

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam meningkatkan segala aspek dalam kehidupan manusia. Anak usia dini merupakan manusia dalam perkembangan dan pertumbuhan yang unik, yang mana dalam proses kehidupannya ia akan mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, serta kecerdasan sepiritual sesuai dengan tingkat pertumbuhannya.¹ Pendidikan anak usia dini merupakan aspek fundamental yang berperan penting untuk mengoptimalkan aspek-aspek kecerdasan tersebut, sehingga dalam proses belajarnya seluruh tenaga kependidikan yang berperan harus memberikan layanan pendidikan yang maksimal.²

Pendidikan dapat dilakukan sejak anak usia dini, karena anak sejatinya telah membawa potensi dan aspek perkembangan sejak lahir, tinggal pendidikan dan orang tua yang harus mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak.³ Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena itu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa selanjutnya. Penjelasan diatas membuktikan bahwa pemberian

¹ Dharma, "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak - Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan," 01 (2016), 1–23.

² Trung Tâm et al., "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan DI RA Qurrata' Ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan," 01 (2016), 1–23.

³ Wardoyo, "Pentingnya Pendidikan Anak usia dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development," pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development 15, no. 1 (2016): 165–75,

pendidikan sangat penting dilakukan untuk anak agar seluruh aspek perkembangan anak dapat dicapai dengan optimal.⁴

Pendidikan anak adalah pemberian upaya untuk merangsang, membimbing dan mengasuh serta memberikan kegiatan belajar yang membangun keterampilan dan kemampuan pada anak. menjadi orang tua, kita mempunyai tanggungjawab untuk menyampaikan pendidikan dan stimulasi pada anak kita, hal itu selaras dengan perkataan sahabat sayyidina Ali Karamallohu Wajhahu⁵

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يَنْصَرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Artinya: “Didiklah anak-anakmu, karena sesungguhnya mereka diciptakan untuk sebuah zaman yang zaman itu berbeda dengan zamanmu.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa anak-anak ini tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sangat berbeda dari yang kita alami saat mereka membesar. Dalam menghadapi perbedaan ini penting bagi orang tua atau pendidik untuk memahami kebutuhan anak sesuai dengan zamannya. Menurut keputusan menteri agama republik Indonesia Nomor 792 Tahun 2018, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreatif, emosional dan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku), pendidikan agama, Bahasa

⁴ Vince Lombardi, “Membentuk Jiwa Leadership pada Anak,” 2020.

⁵ sahabat sayyidina “Ali Karamallohu Wajhahu

dan komunikasi. keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui seseorang pada masa kanak-kanak.⁶

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan jika pendidikan anak usia dini adalah pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan belajar yang mendorong perkembangan dan pertumbuhan fisik dan mental agar anak siap untuk belajar lebih lanjut.⁷ Dalam permendikbud nomor 37 tahun 2014 dipaparkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia dini yang merangsang dan mengoptimalkan perkembangannya. Guru PAUD harus mengembangkan enam perkembangan. Keenam aspek tersebut adalah perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial-emosional, linguistik serta nilai fisik dan motorik.⁸ Usia dini adalah usia yang paling efektif dalam perkembangan yaitu perkembangan bahasa, perkembangan nilai agama, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulus pada anak sejak dini adalah perkembangan kognitif.⁹ Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir bagian yang di gunakan yaitu

⁶ Nurul Swandari dan Abdurahman Jemani, "Mitra Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah dan Problematikanya," *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction* 7, no. 1 (2023): 103–21,

⁷ Iyoh Mastiyah, "Pendidikan Anak Usia Dini menurut Islam," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 5.3 (2017), 57–87 <<https://doi.org/10.32729/edukasi.v5i3.138>>.

⁸ Treat J et al James W, Elston D, "pendidikan anak usia Dini," *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 20M, 1–6.

⁹ Heny Friantary, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020): 127,

pemahaman, penalaran, dan pengetahuan. Perkembangan kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.¹⁰

Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil yang telah dicapai sebelumnya.¹¹ Menurut Karim dan Wifroh kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Willams kognitif adalah cara individu bertindak, cara individu bertindak yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang di hadapinya.¹² Menyadari pentingnya aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di antara aspek perkembangan lainnya. Aspek kemampuan kognitif termasuk pembelajaran membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai sejak dini.

Pada anak usia 4-5 tahun pendidik serta orang tua perlu mengenalkan bilangan pada anak, sebab pengenalan angka pada anak ialah kemampuan dasar yang harus dikuasai anak. Hal ini merupakan modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang

¹⁰ Icam Sutisna dan Sri Wahyuningsi Laiya, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, UNG Press Gorontalo, 2020.

¹¹ B A B Ii, A Perkembangan Kognitif, dan Pengertian Perkembangan Kognitif, "Bab2 - 08111241026," 2011, 11–33.

¹² E V A Yunita Risti, "Kognitif Anak Melalui Media Terarium di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Banjar Rejo Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1443 H / 2022 M di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Banjar Rejo," 2022.

berhubungan dengan bilangan. Seperti yang dijelaskan oleh Hasian dan Wirastanua pengenalan tentang konsep hitung. Pengenalan lambang bilangan ini dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang kreatif dan menyenangkan, hal ini dilakukan agar anak tidak merasa jenuh dan membosankan.¹³ Berbagai definisi kognitif yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan yang sangat penting bagi individu, karena menyangkut dengan fikiran dan syaraf otak salah satu dari kemampuan kognitif adalah berfikir simbolik.

Berfikir simbolik merupakan kemampuan individu dalam berfikir cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapinya. Menurut Wongkar dan Linkan 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.¹⁴

Menurut Zaini dengan adanya media pembelajaran, pendidik dapat mengalihkan perhatian anak, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.¹⁵ Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan

¹³ Iia B A B, A Kemampuan Kognitif, dan Pengertian Kemampuan Kognitif, "Teori Pengertian Kemampuan Kognitif," 2012, 15–45.

¹⁴ Jonathan D. Linton et al., "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung di TK AN Nahl Kota Jambi," *Sustainability (Switzerland)* 14, no. 2 (2020): 1–4,

¹⁵ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36,

perhatian para pendidik, pendidik harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat supaya tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil Observasi awal pada tanggal 21 Desember 2023 pada kelompok A Usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo ketika pembelajaran penguasaan lambang bilangan masih terdapat 12 di antara 20 anak yang masih bingung dalam mengenal huruf abjad. Mereka sangat mampu dalam pengucapan namun masih kesulitan dalam penulisan. Begitu juga dalam membedakan huruf vokal dan konsonan. Maka peneliti merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran *Payung Hujan*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan berfikir simbolik.

Peraturan Nasional Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Prasekolah mengatur bahwa tingkat perkembangan kognitif anak usia dini antara 4-5 tahun patut diteladani dalam berpikir simbolik.¹⁶

Berfikir Simbolik merupakan pola berfikir numerik baik angka maupun Huruf. Anak pada rentan usia 4-5 tahun sudah mampu menyelesaikan

¹⁶ Ani Bodedarsyah dan Rita Yulianti, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun)," *Jurnal Ceria*, 2.6 (2019), 354-58.

permasalahan dalam kehidupan yang berhubungan dengan angka secara sederhana, seperti mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mampu membilang angka. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak perlu distimulus dengan baik dan optimal. Salah satunya dalam aspek kemampuan berfikir simbolik yang akan menjadi bekal bagi anak dalam pendidikan selanjutnya. Dengan menggunakan media *Payung Hujan* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak, anak dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik juga menyenangkan dan bermakna bagi anak. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak diperlukan adanya media yang menyenangkan, menarik dan disajikan dalam bentuk tertentu yang dapat dipahami anak, sehingga anak dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pentingnya media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak, maka judul dari penelitian ini yaitu “Pengembangan media pembelajaran *Payung Hujan* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo Kabupaten Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajar *Payung Hujan* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana Penerapan media pembelajaran *Payung Hujan* terhadap kemampuan berfikir simbolik usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran *Payung Hujan* guna meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo Kabupaten Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui bagaimana Penerapan media pembelajaran *Payung Hujan* terhadap kemampuan berfikir simbolik usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan di capai maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, mampu memberikan stimulus visual dan sensorik yang menarik bagi anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat merangsang

perkembangan kognitif mereka, termasuk kemampuan pengamatan, pemahaman konsep, dan pemecahan masalah.

2. Manfaat praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

a. Bagi Peneliti

Menambah Pengetahuan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam melaksanakan peneliti serta untuk memenuhi salah satu persyaratan Program S1 guna memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai bahan pengajaran dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh pendekatan menggunakan media *Payung Hujan* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Darma Wanita Nusa Indah Sambongrejo.

c. Bagi anak

Agar anak tidak bosan dengan proses pembelajaran konvensional serta dapat termotivasi pentingnya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media *Payung Hujan*.

d. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memujudkan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan untuk anak usia dini.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran *Payung Hujan* merupakan suatu media pembelajaran yang dibuat dengan bahan dasar busa, media ini dibuat sesuai dengan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini. Media *Payung Hujan* ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir simboliknya dengan lebih mudah. Media *Payung Hujan* memiliki beberapa jenis permainan pertama adalah permainan mengenal abjad dengan benar, Permainan ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan. Dengan permainan mengenal huruf ini anak-anak dapat belajar permainan ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. mengucapkan kata-kata dengan benar dan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Menyusun kata. permainan ini bermanfaat untuk mengenali pola membantu anak-anak mengembangkan keterampilan. Menghitung jumlah huruf dalam kata. Permainan ini bermanfaat untuk melatih berpikir simbolik anak dengan menghitung huruf dengan benar. Diharapkan dengan media *Payung Hujan* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. berikut penjelasan tentang spesifikasi produk diantaranya:

1. Media *Payung Hujan* terbuat dari busa eva yang di bentuk seperti Payung, bahan yang tidak berbahaya sehingga memudahkan anak dalam belajar
2. Media *Payung Hujan* ditujukan pada anak usia 4-5 tahun
3. Media *Payung Hujan* terdapat beberapa jenis permainan, yang pertama permainan mengenal huruf abjad, mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan, menyusun kata, menghitung jumlah huruf dalam kata.
4. Media *Payung Hujan* dapat membantu anak meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya dengan lebih mudah.

F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Payung Hujan* ini memiliki beberapa ruang lingkup dan keterbatasan, antara lain:

1. Pengembangan produk media pembelajaran *Payung Hujan* terbatas pada peningkatan berpikir simbolik.
2. Pengembangan produk media pembelajaran *Payung Hujan* untuk anak usia 4-5 tahun.

G. Defisini Operasional

Untuk memudahkan pemahaman dan mengatasi perbedaan persepsi dalam penelitian ini, maka pengertian istilah-istilah dalam judul penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Payung Hujan*

Media pembelajaran adalah alat atau replika yang dikembangkan atau dirancang oleh guru, yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media pendidikan adalah segala macam benda dan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, serta alat atau perantara berupa alat, yang mampu menyalurkan informasi berupa bahan pendidikan dari pendidik ke anak-anak dengan tujuan untuk memfasilitasi proses komunikasi pembelajaran. Media *Payung Hujan*, media ini berbahan dasar busa yang dibentuk seperti Payung, media ini menitik beratkan pada kemampuan kognitif khususnya kemampuan berpikir Simbolik pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan benda-benda yang konkret, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir Simbolik.

2. Kemampuan berpikir simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang sangat penting yang harus dicapai dimiliki anak. Menurut Piaget kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) di hadapan anak.

3. Anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun. Pada fase ini, anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, sosial, emosional, dan

bahasa. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

H. Orisinalitas Penelitian

Dalam bagian ini menjelaskan perbedaan dan persamaan antara penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya. Keaslian karya penelitian diperlukan untuk menghindari kesamaan dengan peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, bagian ini dijelaskan dengan tabel uraian agar mudah dipahami.

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Relwi Yani, Rita Kurnia, dan Zulkifli N 2021	Pengembangan Media <i>Busy Table</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru	Pengembangan Media <i>Busy Table</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus	<i>Research and Development (R&D)</i> Dengan Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	Pengembangan Media Pembelajaran dikembangkan secara efisien untuk meningkatkan kemampuan motorik halus di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru
2	Rita Yulianti 2019	Meningkatkan Kemampuan Berfikir simbolik Anak Usia Dini Kelompok A Usia 4-5 Tahun Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka di TK Dharma Kartini	Pembelajaran Lesung Angka untuk meningkatkan Berfikir simbolik	Kuantitatif Dengan Menggunakan Metode <i>Quasi Eksperimen</i>	dalam penerapan media Lesung Angka dapat diterapkan secara optimal oleh guru dan mampu meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia Dini.

No	Peneliti dan tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
3.	Asmaul Khairi 2022	Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di TK IT Azkia Cadak Aceh Besar.	Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik	Kualitatif Menggunakan Metode Deskriptif	Penulis ingin mengembangkan kemampuan berfikir Simbolik pada anak usia dini menggunakan permainan pohon Hitung. Kegiatan ini dilakukan di kelompok A di TK AN- Nahl Kota Jambi dengan meningkatkan perkembangan kognitif khususnya dalam kemampuan berfikir simbolik.
4.	Eka Kusuma Wardani 2022	Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan berfikir Simbolik Anak Usia Dini di PAUD terpadu mutiara bunda.	Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan berfikir simbolik.	Kualitatif Menggunakan Metode Deskriptif	Hasil dari Penelitian ini adalah permainan edukatif setatak angka yang digunakan sangat menarik dan dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda 1-10 dan mengenal konsep bilangan ternyata berkembang sesuai harapan.
5.	Masfufah Han khalif Alam 2019	Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran	Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media	Kuantitatif Dengan Menggunakan Metode <i>Quasi</i> Eksperimen	Pengembangan Media Pembelajaran Lotto sangat berpengaruh untuk memudahkan dalam Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia

No	Peneliti dan tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatandan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
		Lotto Kelompok B Di PAUD AL-Jihad Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung	Pembelajaran Lotto		Dini Kelompok B Di PAUD AL-Jihad Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung

I. Deskripsi Penelitian

Tabel 1.2
Deskripsi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi, Deskia Dwi Nur Koniva, 2024	Pengembangan media pembelajaran <i>Payung Hujan</i> untuk meningkatkan kemampuan berfikir Simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo Kabupaten Bojonegoro	Pengembangan media <i>Payung Hujan</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis	<i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE	

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan tentang media *Payung Hujan* pada anak usia 4-5 di TK Dharma Wanita Nusa Indah Sambongrejo disusun dalam beberapa bagian yang terdiri dari:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan, dalam bagian ini berisi tentang judul, latar belakang atau konteks penelitian, rumusan masalah atau fokus penelitian, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, komponen atau spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Kajian Teori, dalam bagian ini tentang beberapa kajian teori mengenai pengembangan media pembelajaran *Payung Hujan* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir Simbolik, penggunaan *Payung Hujan* sebagai media pembelajaran.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dan Pengembangan, dalam bagian ini berisi tentang desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data dan Temuan penelitian, dalam bagian ini berisi tentang hasil temuan penelitian pengembangan serta menyajikannya dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan dalam rumusan masalah.

5. BAB V PENUTUP

Penutup, dalam bagian ini tentang penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.