

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa dimana manusia memiliki keunikan dan memerlukan perhatian lebih dari orang dewasa. Anak usia dini memiliki keunikan dalam potensi yang ia miliki, dalam melakukan pelayanannya harus sungguh-sungguh agar seluruh potensi yang dimiliki bisa menjadi landasan ketika memasuki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak sebagai makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan yang lainnya. Hal ini dapat mendorong orang tua, orang dewasa, dan guru untuk memahami karakter dari setiap anak usia dini (Suryana,2021).

Menurut Undang-Undang tentang perlindungan terhadap anak (UU RI Nomor 23 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 yang di dalamnya menyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional, yang menyatakan rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan jenjang pendidikan sekolah dasar yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh sebab itu pemberian stimulasi terhadap keenam aspek perkembangan anak perlu dilakukan

sejak dini mungkin agar aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014, terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, serta seni. Dari keenam aspek tersebut perkembangan kognitif mempengaruhi pada perkembangan anak lainnya.

Menurut Yusuf dalam (Priyono, Rahmawati & Pudyaningtyas, 2021) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif adalah anak mampu memecahkan masalah dan berpikir ke arah yang lebih kompleks. Ketika anak - anak dihadapkan oleh suatu masalah, anak mampu berpikir secara logis dan kritis dalam memecahkan masalah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yang didalamnya menyatakan lingkup perkembangan kognitif yaitu anak mulai belajar memecahkan suatu permasalahan, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Perkembangan berpikir simbolik merupakan tahap krusial dalam pertumbuhan kognitif anak usia dini. Piaget dalam (Bodedarsyah & Yulianti, 2019) menyatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk memproses suatu objek maupun peristiwa, meskipun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak. Pada tahap simbolik anak belajar mengenal simbol atau lambang angka dan huruf karena dalam kehidupan sehari-hari anak sering menggunakan angka untuk berhitung, dimana Ketika memasuki

sekolah dasar, anak akan mulai mempelajari pembelajaran matematika yang melibatkan penggunaan simbol-simbol (Permata & Nugrahani, 2020).

Kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yang berisikan anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak sudah bisa menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, serta anak dapat mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak- Kanak Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi, diperoleh informasi jumlah siswa kelompok B sebanyak 74 anak yang terbagi menjadi empat kelas yaitu B1 dengan jumlah 19 anak, B2:17 anak, B3:15 anak dan B4 dengan jumlah siswa sebanyak 23 anak. Dari keempat kelas tersebut peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada siswa kelompok B2 dan B4, ditemukan permasalahan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B2 dan B4 yang masih rendah, terlihat ketika anak diberikan Lembar Kerja Peserta Didik dengan kegiatan mencocokkan tutup botol sesuai dengan lambang bilangan masih terdapat banyak anak yang belum mampu melakukan kegiatan tersebut dengan benar dari jumlah siswa kelompok B2 hanya terdapat 7 anak yang melakukan kegiatan dengan benar dan tepat waktu dan untuk siswa kelompok B4 terdapat 10 anak yang dapat melakukan kegiatan dengan benar. Selain itu anak-anak baru dapat menirukan guru saat diminta untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, ketika diminta untuk mengulangi kembali secara mandiri terdapat anak yang mampu menyebutkan

lambang bilangan 1-5 tetapi masih banyak anak yang terlihat kesulitan dan bingung. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian anak - anak belum memahami konsep lambang bilangan 1-10.

Kegiatan yang berbeda pula menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam mengenal huruf masih terlihat rendah, ketika anak diminta untuk menuliskan nama-nama hari masih terdapat banyak anak yang kebingungan, hal ini disebabkan karena anak baru bisa menyebutkan beberapa huruf *alphabet* seperti huruf A sampai O dan anak belum bisa membedakan huruf vocal dan konsonan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hayati, Sasmita & Sabdaningsih (2018) yang menyatakan bahwa kesulitan yang dihadapi oleh anak untuk mengenal lambang huruf, seperti mengatakan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuk huruf dan anak masih kesulitan untuk menuliskan lambang huruf. Dengan dengan hal tersebut masih terdapat anak belum mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan.

Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar, guru menggunakan media tutup botol, papan tulis dan hiasan dinding angka. Selain, itu kurangnya konsentrasi anak pada saat proses pembelajaran di kelas. Selaras dengan pendapat Yuniarti, Larasati, Diana (2023) bahwa proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi yang baik, agar anak dapat memahami dan mengerti apa yang di ajarkan. Karna kurangnya konsentrasi pada anak dapat mempengaruhi kecepatan anak dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru pada saat dikelas. Agar anak konsentrasi dan fokus pada saat proses pembelajaran maka perlu adanya

pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Hayati & Putro, 2021). Peran Permainan sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak karena bermain dapat mengembangkan fisik dan psikis, kognitif, sosial, emosional dan perkembangan kreativitasnya (Muazzomi, 2014). Dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain yang menarik anak akan bersemangat saat melakukan proses pembelajaran dan anakpun tidak mudah bosan saat memulai pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan monopoli hewan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Permainan monopoli adalah suatu permainan penyewaan petak petak tanah melalui pembelian, penyewaan, maupun pertukaran kepemilikan tanah (Lia, 2022). Permainan monopoli memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak, yaitu dapat meningkatkan aspek kognitif, peningkatan kemampuan sosial, motorik halus, serta pengembangan keterampilan berbahasa anak dalam kehidupan sehari-hari (Jaya, Wahyuni & Ahmad, 2023). Dengan permainan monopoli dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih efektif. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna dan tidak monoton agar aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal (Halifah dkk, 2024). Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Okaviani, Anadhi dan Putra yang mengemukakan bahwa permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif (Oktaviani, Gede & Komag, 2024).

Permainan monopoli hewan merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Dalam permainan ini, anak-anak menggunakan karpet /*benner* dengan petak bergambar hewan dan angka. Permainan ini dilengkapi dengan kartu aksi dan kartu hadiah yang berisi tantangan, seperti menyebutkan angka 1-10 dan mengenal huruf. Misalnya, ketika anak mengambil kartu bergambar makanan hewan, mereka diminta untuk menunjukkan hewan yang sesuai dan menyebutkan huruf pada kartu tersebut. Dengan cara ini, permainan tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi secara aktif dapat mendorong anak untuk melatih keterampilan berpikir simbolik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Monopoli Hewan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lapangan sebagai berikut :

1. Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan 1-10.
3. Anak baru mengenal huruf alphabet A sampai O.
4. Anak belum mampu menuliskan huruf yang sesuai dengan yang anak sebutkan
5. Terdapat anak yang belum bisa mempresentasikan benda dengan bentuk gambar dan tulisan.

6. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak kelompok B masih kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti pada aktivitas permainan Monopoli Hewan dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun diantaranya kemampuan mengenal, mencocokkan dan menyebutkan lambang bilangan 1- 10, mengenal huruf ,dan mengetahui penjumlahan sederhana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh permainan monopoli hewan terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Negeri 24 Suka Makmur”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli Hewan terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun kelompok B4 di TK Negeri 24 Suka Makmur

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan sehingga dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada:

- a. Bagi guru

Hasil penelitian dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Mahasiswa pendidikan anak usia dini,

Dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya untuk menjadi acuan penelitian yang lebih mendalam.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian dapat menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman untuk meningkatkan kemampuannya sebagai calon guru.

1.7 Definisi Oprasional

1. Kemampuan berpikir simbolik

Berpikir simbolik adalah kemampuan kognitif yang berkaitan dengan berpikir menggunakan lambang bilangan serta huruf untuk mempresentasikan suatu objek atau benda yang tidak ada dihadapannya.

2. Permainan Monopoli Hewan

Permainan monopoli hewan merupakan permainan yang menggunakan karpet/ benner dengan bentuk persegi empat yang berukuran 3×3 cm, setiap petak berisikan gambar – gambar hewan dan angka, dengan jumlah pemain lebih dari tiga pemain.