

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut *Beichler* dan *Snowman* (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal 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 Runtukahu dan Selpius Kandou (2014: 69) “Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata”. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal 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 Runtukahu dan Selpius Kandou (2014: 69) “Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata”.

Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal konsep . Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya. Anak belajar mengenai simbol atau lambang dari objek-objek yang ada dipikiran dan yang ada dilingkungan sekitarnya. Konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikirannya kemudian diungkapkan melalui kata-kata ataupun kalimat. Pengungkapan secara verbal yang terjadi dapat membuktikan bahwa anak mulai mengenal akan konsep-konsep yang ada.

Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional

Pendidikan Anak Usia Dini bahwa “ Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar ”.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan beberapa ahli di atas yang dimaksud dengan perkembangan berpikir simbolik adalah suatu proses perubahan yang tersusun dalam jangka waktu tertentu yakni yang terjadi pada tahap praoperasional anak yakni 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 bilangan 1-10 serta lambang huruf vokal dan konsonan. Pada proses mengenal tersebut meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan dalam menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan melalui berbagai media.

Hasil pengamatan observasi awal yang di lakukan peneliti pada tanggal 1 - 4 Februari 2022 di TK Al Muhajirin Kemantan. Peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi pada anak yaitu dimana kemampuan berpikir simbolik anak belum berkembang dengan baik. Permasalahan tersebut dapat dilihat ketika anak mengalami kesulitan dalam berhitung Hal ini dapat ditunjukkan dari 21 anak, ketika diminta untuk menyebutkan lambang bilangan dan menulis angka 1-20 secara urut hanya ada 2 anak yang mampu menyebutkan dan 2 anak yang mampu

menuliskan, dari 21 anak. Sedangkan yang lainnya masih banyak yang belum mampu menyebutkan dan menulis secara benar dan urut.

Kegiatan lain anak masih kurang dalam berfikir simbolik yaitu saat kegiatan menghubungkan atau memasangkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya, hanya ada 2 anak yaitu AM dan AI yang mampu menghubungkan dengan benar secara mandiri. Sedangkan yang lainnya 19 anak yaitu LB, AL, FO, FR, FA, HS, RS, RO, DA, AI, NA, DA, EA, SA, AA, NA, MA, AI, AA belum mampu menghubungkan dengan benar dan masih dibantu oleh guru. Contohnya pada saat anak bermain balok angka , anak diminta oleh guru untuk menyebutkan bilangan angka yang tertera di balok tersebut namun anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan benar di TK Al Muhajirin Kemantan disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran dalam penyampaian dan mengajak anak mengikuti pembelajaran masih kurang menarik bagi anak. Rendahnya kemampuan berfikir simbolik anak terlihat dari keliru dalam menunjukkan angka pada balok . Hal ini disebabkan kurangnya aktif dalam pembelajaran menggunakan media serta metode yang digunakan kurang bervariasi, untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak guru di TK tersebut masih menggunakan metode ceramah sehingga anak belum terlibat langsung dalam pembelajaran. Sehingga anak - anak kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam kegiatan berhitung karena anak masih merasa kebingungan dalam memahaminya sehingga proses pembelajaran yang diterapkan ini kurang bermakna bagi anak. cara yang dapat digunakan oleh guru atau pendidik agar kemampuan berpikir simbolik anak berkembang dengan optimal yaitu dengan

menggunakan permainan maze alur angka dengan harapan permainan maze alur angka ini dapat mempengaruhi kemampuan berfikir simbolik anak.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak TK Al muhajirin kemantan yaitu permainan maze alur angka. Permainan maze alur angka adalah sebuah permainan bentuk puzzle namun maze ini berbentuk percabangan jalan dimana dalam bermainnya seseorang harus mencari jalan keluar dari pintu. masuk ke satu atau lebih pintu keluar. Permainan ini juga memiliki tingkatan kesulitan pada labirinnya.

Namun permainan maze alur angka yang akan digunakan ini tidak lagi dikertas. Permainan ini berbentuk tiga dimensi dimana permainan ini akan dimainkan langsung oleh anak, diatas papan maze . dimana anak akan mencari jalan keluar untuk berhasil mendapatkan angka. Labirin yang digunakan dalam permainan ini berbentuk kotak-kotak. kotak-kotak tersebut berisi angka , gambar dan warna. Dengan permainan ini tanpa disadari anak akan mengenal angka, mengurutkan angka dan anak mampu menghitung jumlah gambar dan menghubungkan dengan angka. Sehingga disini anak-anak tidak hanya bermain tetapi juga terjadi proses belajar dan pengetahuan anak akan berkembang. Permainan ini pasti akan menyenangkan bagi anak sehingga pembelajaran ini menyenangkan dan anak tidak akan merasa jenuh.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Permaianan Maze Alur Angka Terhadap Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Muhajirin Kemantan “.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah tentang kurangnya kemampuan berfikir simbolik anak pada usia 5-6 tahun di dalam suatu kelas dikarenakan hal –hal berikut.

1. Guru belum optimal menggunakan media pembelajaran berupa permainan
2. Metode yang digunakan kurang bervariasi, untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak.
3. Kurangnya aktif dalam pembelajaran menggunakan media.
4. Masih menggunakan metode ceramah sehingga anak belum terlibat langsung dalam pembelajaran. Sehingga anak - anak kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam kegiatan berhitung.

## **1.3 Batasan masalah**

Untuk lebih memfokuskan penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diselesaikan yaitu :

1. Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah maze alur angka dengan membagi anak dalam beberapa kelompok dalam satu kelas.
2. Berfikir simbolik yang di maksud dalam penelitian ini adalah yang berkaitan dengan kosakata, gambar , simbol atau lambang dari objek yang ada di sekitarnya.
3. Anak yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak – anak usia 5-6 tahun di TK Al Muhajirin Kemantan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media permainan maze alur angka terhadap berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun Di TK Almuhajirin Kemantan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh media permainan maze alur angka terhadap berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun Di TK Almuhajirin Kemantan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

##### **1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah list permainan yang akan dimainkan guna untuk mengembangkan berfikir simbolik anak usia dini .

##### **2. Manfaat Penelitian Secara Praktis**

Hasil dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a) Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai kegiatan penelitian dan dapat memahami anak usia dini terutama mengenai berfikir simbolik anak usia dini.
- b) Bagi guru dapat dijadikan solusi guru untuk dalam menentukan metode dan media yang akan digunakan untuk mengembangkan berfikir simbolik pada anak usia dini.

- c) Bagi anak, Dengan adanya media pembelajaran (maze alur angka) dalam kegiatan proses pembelajaran anak merasa tertarik dan tidak mudah merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dapat membantu dalam mengembangkan berfikir simbolik anak secara optimal.
- d) Bagi orang tua, Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membuat orangtua untuk lebih ikut serta dalam mengembangkan berfikir simbolik anak usia dini sehingga dapat membantu perkembangan anak.

### **1.7 Definisi Operasional**

Permainan maze alur angka adalah permainan yang dilakukan berkelompok dan permainan mencari alur atau jalan untuk menyesuaikan antara jumlah gambar yang di papan dan pylowod yang ada tertera angkanya, serta menyebutkan nama gambar yang ada di papan permainan maze alur angka sehingga akan dikenalkan dengan huruf vokal dan konsonan. Dan seterusnya sampai pylowod berkedudukan pas dengan gambar dan jumlah gambar yang ada disetiap gambar, sehingga semua pas dalam kedudukannya atau posisinya

Berfikir simbolik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berfikir simbolik menyebutkan lambang bilangan apa saja yang ada dalam permainan maze alur angka, menggunakan lambang bilangan untuk mencocokkan dengan jumlah gambar, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan contohnya guru menyebutkan bilangan 10 anak diminta untuk mencari lambang bilangannya, lalu setelah dicocokkan antara bilangan dan lambang bilangan, anak menyesuaikan jumlah gambar dengan lambang bilangan, anak diminta menyebutkan nama gambarnya dan guru menuliskan kepapan tulis dan mengenalkan huruf vokal dan

konsonan, lalu anak-anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya setelah bermain.

