir juga dapat melalui anak bermain tanah untuk membuat makanan atau anak membayangkan diri mereka menjadi orang lain atau binatang melalui menggambar, menulis, bernyanyi, dan berbicara. Menurut Mutiah (2010:79) Anak usia dini mulai meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya dengan cara mengingat dan berpikir mengenai lambang atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir simbolik adalah sebuah lingkup perkembangan kognitif yang berhubungan dengan proses mengingat dan berpikir mengenai

lambang atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dengan lambang bilangan dan huruf.

4. Menerapkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik

Menurut Yuliani Nuraini (2013:32) menyatakan bahwa ada beberapa cara menerapkan berpikir simbol atau lambang objek-objek tertentu, pada anak yaitu dengan cara, dengan menggunakan simbol, dengan bermain khayal, mengelompokkan dan mengurutkan sesuatu.

B. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:2), “Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar”. Menurut Gerlach (dalam Sundayana 2015:4), mengatakan “media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak/ siswa dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan.

Caryoto (2013:33), mengatakan media adalah alat bantu dalam proses selama kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. segala sesuatu dapat dipergunakan untuk merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan juga kemampuan serta keterampilan anak, sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan belajar.

Menurut Smaldino (2009:6)

Media the plural of medium, are means o communication. Devired from the latin medium (between), the term, refers to anything that carries information between a source, and a receiver. Six basic categories of media are: text, audio, visual, video, manipulaves/objects, and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning.

Media adalah persamaan dari komunikasi dari sumber informasi.

Dengan kata lain, disamakan dengan perantara, tempat penghubung sesuatu yang membawa informasi diantara sumber dan penerima.

Menurut Yusuf (dalam Fadillah 2017:197), “media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan, serta dapat meangsang perasaan, pikiran, kemauan dan perhatian anak, sehingga dapat mendukung proses belajar yang dilakukan secara sengaja, dengan terkendali dan memiliki tujuan”.

Media pembelajaran untuk Anak Usia Dini yaitu segala sesuatu yang dijadikan sebagai bahan serta alat untuk mempermudah dalam proses kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Sehingga pada saat proses kegiatan belajar berlangsung terjadi tujuan pembelajaran yang terdapat interaksi positif antara anak dengan guru. Sehingga peran media pembelajaran sangatlah penting dalam pendidikan, terutama dalam menanamkan konsep belajar mengenal huruf.

Berdasarkan penjelasan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa, media adalah pengantar informasi atau alat pengantar untuk mempermudah dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan tujuan pembelajaran

serta adanya interaksi yang baik antara anak dan guru. Maka media mempunyai peran yang sangat penting dan memiliki kontribusi yang besar dalam pendidikan, terutama dalam menanamkan konsep pelajaran penting terkait dengan pengenalan huruf pada anak.

b. Prinsip-Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam membuat atau menyediakan media pembelajaran untuk anak, tentu seorang guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip yang mesti diperhatikan demi keamanan anak usia dini.

Menurut Usep Kurniawan (2016:67) “Tahap pembuatan media sebagai puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media pembelajaran, karena mengingat produk akhir dari proses pengembangan media adalah dihasilkannya media sebagaimana yang telah dirancangkan untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran”. Sebagus apapun desain yang telah di desain sejak awal, pada akhirnya akan sangat bergantung pada sejauh mana produk atau media yang di hasilkan dan siap di gunakan. Berikut adalah prinsip-prinsip dalam pembuatan media pembelajaran anak usia dini yaitu:

- 1) Media Pembelajaran Yang Dibuat Hendaknya Multi Guna.
Multiguna disini maksudnya adalah bahwa edia tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

- 2) Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal.
- 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru.
- 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- 5) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain.
- 6) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Menurut Dr. Nana (Mimulyani dan Cartoyo 2013:44, Prinsip-prinsip penggunaan media agar mencapai hasil yang optimal atau baik yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media yang tepat untuk anak.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat atau benar.
- 3) Menyajikan media dengan tepat.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media dengan baik.

c. Syarat-Syarat Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Usep Kurniawan (2016:67), proses pembuatan media pembelajaran anak usia dini, hendaknya memperhatikan beberapa hal yang perlu dipergunakan dalam proses pembuatan. Berikut adalah syarat-syarat dalam pembuatan media pembelajarana anak usia dini:

- 1) Segi Teknik/langkah prosedur pembuatan
 - a) Adanya kebenaran
 - b) Tahan lama
 - c) Fleksibel
 - d) Mempunyai ketelitian
 - e) Tidak berbahaya aman untuk anak
 - f) Memiliki bentuk yang sesuai dengan keinginan
- 2) Segi edukatif atau nilai pendidikan
 - a) Sesuai dengan program kegiatan belajara atau sesuai dengan kurikulum PAUD.
 - b) Sesuai dengan kaidah mengajar seperti sesuai dengan tingkat kemampuan anak, membantu kelancaran kegiatan belajar megajar, serta dapat mendorong kreativitas dan keaktifan anak pada saat belajar.

3) Segi estetika atau keindahan

- a) Memiliki bentuk yang mudah dilihat
- b) Memiliki ukuran yang sesuai
- c) Memiliki kombinasi warna yang cocok.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran anak usia dini

Menurut Fadillah (2015:200), dalam dunia pendidikan media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam, diantaranya yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang digunakan dengan cara mendengarkan. Media ini hanya menggunakan suara saja. Contohnya seperti radio, tape recorder.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang digunakan dengan cara melihat atau melibatkan indera penglihatan. Contohnya media gambar, media grafis, media realita, media model.

3) Media Audio visual

Media audio visual adalah sebuah media yang menggabungkan antara indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya. Video, film dan benda-benda lain yang dapat dilihat dan didengar.

e. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Dayton dan Kemp (dalam Fadillah 2017:197), media pembelajaran mempunyai peran sebagai perantara penyampaian pesan, selain itu media juga mempunyai banyak manfaat terutama dalam pembelajaran. Berikut merupakan manfaat dari media pembelajaran. diantaranya:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- 5) Dapat meningkatkan kualitas belajar anak.

Selain itu, diutarakan juga oleh Fadillah (2017:199) bahwa manfaat dari media pembelajaran selain mempunyai nilai-nilai praktis dalam proses pembelajaran, media juga mempunyai fungsi utama yaitu untuk memberikan keabstrakan dari konsep, sehingga anak mampu menangkap dengan baik. Berikut merupakan manfaat dari media pembelajaran:

- 1) Media dapat mengatasi ruang kelas,
- 2) Media dapat menjadikan keseragaman pengamatan.
- 3) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

- 4) Media dapat memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dan lingkungannya.
- 5) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak.
- 6) Media dapat merangsang motivasi dan keinginan anak untuk belajar.

Pada anak usia dini atau masa praoperasional anak memerlukan benda-benda konkret dalam pembelajaran, tujuannya untuk memberikan pengalaman secara langsung pada anak, dengan menggunakan alat inderanya untuk melihat, merasakan, membuktikan, memanipulasi dari sebuah konsep yang dipelajari.

f. Pemilihan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Pada saat menggunakan media untuk mengajar anak usia dini, pemilihan media sangatlah penting untuk di perhatikan. Maka dari itu guru dituntut agar memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk dapat memilih media dengan tepat, sehingga media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Dalam memilih media pembelajaran guru perlu mempertimbangkan beberapa hal yang perlu dipilih dalam menyediakan atau menggunakan media untuk anak usia dini.

Beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan karakteristik perkembangan anak.
- 2) Hendaknya media pembelajaran yang digunakan atau dipilih oleh guru memiliki manfaat yang hendak dicapai atau mudah diperoleh.
- 3) Dalam memilih media pembelajaran haruslah sesuai dengan kurikulum PAUD.

2. Media Pembelajaran *Flash Card*

a. Pengertian Media *Flash Card*

Salah satu strategi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media. Media merupakan alat peraga yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada anak-anak. Media menjadi salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam memahami sesuatu.

Media digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat tertentu yang disesuaikan dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan materi serta pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga efisien. Selain itu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu anak memahami materi dengan mudah dan menambah minat belajar anak sehingga menjadikan anak lebih aktif.

Menurut Dessy dkk (2020) “*A flashcard is a group of cards that have instructions and contain information, such as words or numbers on one side that are usually used to practice independently or in groups in a class*”. Artinya *Flash card* adalah sekelompok kartu yang memiliki instruksi dan berisi informasi seperti: kata atau angka disatu sisi yang biasanya digunakan untuk berlatih secara mandiri atau berkelompok salam kelas.

Media *flash card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu gambar yang ukurannya sekitar 25x30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan beserta keterangannya.

Media *flash card* adalah kartu potongan dari beberapa kertas yang dituliskan di frase, kata atau kalimat pada setiap bagiannya, dan kartu merupakan media efektif yang membantu dalam proses pembelajaran efektif dan menarik. Media kartu berisi gambar, konsep, soal atau tanda simbol yang mengingatkan kepada anak sesuatu yang berhubungan dengan objek yang sedang dipelajari.

Maryam, (2012:138), menyatakan “*Flash cards are a tried and tested teaching and learning device inside and outside the classroom, for kids and adults alike*”. Artinya Kartu *flash* adalah perangkat pengajaran dan pembelajaran yang di coba dan diuji didalam maupun diluar kelas, untuk anak-anak dan orang dewasa sama.

Robert Heinich, dkk (Rosyid 2019:4) berpendapat bahwa media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima”. Jadi media diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara pemberi pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan). Selain media sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi, media juga dapat digunakan dalam proses belajar di rumah, di sekolah, dan di manapun media dapat di gunakan sebagai sumber untuk berkomunikasi dan untuk mendapatkan pesan.

Arsyad (2011:119), Media *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntuk siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi. Media *flash card* merupakan salah satu bentuk media visual.

Menurut Susilana dan rudi (dalam Dewi 2015),

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto dengan memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flash card.

Flash card dapat dibuat sendiri oleh guru namun dalam mempersiapkannya guru perlu memperhatikan ukuran flash card yang sesuai dengan jumlah anak dan sesuai dengan kebutuhan agar semua anak dapat melihat dengan jelas. Komachali dan Khodareza (2012)

mengemukakan “*A flash card is cardboard consisting of a word, a sentence, or a simple picture on it*”. *Flash card* bisa saja terbuat dari sebuah karton yang terdiri dari sebuah kata, kalimat atau gambar sederhana di atasnya.

Surana (Fadillah 2017) mengatakan “*Flash card* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa potongan-potongan kartu yang memuat gambar dan kata yang disengaja dirancang oleh Doman untuk meningkatkan beberapa aspek, diantaranya: mengembangkan kognitif, melatih kemandirian dan meningkatkan kosakata.

Purnama (2003:3) mengemukakan juga dalam penelitiannya “*Improving students’ writing ability on procedure text by using flash card*” sebagai berikut:

“Flash card is one alternative and the easiest way to learn and gain new information. Flashcard is used by educational experts such as Glenn Doman and Montessori to help students in learning by using this media the children become easy to know the name of the pictures. An interesting flash cards can attract the students’ activity”.

Flash card adalah salah satu alternatif dan jalan paling mudah untuk mempelajari dan untuk menambah informasi baru. *Flash card* banyak digunakan oleh ahli Pendidikan seperti Glen Doman dan Montessori untuk menolong peserta didik menjadi mudah untuk mengetahui nama gambar. Sebuah *Flash card* yang menarik dapat menarik aktifitas dari peserta didik.

Azabdaftari dan Mozahello (Idziazima 2021) mengatakan Media pembelajaran *Flash card* adalah sebuah kartu yang berisikan kata, kalimat, atau gambar sederhana”.

Menurut Asyhar (2018) “media *Flash card* adalah media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual, khususnya untuk mengkomunikasikan pesan dan dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka dan simbol”. Jadi media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang dibuat dengan ukuran sesuai dengan apa yang dibutuhkan dengan gambar-gambar yang ditempel pada lembaran-lembaran *flash card* yang dilengkapi dengan keterangan dari gambar, dapat berupa angka, huruf, gambar dan simbol.

Menurut Maryam, dkk (2012)

A flash card is a cardboard consisting of a work a sentence, or simple picture on it. It should be noted that the letters, must be visible and large enough for everyone sitting in the front and the back of the classroom. To make sure that everyone can see the letters on the card, it is better to write words with capital letters. Both sides of the flash card should be used in teaching vocabulary. These flash card can be made by both teacher and learners. Various kinds of flash card are on the market. (h.137)

Kartu flash adalah karton yang terdiri dari kata, kalimat atau gambar sederhana di atasnya. Perlu dicatat bahwa huruf di atasnya terlihat dan cukup besar untuk semua orang duduk di depan dan di belakang kelas. Untuk memastikan bahwa semua orang dapat melihat huruf di kartu, lebih baik untuk menuliskan kata dengan huruf kapital. Kedua sisi kartu flash harus digunakan dalam pengajaran kosakata. Kartu flash ini di

buat oleh guru dan peserta didik, berbagai jenis kartu flash ada di pasar. Media pembelajaran *flash card* yaitu media pembelajaran visual yang dapat dilihat oleh anak-anak.

Menurut Abdul dkk (2020)

Flash card are visuals learning media that use cards. Commonly flashcards are used as learning media to master vocabulary. The famous flashcard media is powerful enough to be used to master vocabulary. Flashcard is a card-shaped media where the card contains images, language and how to pronounce it, make it easier for students to memorize and understand English vocabulary.

Media *flash card* merupakan media pembelajaran visual yang menggunakan kartu. Umumnya flashcard digunakan sebagai media pembelajaran untuk menguasai kosakata. Media kartu *flash* yang terkenal cukup kuat untuk menguasai kosakata adalah *flash card* yang berbentuk kartu yang berisi gambar, Bahasa dan cara mengungkapkannya, memudahkan siswa untuk menghafal dan memahami kosakata Bahasa Inggris.

Azhar Arsyad (2015:115), mengemukakan bahwa *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Jadi *flash card* diatas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan, gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan

siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu, Kartu *flash card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

Jadi dapat disimpulkan media *flash card* adalah media kartu gambar yang berisi seperti angka, huruf, lambang maupun simbol yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada anak-anak pada saat menjelaskan, baik dipegangi oleh guru maupun oleh anak sendiri, sehingga anak dapat memahami apa yang sedang di jelaskan oleh guru dengan melihat benda secara langsung atau melalui gambarnya pada karrtu *flash*.

b. Cara Membuat Media Pembelajaran *Flash Card*

Media *flash card* merupakan media yang proses pembuatannya tidak terlalu sulit dan prosesnya juga sederhana. Menurut Susilana dan Riyana (2009:95), “Ada beberapa cara yang harus di perhatikan pada saat membuat media pembelajaran flash card, agar medianya layak dipakai dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan kertas tebal seperti duplek dari bahan kardus, kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 2) Kertas di berikan tanda dengan pencil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
- 3) Potong-potong kertas duplex tersebut dengan menggunakan gunting, atau dengan pisau *cater* hingga tepat berukuran 25 x 30 cm. Kemudian buat kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan di tempelkan dengan sejumlah materi yang akan di sampaikan.
- 4) Jika gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas haruslah dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar nya. Contoh kertas HVS, kertas concort atau kertas karton.
- 5) Gambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna atau membuat desain menggunakan computer dengan ukuran yang sesuai kemudian di tempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar yang dijual di toko atau di pasar maka gambar tersebut hanya dipotong sesuai dengan ukuran yang sesuai, kemudian tempelkan menggunakan lem kertas atau perekat.
- 7) Pada tahap terakhir yaitu memberikan tulisan pada bagian-bagian kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepan nya. Nama-nama tersebut bisa ditulis menggunakan beberapa Bahasa, misalnya bahasa umum yang digunakan pada kelas taman kanak-kanak adalah dengan menggunakan Bahasa Indonesia, Inggris dan Mandarin.

c. Karakteristik Media Pembelajaran *Flash Card*

Media pembelajaran *flash card* termasuk media pembelajaran visual. Kriteria *flash card* yang baik digunakan dalam pembelajaran untuk anak-anak menurut Nurseto (dalam Due 2013) mencakup kriteria sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan: Secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.
- 2) Keterpaduan: Mengacu pada hubungan yang terdapat elemen-elemen yang visual ketika diamati akan berfungsi secara Bersama-sama.
- 3) Penekanan: Meskipun penyajian visua yang dirancang sesederhana mungkin, sering kali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian anak.
- 4) Keseimbangan: bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruangan penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- 5) Bentuk-bentuk aneh asing bagi siswa dapat membangkitkan
- 6) minat perhatian.
- 7) Garis: garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian anak untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
- 8) Tektur: tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar dan halus.

- 9) Warna: merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik.
- 10) Ketepatan dan tujuan: artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan tingkat pencapaian pengajaran, lingkup perkembangan dan indikator yang ditetapkan.
- 11) Dukungan terhadap isi pelajaran: artinya bahan pengajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak.
- 12) Kemudahan memperoleh media.
- 13) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 14) Ketersediaan waktu dalam menggunakannya.
- 15) Sesuai dengan pola pikir anak.

d. Manfaat Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash card adalah media sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata serta pengenalan huruf bagi anak. Flashcard juga sering digunakan untuk pengajaran Bahasa dan pengenalan huruf dan juga digunakan dalam bidang lain. *Flashcard* bisa juga digunakan untuk menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah). Menurut Surana (dalam Lindawati 2018:61) mengatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran *flash card* yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar sejak sedini mungkin.

- 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan.
- 3) Melatih kemampuan konsentrasi.
- 4) Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.
- 5) Membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak.
- 6) Memvisualisasikan konsep yang mau diinformasikan kepada anak.
- 7) Anak dapat mengamati saat melakukan demonstrasi.
- 8) Media pembelajaran *flash card* dapat dibawa kemana-mana.
- 9) Dapat mengembangkan daya ingat anak.

e. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Semua media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan media pembelajaran *flash card* yang memiliki kekurangan dan kelebihannya. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan disetiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya (Susilana dan Riyana 2009). *Flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang anak.

Adapun kelebihan dai media pembelajaran *flash card* yaitu sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana, yakni dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan bisa juga disimpan didalam saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan didalam ruangan ataupun diluar ruangan.

- 2) Praktis, dilihat dari segi pembuatan dan penggunaannya, media pembelajaran *flash card* praktis. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik.
- 3) Gampang diingat. kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan anak untuk mengenali suatu konsep, mengetahui nama sebuah benda dapat bantuan gambar, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- 4) Menyenangkan, media pembelajaran *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya anak berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama dari *flash card* yang disimpan secara acak

Media pembelajaran *flash card* selain memiliki kelebihan, media pembelajaran flash card juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari media pembelajaran *Flash card* menurut Susilana dan Riyana (2009) yaitu kecil untuk di tunjukan kelas yang besar, peserta didik tidak mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar, tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak dan suara.

Sedangkan untuk kekurangan media pembelajaran *flashcard* Menurut Laylatus Siti (2014:16) yaitu sebagai berikut:

- 1) Hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil.

- 2) Memerlukan perawatan yang harus diteliti karena dikhawatirkan kartu akan tercecer hilang.

f. Cara Menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card*

Menurut Azima, dkk (2021), Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah seorang guru maupun orang lain dalam memahami kondisi tertentu. Media dalam pembelajaran diartikan sebagai peralatan yang dapat berbentuk media konkret, gambar, alat elektronik dan video, yang digunakan dalam proses pembelajaran. untuk membantu peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mengolah informasi dengan baik yang bersifat visual.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan *Flash card* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan kartu gambar (*flash card*) kepada anak satu persatu dengan gambar yang berbeda.
- 2) Guru meminta anak untuk maju kedepan kelas / bisa juga dengan berdiri dan berhadapan dengan teman-temannya dan memegang kartu gambar yang telah di pegang sebelumnya.
- 3) Kartu dipegang setinggi dada, dan menghadap kearah anak lainnya.
- 4) Guru bertanya pada anak mengenai gambar yang anak pegang didepan teman-temannya sebagai stimulus agar anak aktif di kelas.
- 5) Guru meminta anak untuk bersama-sama menyebutkan huruf yang ada pada gambar *flash card* yang sudah dipegang oleh anak yang berada didepan/ berdiri dihadapan anak-anak lainnya.

- 6) Kemudian guru meminta peserta didik yang maju dan duduk kembali kemudian gambar di tempelkan di papan tulis, dan dilanjutkan dengan peserta didik selanjutnya.

3. Pengenalan Bentuk Huruf

Rislina dan Khan (2015) menjelaskan bahwa untuk bisa membaca, terlebih dahulu anak menghafalkan semua bentuk huruf kecil dan huruf besar, yang dilakukan pada masa kanak-kanak (TK). Mengenal bentuk huruf berarti mengerti perbedaan-perbedaan antara huruf.

Gibson dalam Wasik 2008 mengatakan untuk mengerti perbedaan bentuk huruf, anak terlebih dahulu mencirikan bentuk berbeda dari huruf-huruf. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengenalan bentuk huruf adalah tahap dimana anak memahami hubungan nama dan bentuk huruf yang sesuai.

Bentuk huruf merupakan lambang atau simbol dan media *flash card* adalah salah satu media visual sebagai media pembelajaran. Levie (1975) dalam Arsyad 2004) mengidentifikasi suatu penelitian tentang belajar stimulus, melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual. seperti guru menjelaskan materi menggunakan suatu media. Jadi stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk mengingat, mengenali, dan mengubungkan fakta dan konsep. Di luar pihak stimulus verbal juga mendukung melibatkan apabila pembelajaran melibatkan ingatan dan berurutan.

Pengetahuan mengenal huruf bagi anak usia 5-6 tahun sangat penting untuk proses belajar membaca, pada usia 5-6 tahun anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suara huruf awal dan nama benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama. memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.

a. Kemampuan mengenal bentuk huruf

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi Bahasa.

Mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Oleh karena itu anak perlu dipahamkan tentang konsep cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf.

Rasyid (2009:89) “menyatakan bahwa dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf cetak, adanya pengalaman yang berulang dan sesering mungkin

terhadap huruf cetak, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf cetak yang dihubungkan dengan kemampuan membaca.

Menurut Suyanto belajar mengenal huruf dan bunyi (morfem dan fonem) pada anak pra sekolah membutuhkan maturasi atau kematangan organ-organ pembentuk suara. Pada anak pra sekolah, huruf r biasanya adalah huruf yang paling akhir untuk diucapkan dan huruf b maupun d adalah huruf yang sering terbalik.

b. Pentingnya Mengenal Bentuk Huruf

Kestiawan Usep (2016:7) Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Dari pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan.

C. Kerangka Konsep

1. Perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak sebelum diterapkan media *flash card* pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak

Untuk melihat perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf anak sebelum diterapkan media *flash card*, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian *pre-eksperimen* dengan menggunakan *design pre-test* dan *posttest*. Langkah awal yaitu

dilakukan observasi dikelas K2 sebelum diterapkan *media flash card* (*pretest*). Hasil *pretest* dianalisa untuk menjawab bagaimana perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf sebelum diterapkan *media flash card*.

Langkah Analisa yaitu:

- a) Menjumlahkan skor perolehan motivasi belajar anak sesuai indicator.
 - b) Hasil skor perolehan dimasukkan kedalam tabulasi data.
 - c) Melakukan pengkategorian hasil perkembangan kognitif berpikir simbolik dalam pembelajaran mengenal huruf sesuai dengan indicator yang sudah ditetapkan (Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik).
 - d) Menghitung nilai rata-rata perolehan skor perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf sebelum diterapkan *media flash card*.
2. Perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf anak sesudah diterapkan *media flash card*

Untuk melihat perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf sesudah diterapkan menggunakan *media flash card*. maka peneliti dan guru akan mengajar menggunakan *media flash card* dikelas K2 sebanyak 2 kali pertemuan, dan kemudian diadakan observasi untuk perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf setelah diberikan perlakuan.

Peneliti menggunakan lembar observasi *posttest* (sesudah perlakuan). Kemudian hasil observasi akan dianalisa untuk melihat apakah terjadi perbedaan kemampuan mengenal huruf pada anak .

Langkah analisa yaitu:

- a) Menjumlahkan skor perolehan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf kemampuan mengenal huruf sesuai indikator perkembangan.
- b) Hasil skor perolehan dimasukkan kedalam tabulasi data.
- c) Melakukan pengkategorian hasil observasi anak sesuai indikator yang ditetapkan (Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, Berkembang Sangat Baik).
- d) Menghitung rata-rata perolehan skor yang anak peroleh sesudah diterapkan penggunaan media *flash card*.

Peneliti melakukan dokumentasi pada saat peneliti meneliti perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf, untuk melihat kemampuan mengenal huruf pada anak yang dimunculkan anak selama kegiatan belajar dikelas. Dokumentasi berupa foto yang mendukung hasil penelitian.

3. Pengaruh perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran mengenal huruf melalui penggunaan media *flash card*

Untuk melihat keberhasilan perlakuan yaitu penggunaan media *flash card* terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak dalam

pembelajaran mengenal huruf, maka dilakukan perbandingan hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan). Maka Peneliti melakukan analisis perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji t (*t-Test*), karena peneliti menggunakan sampel yang sama untuk *pretest* dan *posttest* maka selanjutnya dalam perhitungan uji t (*t-Test*) peneliti menggunakan rumus *t-test* dengan sampel berkorelasi.

Apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka hipotesis nol ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Artinya penggunaan media *flash card* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak. Begitu pula sebaliknya, apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ berarti penggunaan media *flash card* tidak memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak, atau dengan kata lain perkembangan kognitif berpikir simbolik dalam pembelajaran mengenal huruf, dipengaruhi oleh faktor lain.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Nanawi (2007:47) hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang sebenarnya dan sebenarnya harus diuji kebenarannya.

Sugyiono (2016:64), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dinyatakan sebagai jawaban sementara,

karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, dan belum berdasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pada saat pengumpulan data. Jadi hipotesis penelitian juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, yang belum µµada jawaban empirik dengan data.

Jadi berdasarkan kedua pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara yang dapat diuji atau dibuktikan kebenarannya setelah fakta-fakta atau hasil penelitian yang telah dilakukan mendukung dan sesuai dengan hipotesis yang dikemukakan sebelumnya. Mengapa dikatakan sementara? karena hipotesis ini dibuat berdasarkan teori yang mendasarinya.

Secara Statistik, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) H_0 : $\mu_1 = \mu_2$
- 2) H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$

Secara deskriptif, hipotesis tersebut dapat dirumuskan dengan cara seperti berikut:

- 1) Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak.

- 2) Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat pengaruh media *flash card* dalam pembelajaran mengenal huruf terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak.

E. Penelitian Yang Relevan

Selama melaksanakan atau melakukan penelitian ini, peneliti menjumpai beberapa hasil penelitian sebelumnya mengenai kontribusi media *flash card* terhadap perkembangan kognitif. Latar belakang yang mendukung penelitian ini adalah yang sama mengenai penggunaan media flash card yang belum optimal dari kemampuan kognitif anak yang belum terstimulasi dengan baik.

Penelitian-Penelitian yang relevan tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayuana Oktaviani Putri 2018 di TK Mutiara Hati Sukasari Tangerang, dengan judul “Pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah” Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, menunjukkan bahwa bermain *flash card* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak prasekolah karena permainan flash card merupakan metode belajar sambil bermain, yang artinya ketika menggunakan metode bermain dengan menggunakan media *flash card* ini dapat menarik perhatian anak, dan anak juga dapat berkonsentrasi. Permainan *flash card* dapat mengarahkan anak untuk berpikir dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran mengenai gambar-gambar dalam *flash card*. Agar mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, model pembelajaran langsung sangat tepat

digunakan untuk menerapkan media *flash card* karena dengan media *flash card* guru akan mudah menguasai konsep dan keterampilan dengan baik dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alvien Naiful Andini 2022 dengan judul “Pengaruh media *Flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK AL Hidayah Tegalrejo 02 Blitar” Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak-anak usia 5-6 tahun pada awalnya anak tidak dapat mengenal bentuk huruf baik huruf konsonan maupun huruf vocal. Namun setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *flash card*, anak mengalami peningkatan dan mengalami perubahan level yang tajam, dan rata-rata mampu mengenal huruf, baik itu huruf konsonan maupun huruf vocal. Jadi Pembelajaran menggunakan media *flash card* dapat mempengaruhi anak untuk dapat mengenal bentuk huruf dan membedakan huruf.