

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 11, No. 2, Januari 2024 (170-179)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.20310>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Pengembangan Media Pembelajaran ABEBO untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak

Sherly Andua Cindi Silomita^{1✉}, Tomas Iriyanto², Nur Anisa³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Indonesia

^{1✉}sherly.andua.2001536@students.um.ac.id

Abstrak

Orang tua dan pendidik harus membantu anak-anak dalam membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran dan perkembangan lebih lanjut. Salah satunya yaitu kemampuan berpikir simbolik anak yang perlu distimulasi sejak dini. Kemampuan berpikir simbolik yang rendah pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Siti Hajar sangat perlu dilakukan stimulasi menggunakan media pembelajaran seperti ABEBO (Aplikasi Berpikir Simbolik). Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran aplikasi ABEBO yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian pengembangan ABEBO ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengambilan data ini meliputi, angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna melakukan uji kelayakan produk kemudian diujicobakan kepada 30 anak di PAUD Terpadu Siti Hajar Malang. Rata-rata keseluruhan persentasi ahli media sebesar 94%, ahli materi 93%, ahli pengguna 95%, serta uji coba kelompok kecil 78,19%, dan uji coba kelompok besar 93,59%. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ABEBO dapat dikatakan dalam kriteria sangat layak dengan kategori dapat digunakan dan dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hal tersebut ditemukan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak mengalami peningkatan melalui media pembelajaran ABEBO.

Kata Kunci: abebo; anak usia dini; berpikir simbolik

Abstract

Parents and educators must assist children in building a solid foundation for further learning and development. One is children's symbolic thinking abilities, which must be stimulated early. The low symbolic thinking ability of children aged 5-6 years at Siti Hajar Integrated PAUD must be stimulated using learning media such as ABEBO (Symbolic Thinking Application). This research aims to produce learning media for the ABEBO application that can boost the symbolic thinking abilities of children aged 5-6 years. This type of ABEBO development research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. These data collection techniques include questionnaires, observation and documentation. Data analysis techniques include quantitative and qualitative descriptive analysis. Media, material, and user experts carried out product feasibility tests and tested them on 30 children at the Siti Hajar Integrated PAUD Malang. The overall average percentage of media

experts was 94%, material experts 93%, user experts 95%, small group trials 78.19%, and large group trials 93.59%. The research analysis results show that the ABEBO application is in the very feasible category, with the category that it can be used and developed to stimulate the symbolic thinking abilities of children aged 5-6 years. Based on this, it was found that children's symbolic thinking abilities increased through ABEBO learning media.

Keywords: *abebo; children aged 5-6 years; symbolic thinking*

Pendahuluan

Pendidikan prasekolah biasa disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang merupakan pendidikan awal yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Dhieni et al., 2020) menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak-anak dilahirkan dengan ciri khas masing-masing, sehingga setiap anak menerima rangsangan juga berbeda. Anak memerlukan kegiatan dan program pendidikan yang mampu membuka kemampuan tersembunyi melalui kegiatan pembelajaran (Anwar & Zaenullah, 2020). Jika anak tidak memanfaatkan potensinya dan tidak mendapat respon dengan tepat, maka anak akan kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam hidupnya masa ini dikenal sebagai masa keemasan atau golden age. Di masa golden age anak sangat suka belajar. Ditandai dengan kesenangan untuk membaca dan mempelajari segala sesuatu. Metode belajar yang cocok untuk anak usia dini yaitu metode belajar sambil bermain, karena sesuai dengan sifat anak usia dini yaitu bermain.

Pembelajaran adalah kegiatan menerapkan kurikulum di sekolah untuk membangun siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas, maka guru harus memahai tentang literasi digital. Literasi digital sangat diperlukan bagi para guru, khususnya guru PAUD, karena pendidikan pertama kali diperoleh pada anak usia dini akan menjadi tumpuan dan landasan bagi perkembangan anak dimasa yang akan datang (Anisa et al., 2023). Adanya pengetahuan guru tentang literasi digital maka pembuatan maupun penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman sekarang. Media pembelajaran adalah media yang dibuat oleh guru dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan menyesuaikan dengan tahap perkembangan. Media yang baik adalah media yang cukup efektif dan dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan yang ditemukan di lingkungan sekitar. Pengembangan media tidak selalu berbentuk produk yang belum pernah ada melainkan segala hal yang menjadi temuan baru baik berupa modifikasi dari temuan sebelumnya dengan meningkatkan fungsi pendayagunaan dari media yang dikembangkan, misal ketika produk awal hanya dapat dimainkan sebagai bahan untuk menghitung benda, maka pada pengembangan produk tersebut akan memiliki beberapa layanan permainan yang dapat di aplikasikan dalam pembelajaran (Maimanah et al., 2022)

Salah satu jenis media yang digunakan dalam mengasah kreativitas, berpikir simbolik, ekspresi, imajinasi anak yaitu sumber pembelajaran berbasis mobile. Aplikasi Berpikir Simbolik (ABEBO) adalah sebuah aplikasi yang isinya berupa lembar kerja siswa berbentuk online yang berbasis game. Saat ini, teknologi semakin berkembang pesat, contohnya yakni pembelajaran menggunakan kertas kini berubah menggunakan hp, laptop, tab, maupun komputer. Oleh karena itu, aplikasi ABEBO ini bisa di gunakan

dimanapun anak berada agar anak bisa mengasah kemampuan kognitif khususnya dalam berpikir simbolik.

Perkembangan kognitif merupakan komponen perkembangan anak usia dini yang sangat penting untuk kehidupan pembelajaran. Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang mengacu pada berbagai perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak dimulai dari konsepsi hingga usia delapan tahun (Valentina Dewi et al., 2023). Kemampuan kognitif anak diperlukan untuk memecahkan masalah dalam setiap kehidupan, kemampuan kognitif anak sangat penting untuk perkembangan mereka dan untuk masa depannya. Tidak mengheran jika pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu motivasi masyarakat dalam menyekolahkan anaknya sedini mungkin (Valentina Dewi et al., 2023). Kemampuan kognitif dapat membantu anak agar mengeksplorasi lingkungan sekitar menggunakan panca indera. Kemampuan kognitif juga dapat membantu anak memberdayakan lingkungannya agar memenuhi kebutuhannya dan masyarakat. Kemampuan berfikir anak dapat dilihat sebagaimana anak mampu memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapinya, anak mengetahui benda, bentuk dan sebab akibat yang terjadi pada dirinya, namun kenyataan pada pendidikan anak usia dini di lingkungan kita sangatlah memperhatikan, banyak faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. (Yuliastri Nur Adiyah , Fitriani Rohyana, 2021)

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini salah satunya dengan adanya aspek berpikir simbolik. Berpikir simbolik ini termasuk aspek penting yang harus dimiliki dan dicapai anak. Kemampuan anak dalam berpikir simbolik adalah menggunakan simbol-simbol untuk menunjukkan sesuatu yang tidak ada. Tahap simbolik mempelajari tentang simbol atau lambang. Anak-anak akan melihat angka dan huruf setiap hari karena mereka akan belajar matematika ketika memasuki sekolah dasar. Anak harus memahami angka-angka baik yang berurutan hingga arti setiap simbol angka dan huruf tersebut.

Berdasarkan hasil pra penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak seringkali tidak dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah sehari-hari secara mandiri, sebagian anak juga belum bisa menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dan baik. Selain permasalahan tersebut terdapat beberapa permasalahan lain yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, kurang berkembangnya aspek kognitif di beberapa anak khususnya kemampuan berpikir simbolik.

Penelitian ini memiliki inovasi terbaru dari penelitian sebelumnya, yakni berupa media pembelajaran yang bersifat game mobile yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan handphone, fitur yang digunakan dalam aplikasi ini sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun yang dapat menarik perhatian anak. Selain itu orang tua juga lebih mudah ketika mengawasi anak saat bermain ABEBO ini.

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk instimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun dan memberikan sumbangsih media pembelajaran baru yang dapat digunakan sekolah dan orang tua untuk membuat pembelajaran lebih mudah sesuai dengan perkembangan anak.

Metodologi

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Aplikasi Berpikir Simbolik "ABEBO" untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun memanfaatkan pendekatan "Research and Development" (Penelitian dan Pengembangan). Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023). R&D bersifat jangka panjang untuk memvalidasi produk, R & D adalah cara untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifannya. Maka dapat disimpulkan bahwa R&D merupakan suatu cara untuk memperoleh prosedur, teknik, dan perangkat baru berdasarkan analisis sistematis dari kasus tertentu. Jenis penelitian dalam penelitian pengembangan ini yakni menggunakan metode R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan (Hidayat & Nizar, 2021).

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah anak berusia 5 hingga 6 tahun, ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna. Subjek anak usia 5-6 tahun dan guru diminta untuk menguji media yang dikembangkan. Ahli materi dan ahli media akan menilai aspek materi dan tampilan media. Penelitian dan pengembangan ini berada di PAUD Terpadu Siti Hajar Malang. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret hingga April 2024. Sasaran utama penelitian pengembangan ini adalah siswa siswi TK B dengan rentang usia 5-6 tahun.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan dengan menggunakan wawancara dan angket. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara yang tidak terstruktur dengan guru TK. Data kuantitatif berdasarkan angket validasi oleh ahli media, ahli materi, serta penilaian angket dari guru sebagai ahli pengguna dan angket penilaian anak saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran aplikasi ABEBO berbasis android untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini khususnya kemampuan berpikir simbolik yaitu dengan menggunakan kuantitatif deskriptif untuk mendapatkan data yang terukur disertai dengan penjelasan data yang lugas. Analisis data ini adalah tahapan yang penting yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan produk melalui hasil penelitian ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba. Rumus pengolahan data yang dipakai untuk menghasilkan hasil persentase uji kelayakan dan uji kelompok besar yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pengguna.

$$V = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validasi dari validator

Tse : Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Tsm : Total skor maksimal

100% : Konstanta

Hasil dari penilaian masing-masing validator para ahli kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif berdasarkan bobot kategori penilaian yang dibuat untuk mengevaluasi kelayakan dan kevalidan media. Hasil data pengujian produk, validasi ahli media dan ahli materi dikelompokkan menjadi lima interval, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Kriteria Kelayakan Produk

No.	Kriteria Validitas (%)	Tingkat Validitas
1.	76,01% - 100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	51,01% - 75,00%	Valid, atau dapat digunakan dengan revisi
3.	26,01% - 50,00%	Kurang valid, disarankan untuk tidak dipergunakan
4.	01,00% - 25,00%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

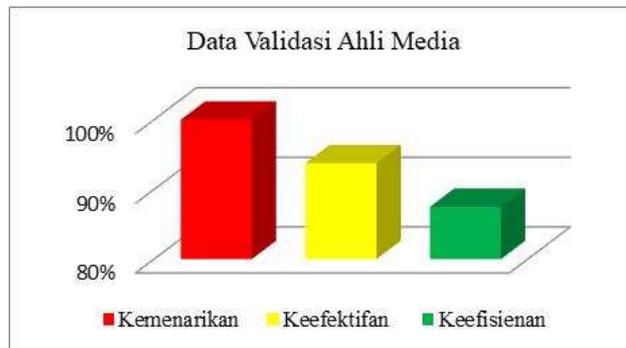
Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini mendatangkan hasil berupa produk media pembelajaran Aplikasi Berpikir Simbolik (ABEBO) yang merupakan aplikasi android untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Aplikasi ini menjadi salah satu media pembelajaran yang menampilkan konsep selaras dengan perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Berikut tampilan aplikasi ABEBO tentang menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.



Gambar 1. Aplikasi ABEBO

Penyajian data uji coba produk mengenai pengembangan media aplikasi ABEBO ini telah diperoleh melalui dua tahapan pengambilan data. Tahap pertama diperoleh dari validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna. Tahap kedua dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Data uji kelayakan produk pengembangan media aplikasi ABEBO yaitu berupa angket, dan data yang didapat dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa diagram yang disajikan pada gambar bagan berdasarkan uji kelayakan oleh para ahli serta angket uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk data kualitatif yang terdiri dari tanggapan dan rekomendasi ahli untuk perbaikan. adapun total hasil presentase validasi media oleh ahli media dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil dari penyajian data pada gambar 2 terdapat skor persentase aspek kemenarikan sebesar 100%, aspek keefektifan sebesar 94%, dan aspek keefisienan sebesar 87%. Adapun hasil total skor rata-rata persentase dari pengembangan aplikasi ABEBO diperoleh persentase sebesar 94%. Berdasarkan diagram di atas, maka hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 94%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Aplikasi ABEBO untuk anak usia 5-6 tahun dinyatakan dalam kriteria sangat layak dan sangat baik untuk digunakan. Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian pada lembar instrumen, adapun total hasil persentase validasi media oleh ahli materi dipaparkan pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

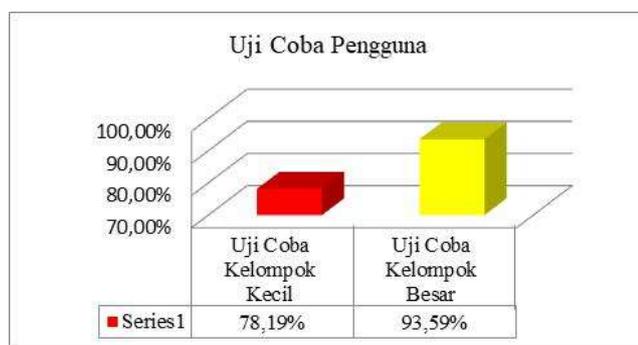
Hasil dari penyajian data pada gambar 3 terdapat skor persentase aspek kemenarikan sebesar 87%, aspek keefektifan sebesar 95% dan aspek kesesuaian sebesar 96%. Adapun total skor rata-rata persentase dari pengembangan aplikasi ABEBO untuk anak usia 5-6 tahun diperoleh persentase sebesar 93%. Berdasarkan diagram di atas, maka hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 93%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media aplikasi ABEBO untuk anak usia 5-6 tahun dinyatakan dalam kriteria sangat layak dan sangat baik digunakan. Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian pada lembar instrumen, adapun total hasil persentase validasi media oleh ahli pengguna dipaparkan pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Pengguna

Hasil dari penyajian data pada gambar 4 terdapat skor persentase aspek kemenarikan sebesar 92%, aspek keefektifan sebesar 96%, dan aspek keefisienan sebesar 97%. Adapun hasil skor rata-rata persentase dari pengembangan media aplikasi ABEBO untuk anak usia 5-6 tahun diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan diagram di atas, maka hasil validasi yang diberikan oleh ahli pengguna diperoleh rata-rata persentase sebesar 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media aplikasi ABEBO pada anak usia 5-6 tahun dinyatakan dalam kriteria sangat layak dan sangat baik untuk digunakan.

Uji coba lapangan kepada pengguna anak usia dini dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dalam kurun waktu 18 Maret 2024 s.d 5 Maret 2024. Uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada PAUD Terpadu Siti Hajar dengan subjek kelompok A berusia 5 tahun sebanyak 10 anak. Uji coba kelompok besar dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada PAUD Terpadu Siti Hajar dengan subjek kelompok A dan B berusia 5-6 tahun sebanyak 20 anak. Pemaparan hasil uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar yakni pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Uji Coba Pengguna

Berdasarkan sajian data hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada gambar 5 di atas, menunjukkan data hasil respon anak melalui uji coba kelompok kecil diperoleh total rata-rata hasil persentase sebesar 78%. Sesuai dengan kriteria yang telah dipaparkan dapat dijelaskan bahwa pengembangan aplikasi ABEBO untuk anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan dalam kriteria cukup layak dengan tingkat kelayakan yakni layak digunakan dengan revisi kecil. Hasil respon anak melalui uji coba kelompok besar mendapatkann total rata-rata hasil persentase sebesar 93,59%. Hasil dari uji coba kelompok besar tersebut menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi ABEBO untuk anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan dalam kriteria sangat layak dan dengan tingkat kelayakan sangat baik untuk digunakan.

Kemenarikan pada media aplikasi ABEBO dapat dilihat ketika kegiatan belajar saat penggunaan aplikasi, yang mana anak sangat antusias dan tertarik untuk menggunakan aplikasi ABEBO ini dengan tampilan gambar, animasi, bahasa tulisan, dan warna yang menarik perhatian anak. Ada banyak cara untuk mengajarkan anak tentang simbol huruf dan angka. Dengan pemberian media pembelajaran yang menarik minat anak agar mereka tidak pernah bosan dan terus belajar. Membuat desain pembelajaran melalui media bermain akan memberikan kenyamanan pada anak dan anak lebih senang dengan kegiatan pembelajaran (Azizah & Kholifah, 2021).

Keefektifan media pembelajaran dapat terlihat pada kegiatan belajar pada saat penggunaan aplikasi ABEBO tentang menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia

5-6 tahun, anak merasa cukup mudah untuk menggunakan aplikasi sehingga anak dapat termotivasi untuk semangat belajar, anak lebih mengetahui lambang bilangan 1-20, anak mampu mengelompokkan gambar sejenis, anak dapat mencocokkan angka dengan jumlah yang ditunjukkan dalam gambar, anak juga mampu membedakan huruf vokal dengan huruf konsonan, anak mampu berhitung secara sederhana, anak mampu menyusun kepingan puzzle. Maka demikian, media terbaik adalah media pembelajaran yang bisa memotivasi anak ketika belajar serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran membuat suasana belajar lebih terkondisikan. Keberhasilan dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu yang terdapat pada media yang digunakan. Media juga memudahkan guru saat menyampaikan isi pelajaran dan dapat membantu siswa dalam menerima pelajaran (Ningsih, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam melaksanakan pembelajaran maupun pembiasaan khususnya keagamaan, diharapkan anak usia dini dapat fokus, paham isi materi, dapat mengembangkan keterampilan, juga dapat menikmati manfaat dan arti belajar, baik secara konkrit maupun praktis (Ridwan et al., 2022)

Keefisienan media pembelajaran dapat terlihat pada kegiatan belajar pada saat penggunaan aplikasi ABEBO ketika diterapkan, anak mudah untuk mengaplikasikan media dengan baik, anak mudah memahami isi dari aplikasi dan mampu menjawab semua pertanyaan, anak juga dapat mengakses aplikasi ini kapan saja dan jangan lupa dengan pendampingan orang tua. Media pembelajaran berbasis Android bermunculan sebagai respon terhadap perkembangan global, teknologi, dan komunikasi cepat. Keunggulan alat peraga belajar atau yang biasa disebut media pembelajaran dengan Android adalah fleksibel, yang bisa dengan mudah dibawa kemana saja, dapat digunakan belajar dimanapun, mampu membangkitkan semangat belajar pada anak serta memudahkan guru dalam memberikan materi (Setiawan, 2017) . Pada saat ini penggunaan media digital secara berlebihan oleh anak dapat berdampak negatif, anak jarang bermain di lingkungan sosial karena banyaknya permainan yang mudah dimainkan pada media digital, yang secara tidak langsung akan merusak kesadaran sosial anak saat mereka masih kecil . Meskipun smartphone yang digunakan anak memiliki nilai edukasi, tetapi orang tua tetap harus memantau aktivitas anak dan memperhatikan waktu penggunaan smartphone oleh anak usia dini. Waktu yang diperlukan anak untuk menggunakan smartphone lebih baik kurang dari satu jam. Namun jika penggunaannya berlangsung lebih lama maka dapat mempengaruhi perkembangannya. Oleh sebab itu, batasan waktu penggunaan smartphone pada anak harus ditegaskan, karena jika penggunaan terlalu berlebihan dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan mental emosional anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil paparan diatas, pengembananagan media aplikasi ABEBO untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun menggunakan metode penelitian R&D dengan model penelitian ADDIE. Pengembangan produk media ABEBO untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui beberapa tahapan yaitu (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dibutuhkannya penilaian dari para ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna. Kemudian tahap uji coba pengguna dipraktikkan kepada pengguna kelompok kecil dan kelompok besar maka dapat diperoleh hasil dari media ABEBO ini. Berdasarkan data yang didapat dari hasil validasi para ahli dan uji coba pengguna yaitu pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan presentasi ahli media sebesar 95%, ahli materi

sebesar 93%, ahli pengguna sebesar 95%, serta uji coba kelompok kecil sebesar 78%, dan uji coba kelompok besar 93,59%. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran ABEBO dinyatakan sangat layak untuk dapat digunakan anak usia 5-6 tahun. Kelayakan media ABEBO dilihat dari hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini sangat efektif, efisien, dan menarik untuk diterapkan dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Saran untuk penelitian selanjutnya yakni dapat membuat media yang lebih interaktif dan menarik, sasaran anak usia dini harusnya lebih luas, serta memperbaiki kekurangan dari penelitian ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada pihak-pihak terkait yaitu kepada kedua dosen pembimbing Program Studi PGPAUD, Universitas Negeri Malang selaku instansi pendidikan, Lembaga PAUD Terpadu Siti Hajar Malang yang telah bersedia menjadi tempat penelitian.

Daftar Pustaka

- Anisa, N., Robbaniyah, I., Utama, I. W., & Astuti, W. (2023). The Effect of Educational Qualifications and Teacher Professional Education Program on the Digital Literacy Skills of Early Childhood Educators. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7123–7130. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5589>
- Anwar, R. N., & Zaenullah. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Care*, 8(1), 56–66.
- Azizah, L. N. Dan Kholifah, K. (2021) "Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Penanaman Aspek Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini," *Prosiding Snasppm*, 6(1), Hal. 462–470. Tersedia Pada: <https://Informatika.Unirow.Ac.Id/Prosiding/Index.Php/Snasppm/Article/View/719>.
- Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 42.
- Hartyaningsih, Dewi Oktavia (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelompok A Melalui Metode Bermain Konstruktif Di TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Ponorogo. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/25492>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25–35. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- Nasution, N, & Maulana, I.(2020). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar Pada Anak Usia Dini Abstrak. 4(10 230-236,<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>

- Ningsih, P. R. (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI," 21(1), Hal. 1-9. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/9851>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Kurnia, Darmiyanti, A., Riana, N. (2022). Media Bola Aritmatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Care* 9(2). <https://search.crossref.org/?q=2528-5173>
- Ridwan, R., Siahaan, A., & Zulheddi, Z. (2022). Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Mengenal Doa-Doa Harian Untuk Siswa Sd Kelas Rendah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 309. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.12984>
- Safitri, N. N. D., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berhitung (GESIT) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 232-243.
- Setiawan, Y. A. (2017) *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya: Pustaka Media Guru. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CfxFDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=belajar+android+menyenangkan+&ots=DZKh8Rj9je&sig=yJTJnGUtNgE_Abc_9-WOL9Vplg&redir_esc=y#v=onepage&q=belajar%20android%20menyenangkan&f=false
- Sutama, I. W., Astuti, W., & Anisa, N. (2021). E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 449. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41385>
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267-282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Veryawan. (2020). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 69-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8878>
- Veryawan., Masliyah, h. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 62-70. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6736>
- Yuliastri Nur Adiyah , Fitriani Rohyana, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnalcare*, 8(2), 29-36. <http://doi.org/10.25273/jcare.v8i2.8556>
- Zahwa, s. a., nisa', t. f. f., & fajar, y. w. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *jurnal pgpaud trunojoyo : jurnal pendidikan dan pembelajaran anak usia dini*, 5(1), 30-38. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v5i1.3848>