

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang berada pada masa awal pertumbuhan dan perkembangan dengan berbagai potensi yang perlu dikembangkan secara optimal. Pada tahap ini, anak memiliki ciri khas berupa rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan di sekitarnya, baik terhadap benda hidup maupun benda mati. Selain itu, anak juga sangat menyukai kegiatan bermain dan sering menjadikan bermain sebagai bagian utama dari aktivitas sehari-harinya. Oleh karena itu, pemberian pendidikan, stimulasi, serta pengenalan konsep belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak sangat diperlukan untuk mendukung proses perkembangannya, terutama dalam aspek kognitif atau kemampuan berpikir.³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah kognitif berkaitan dengan aktivitas mental yang melibatkan proses mengetahui, memahami, dan berpikir berdasarkan pengalaman serta informasi yang diperoleh seseorang. Aspek kognitif menggambarkan kemampuan individu dalam menerima dan mengolah informasi, memahami suatu konsep, melakukan penalaran, memberikan penilaian, serta

³ Muhammad Abdul Latif. Nadlifah, Nurul Zahriani, *Perkembangan Kognitif AUD Teori Dan Aplikasinya*, ed. Muhammad Abdul Latif, 1st ed. (CV. MULTIARTHA JATMIKA, 2022), 5.

menentukan keputusan berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Dengan demikian, kemampuan kognitif berperan penting dalam membantu seseorang memahami berbagai hal dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Sedangkan menurut Jean Piaget, kemampuan kognitif merupakan cara anak memahami, menyesuaikan diri, dan memberi makna terhadap berbagai objek maupun peristiwa yang ada di sekitarnya. Piaget berpendapat bahwa anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pengalaman yang diperoleh anak akan memengaruhi cara berpikir dan cara mereka memandang suatu kenyataan. Selain itu, anak juga mengolah, menafsirkan, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga pemahaman mereka terus berkembang seiring bertambahnya pengalaman.⁵

Selain itu Jean Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung secara bertahap melalui empat fase utama. Tahap pertama adalah sensori-motorik yang terjadi pada usia 0-2 tahun, di mana anak belajar melalui aktivitas indra dan gerakan. Tahap kedua adalah praoperasional yang berlangsung pada usia 2-7 tahun. Selanjutnya, tahap operasional konkret terjadi pada usia 7-11 tahun, dan tahap operasional formal berlangsung pada usia 11-15 tahun. Pada

⁴ Khikmah Novitasari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Yogyakarta, 2023), 12.

⁵ Rubi Babullah, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol. 01. N (2022): 138.

tahap praoperasional, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolik, yaitu kemampuan menggunakan simbol atau lambang seperti kata, gambar, angka, dan benda untuk mewakili sesuatu yang tidak hadir secara langsung di hadapannya.⁶

Maka dari itu Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui empat tahapan yang dialami oleh semua anak, di mana setiap tahap menunjukkan karakteristik cara berpikir yang berbeda sesuai dengan tingkat usianya. Salah satu tahap yang penting dalam pendidikan anak usia dini adalah tahap praoperasional yang terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada fase ini, anak mulai mengembangkan kemampuan menggunakan simbol dan bahasa untuk memahami lingkungan sekitarnya. Anak sudah mampu mengaitkan suatu objek dengan lambang tertentu, seperti kata, gambar, atau tanda lainnya, sehingga mereka dapat memikirkan dan membayangkan sesuatu meskipun objek tersebut tidak berada secara langsung di hadapannya. Kemampuan inilah yang menjadi dasar berkembangnya berpikir simbolik pada anak usia dini.⁷

Lalu menurut pendapat Jean Piaget bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu perkembangan yang muncul pada tahap praoperasional, yaitu sekitar usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai

⁶ Felani Henrianti Priyono, Anayanti Rahmawati, and Adriani Rahma Pudyaningtyas, "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia* 9, no. 4 (2021): 212, <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.53280>.

⁷ Jauharotina Alfadhilah, "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 05, no. 01 (2025): 98.

mampu menggunakan berbagai simbol atau lambang untuk mewakili benda, orang, maupun peristiwa yang ada di sekitarnya. Simbol tersebut dapat berupa kata-kata, gambar, atau benda tertentu yang memiliki makna bagi anak. Selain itu, anak juga mulai menggunakan bahasa dan imajinasinya untuk membayangkan serta menceritakan sesuatu yang tidak sedang berada di hadapannya. Kemampuan ini menjadi landasan penting bagi perkembangan bahasa, kegiatan bermain peran, serta pemahaman konsep-konsep sederhana yang akan mendukung proses belajar anak pada tahap perkembangan selanjutnya.⁸

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD KB Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah, menunjukkan penggunaan media congklak mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A, ditandai peningkatan dari kategori BB dan BSH menjadi BSB. Temuan ini membuktikan media congklak efektif sebagai alternatif pembelajaran untuk mendukung perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.⁹ Selanjutnya yaitu penelitian di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar menunjukkan metode bermain konstruktif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A, terlihat dari kemampuan mengenal angka, membedakan angka-huruf, dan berhitung berurutan. Penelitian di RA Al-Kubro menunjukkan media

⁸ Aurike Modati, Icam Sutisna, and Pupung Puspa Ardini, "Pengaruh Penggunaan Power Point Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Di TK Tribrata Desa Tupa" 1, no. 4 (2024): 23.

⁹ Rosita, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Media Congklak Di PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah," *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5, no. 1 (2024): 77.

toples simbol berdampak positif pada kemampuan membilang, memahami konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan dan huruf. Kedua penelitian membuktikan metode dan media pembelajaran menarik dapat mengoptimalkan perkembangan berpikir simbolik anak.¹⁰ Selain itu, penelitian di RA Al Fitrah menunjukkan media *Activity Board* mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan belajar yang menarik dan interaktif, sehingga anak lebih aktif berpartisipasi. Media ini berdampak positif pada kemampuan mengenal simbol angka, simbol huruf, dan konsep berhitung sederhana, sehingga terbukti efektif mendukung perkembangan berpikir simbolik anak usia dini.¹¹ Di sisi lain, Penelitian di TK Isriyati Sugito membuktikan media *Fun Fabric* mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun melalui metode belajar yang seru dan menyenangkan, sehingga anak lebih aktif terlibat dalam bermain sambil belajar. Hal ini berdampak positif pada perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mempercepat pemahaman dan pengenalan bentuk angka dan huruf.¹²

¹⁰ Fitria Ulfah and Sani Wandani, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Media Toples Simbol Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di RA Al Kubro Kecamatan Tarogong Kaler Kabupaten Garut," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)* 3, no. 1 (October 2024): 3–4, <https://doi.org/10.37968/anaking.v3i1.526>.

¹¹ K. M. et al Supriadi, "Activity Board : Media Untuk Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Fitrah," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2024): 5.

¹² Ilma Khoiron Nisa et al., "Analisis Eksperimental Pengaruh Penggunaan Media Fun Fubric Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 5 (June 2025): 1383, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.6938>.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang berbasis permainan, interaktif, dan menyenangkan seperti media congklak, metode bermain konstruktif, media toples simbol, *Activity Board*, dan *Fun Fabric* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Penerapan media dan metode tersebut mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, lambang bilangan, huruf, serta memahami konsep berhitung dasar, yang ditunjukkan oleh peningkatan kategori perkembangan anak dari tahap awal menuju Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian, pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat menjadi strategi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berpikir simbolik anak. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai penunjang pembelajaran.

Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini di bawah naungan Depdiknas, Alat Permainan Edukatif (APE) diartikan sebagai segala macam instrumen bermain yang membawa muatan pembelajaran guna mengasah berbagai potensi dasar anak. Kehadiran APE tidak sekadar menjadi sarana hiburan untuk bersenang-senang semata, melainkan difungsikan secara terencana sebagai media belajar untuk memacu pertumbuhan kognitif, gerak motorik, kemampuan berbahasa,

kecerdasan sosial-emosional, hingga daya cipta mereka. Anak-anak dapat menyerap berbagai pengetahuan baru melalui aktivitas bermain yang dikemas secara seru, memancing interaksi positif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta pas dengan fase tumbuh kembangnya.¹³

Alat Permainan Edukatif (APE) pada hakikatnya merupakan sarana bermain yang memang diciptakan secara spesifik untuk mendukung program pendidikan anak. Bukan sekadar menjadi media hiburan untuk mengisi waktu luang, APE memikul misi instruksional yang membantu anak-anak mendapatkan pengalaman belajar secara nyata lewat aktivitas bermain. Di ruang kelas, kehadiran APE ini sangat membantu guru dalam menyederhanakan penyampaian materi, mendongkrak antusiasme belajar siswa, sekaligus menyelaraskan teknik mengajar dengan fase tumbuh kembang anak. Dengan memanfaatkan APE dalam permainan yang terarah, anak-anak bisa memahami bermacam-macam konsep dasar lewat proses yang menyenangkan, aktif, dan jauh lebih membekas di ingatan mereka.¹⁴

Selain itu, Alat Permainan Edukatif (APE) juga merupakan media yang berbasis sistem, berarti APE tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan suatu proses yang teratur dan sinergis yang menggabungkan

¹³ Nur Fadiyah Akhmad Shunhaji, "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini" 21, no. 1 (2020): 9.

¹⁴ Nurul Khaira, "Tinjauan Terhadap Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Oleh Guru Di Tk Al-Azhar Siem," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 7, no. 2 (2022): 3.

berbagai komponen pembelajaran, seperti materi kegiatan, proses didaktik, serta pengelompokan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Dengan demikian, APE dirancang secara terencana agar setiap unsur di dalamnya saling mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai permainan yang sengaja dibuat dengan mempertimbangkan nilai-nilai pada pendidikan, sehingga penggunaannya mampu membantu anak belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, menumbuhkan kreativitas, serta mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak secara holistik.¹⁵

Di sisi lain, Alat Permainan Edukatif (APE) juga berperan sebagai media pendukung dalam aktivitas belajar yang dikemas lewat bermain, baik saat anak bereksplorasi secara mandiri maupun ketika didampingi oleh guru. Kehadiran sarana ini mampu memicu anak untuk menyerap informasi baru secara alami tanpa mereka sadari, baik melalui pemanfaatan gawai modern, alat peraga sederhana, hingga mainan tradisional. Jauh dari sekadar sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, APE memikul fungsi edukatif yang kuat untuk memperluas wawasan dan mempertajam pemahaman anak. Oleh karena itu, instrumen belajar ini memang dikonsep secara khusus guna memaksimalkan seluruh aspek tumbuh kembang anak agar berjalan

¹⁵ Friska Nur Fatimah et al., "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (June 2023): 46, <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.

selaras dengan tingkatan usia mereka. Dengan demikian, APE merupakan alat bantu belajar yang dirancang secara khusus untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tahap pertumbuhannya.¹⁶

Maka dari itu, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar memberikan segudang manfaat penting bagi tumbuh kembang anak. Pertama, perangkat ini efektif mengasah keterampilan motorik; gerakan meraba, menggenggam, dan mengambil mainan akan melatih otot motorik halus, sementara aktivitas menggerakkan objek besar akan memicu perkembangan motorik kasar mereka. Kedua, APE mampu mempertajam fokus dan konsentrasi anak karena desainnya yang menarik menantang mereka untuk mengeksplorasi seluruh potensi diri. Ketiga, sarana ini dapat memperluas wawasan sekaligus memperkaya kosakata anak, terutama jika diselingi dengan metode bercerita atau mendongeng saat memainkannya. Terakhir, keberadaan media visual dan fisik ini membuat proses pengenalan aneka warna serta bentuk geometri menjadi jauh lebih konkret, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi anak dibandingkan jika guru hanya menjelaskan lewat teori atau cerita lisan saja.¹⁷

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) juga membawa serangkaian dampak positif yang nyata bagi tumbuh kembang anak,

¹⁶ Erine Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Egileaner* 1, no. 1 (2023): 1–9.

¹⁷ Basori, "Penggunaan APE Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini" 32, no. 3 (2021): 37.

salah satunya adalah mempertajam daya fokus. Ketika anak asyik merangkai kepingan *puzzle* atau menuntaskan tantangan permainan yang rumit, mereka secara otomatis dilatih untuk memusatkan perhatian penuh. Selain itu, jika aktivitas bermain ini dikombinasikan dengan narasi atau dongeng, wawasan anak akan semakin luas dan kecakapan berbahasanya pun ikut meningkat. Melalui media fisik ini, anak-anak juga bisa lebih mudah mengenali beragam geometri dasar seperti lingkaran, persegi, dan kotak, serta membedakan aneka warna cerah seperti merah, hijau, dan biru. Pada akhirnya, APE hadir sebagai sarana belajar yang seru sekaligus efektif untuk melejitkan seluruh potensi anak secara seimbang, mulai dari aspek fisik-motorik, kecerdasan kognitif, kemampuan komunikasi, hingga kematangan sosial mereka.¹⁸

Oleh karena itu, koin angka merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk membantu anak dalam memahami konsep dasar matematika, khususnya pengenalan angka. Media ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini karena dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui kegiatan bermain dengan koin angka, anak-anak dapat belajar mengenal urutan bilangan, memahami konsep banyak atau sedikit, menyebutkan simbol angka dengan benar, serta menghubungkan antara lambang angka dan bentuk tulisan atau

¹⁸ Andi Syahputra Harahap Siti Fatimah Zahra, *Permainan Edukatif Anak Lancar Bicara*, ed. Tahta Media, 2023.

sebutannya. Proses ini penting sebagai dasar bagi kemampuan berhitung dan berpikir logis anak di tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, penggunaan media konkret seperti koin angka juga mampu merangsang perkembangan motorik halus anak, karena melibatkan aktivitas seperti memegang, menyusun, atau memindahkan koin secara langsung.

Sebagai bentuk pengembangan dari media koin angka yang sederhana, kini hadir APE koin variasi yang dibuat dengan bahan yang lebih tahan lama dan desain yang menarik. APE koin variasi umumnya menggunakan bahan dasar kayu atau triplek, yang dipotong melingkar menyerupai bentuk koin. Setiap koin kemudian dihias dengan gambar-gambar menarik, seperti hewan, buah, atau objek yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Gambar tersebut dicetak dan dilaminasi agar tahan lama dan tidak mudah rusak. Selain itu, koin-koin tersebut juga dilengkapi dengan angka dan huruf dari bahan kayu, yang ditempel di atas permukaan koin untuk memperkuat daya tarik visual serta memudahkan anak dalam mengenal simbol. Inovasi ini bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan, serta memperkaya aspek perkembangan anak, baik dari segi kognitif, motorik, maupun sosial-emosional. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan berbagai indra, APE koin variasi menjadi pilihan media yang sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran di PAUD maupun TK.

Maka dari itu, APE Koin Variasi diperlukan untuk memberikan inovasi pembelajaran pada anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia empat sampai lima tahun. Oleh sebab itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk memberikan inovasi berupa APE Koin Variasi yang didalamnya terdapat simbol-simbol angka, dan huruf. Mengacu pada permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan APE Koin Variasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khodijah Serut”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas berdasarkan judul yang diangkat “Pengembangan APE Koin Variasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khodijah Serut”, maka masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Masih terbatasnya media edukatif yang secara spesifik dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.
2. Bahan dan desain APE yang ada saat ini kurang tahan lama.
3. Media APE yang tersedia belum sepenuhnya menarik minat anak.
4. Kurangnya inovasi dalam pemanfaatan alat permainan edukatif berbasis angka dan simbol.
5. Kurangnya ketertarikan pada pelajaran yang diberikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan mengenal lambang dan angka.
2. Media yang belum diterapkan.
3. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media APE berupa koin variasi yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.
4. Media APE yang dikembangkan menggunakan bahan triplek, kayu, dan plastik yang dirancang agar menarik, edukatif, dan tahan lama.
5. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A usia 4-5 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam proses pengembangan APE Koin Variasi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.
2. Bagaimana kelayakan APE Koin Variasi yang dikembangkan dalam mendukung kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun
3. Bagaimana kepraktisan APE Koin Variasi untuk mendukung kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun

4. Bagaimana efektivitas APE Koin Variasi dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam proses pengembangan APE Koin Variasi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk menguji tingkat kelayakan APE Koin Variasi yang dikembangkan dalam mendukung kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun
3. Untuk menguji tingkat kepraktisan APE Koin Variasi untuk mendukung kemampuan simbolik anak usia 4-5
4. Untuk menganalisis efektivitas APE Koin Variasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun

F. Spesifikasi Produk

Produk APE Koin Variasi merupakan alat permainan edukatif berbasis kayu yang dirancang khusus untuk anak usia dini dalam rangka mengenalkan konsep angka dan huruf melalui metode bermain yang interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media ini digunakan untuk melatih kemampuan kognitif anak dalam mengenal urutan bilangan (1-10), menyebutkan simbol angka, menghubungkan antara lambang angka dengan jumlah benda, serta mengenal huruf alfabet (A-Z). APE ini juga mendukung kegiatan pengembangan bahasa dan pra-matematika, serta dirancang agar sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan dan bermakna.
2. Dari sisi material dan dimensi, produk ini dibuat dari bahan utama kayu kayu ringan yang telah diampelas halus dan aman untuk anak. Setiap koin memiliki bentuk bulat dengan diameter 5 cm. Gambar hewan atau sayur yang sudah di print dan di pres.
3. Gambar pada koin mencakup angka 1-10, huruf A-Z, serta ilustrasi benda yang sesuai (misalnya: gambar apel untuk huruf A, gambar dua bola untuk angka 2).
4. APE ini juga dilengkapi dengan papan alas dari kayu berukuran panjang 44 cm x lebar 29 cm dan tebal 7 cm, sebagai media susun dan pengelompokkan koin.
5. Kayu sebagai bahan utama memberikan kekuatan dan durabilitas tinggi sehingga produk lebih tahan lama dan dapat digunakan dalam jangka panjang, baik di lembaga pendidikan anak usia dini maupun di lingkungan rumah.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kegunaan bagi:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana pengembangan wawasan dan pengalaman dalam merancang dan mengembangkan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir simbolik dan media pembelajaran lainnya.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penyediaan alat permainan edukatif yang inovatif dan aplikatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran di PAUD atau TK. Sekolah juga dapat menjadikan APE Koin Variasi sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dan efektif dalam proses stimulasi kognitif anak.

3. Bagi Pendidik

Penelitian ini memberikan inspirasi bagi pendidik dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Pendidik juga dapat memperoleh strategi baru dalam merancang kegiatan belajar yang lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan anak.

4. Bagi Peserta Didik

APE Koin Variasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu membantu anak usia 4-5 tahun dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Media ini juga dapat merangsang minat belajar anak serta mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik halus serta kemampuan berpikir simbolik.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman pada istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan ini, maka pentingnya penegasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media APE Koin Variasi

Media APE Koin Variasi adalah Alat Permainan Edukatif (APE) yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk persegi empat menyerupai tas, yang di dalamnya terdapat sejumlah koin berisi angka, huruf, dan gambar. Fungsi dari alat ini adalah untuk digunakan oleh anak dalam kegiatan mencocokkan yaitu menempelkan huruf awal dan angka pada gambar yang telah ditempelkan sebelumnya pada media. Aktivitas ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir

simbolik anak melalui proses pengenalan dan pencocokan simbol secara menyenangkan.

b. Berpikir Simbolik

Menurut Piaget, berpikir simbolik merupakan kemampuan anak untuk merepresentasikan objek yang tidak berada di hadapannya melalui berbagai bentuk ekspresi simbolik. Anak mulai menunjukkan kemampuan ini, misalnya dengan menggambar rumah, orang, mobil, awan, atau benda-benda lainnya yang tidak sedang mereka lihat secara langsung. Selain itu, berpikir simbolik juga tampak saat anak bermain seolah-olah, seperti membuat makanan dari tanah, atau membayangkan dirinya menjadi tokoh lain, baik manusia maupun hewan, melalui aktivitas menggambar, menulis, bernyanyi, maupun berbicara.¹⁹

Berpikir simbolik merupakan suatu proses perubahan kognitif yang berlangsung dalam rentang waktu tertentu, khususnya saat anak berada pada usia 2 hingga 7 tahun, yang dikenal sebagai tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif. Pada tahap ini, idealnya anak mulai mampu menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan objek atau peristiwa di sekitarnya. Namun, dalam beberapa

¹⁹ Alif Laini, Nurhayati Nurhayati, and Ayu Citra Dewi, "Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kasih Bunda Kota Pariaman," *Journal on Teacher Education* 5, no. 3 (March 2024): 151, <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.26632>.

kasus, keterbatasan lingkungan dapat menyebabkan anak mengalami hambatan dalam perkembangan kemampuan berpikir simbolik tersebut. Fungsi berpikir simbolik ini sangat penting karena menjadi tahapan awal dalam proses berpikir praoperasional pada anak usia dini.²⁰

2. Penegasan Operasional

Secara Operasional pengaruh media APE Koin Variasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun ini adalah proses merancang, membuat, dan menyempurnakan alat permainan edukatif (APE) melalui tahapan-tahapan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) guna menghasilkan produk yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. APE Koin Variasi yang dimaksud adalah media pembelajaran berbentuk tas persegi empat yang di dalamnya berisi koin dari bahan kayu atau triplek yang dilengkapi dengan simbol angka, huruf, dan gambar. Media ini dirancang untuk digunakan dalam aktivitas mencocokkan atau menempelkan simbol pada gambar, sebagai bentuk stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

²⁰ Halimatus Sakdiah and Nenny Mahyuddin, "Identifikasi Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Dalam Masa Pandemi," *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 1 (February 23, 2022): 41–48, <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.294>.

Secara operasional, yang dimaksud dengan pengaruh media APE Koin Variasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun adalah proses pengembangan media pembelajaran berbentuk tas persegi empat yang berisi koin dari bahan kayu atau triplek, dilengkapi dengan simbol angka, huruf, dan gambar. Media ini dirancang untuk kegiatan mencocokkan atau menempelkan simbol pada gambar guna menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak. Pengembangan dilakukan melalui metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, untuk menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.