

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PAUD berperan penting pada pembangunan sumber daya manusia maka dari itu, negara banyak menaruh perhatian yang sangat besar pada kesuksesan anak seperti daya pikir, fisik, sosial, emosional, kognitif dan lain sebagainya (Supriati & Ismiatun, 2021). Salah satu kemampuan atau aspek perkembangan adalah aspek perkembangan kognitif, karena kognitif dapat menggambarkan perkembangan anak yaitu kemampuan simbolik, berpikir logis anak dalam ide, pikiran, perasaan dan menyelesaikan. Unsur bagian dari perkembangan aspek kognitif adalah konsep bilangan (Kurniatin & Rohmalina, 2020).

Usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan umurnya. Pengalaman yang di dapatkan dari lingkungannya, termasuk stimulasi yang diberikan akan berpengaruh besar bagi kehidupan anak di masa mendatang (Sari, 2019). Oleh karena itu diperlukan upaya yang tepat agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak (Chandra, 2019).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan wadah atau tempat di mana anak diusia pra sekolah akan mendapatkan fasilitas yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis anak. Namun satu hal yang perlu kita pahami bahwa bukan hanya kebutuhan fisik saja yang harus mendapatkan perhatian dari kita, tetapi psikis juga perlu mendapatkan perhatian dari kita khususnya pada enam aspek perkembangan anak seperti norma agama dan moral,

kognitif, social emosional, fisik motorik, bahasa dan seni (Hardiyanti, 2022)

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun (2014) dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang di tujukan pada anak untuk dapat merangsang dan memaksimalkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak. Terdapat enam aspek penting yang dapat di kembangkan dalam diri seorang anak salah satunya perkembangan kognitif. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah aspek kognitif. Di mana perkembangan kognitif merupakan proses psikologis yang berkaitan dengan bagai mana anak melihat, memikirkan dan mempelajari apa saja yang ada di sekitar dirinya maupun lingkungannya (Hardiyanti, 2022).

Aspek kognitif yang dapat diberikan kepada anak sehingga anak dapat mengembangkan kognitif nya salah satunya adalah memperkenalkan angka-angka. Mengenal angka pada anak usia dini adalah salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini (Siboro, Pangaribuan & Ismiatun, 2024). Dapat disimpulkan bahwa mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini merupakan bagian dari aspek kognitif yang harus di kenalkan sejak dini oleh sebab itu mengenal konsep bilangan yang sangat penting karena akan membantu anak dalam memecahkan masalah.

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan

memikirkan lingkungannya (Balkis & Rakhmawati, 2019).

Menurut Piaget melalui perkembangan kemampuan kognitif anak akan mampu berpikir simbolik, memecahkan masalah dan mengingat sesuatu kemampuan berpikir simbolik adalah salah satu dari berbagai aspek penting yang dimiliki oleh anak. Menurut piaget objek dan peristiwa secara nyata (fisik) tidak hadir di hadapan anak, merupakan kemampuan berpikir simbolik tentang objek dan peristiwa (Bodedarsyah & Yulianti, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan di 5 TK di kelurahan mendalo darat yaitu Tk Izzatul Islam,TK Puri Masurai II,TK Islam Qonita,Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah pada tanggal 19 September 2023 ditemukan masalah di kelas A yaitu rendahnya kemampuan anak mengenal angka sebab anak hanya dapat berhitung 1-10 dengan lisan namun anak tidak bisa menunjukkan simbol angka yang melambangkanya saat di tanyakan oleh grru kembali. Selain itu anak masih kebingungan dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan anak belum bisa menyebutkan banyak benda satu sampai sepuluh yang ada disekitar.

Stimulasi yang dikenalkan di sekolah belum sesuai atau belum ada inovasi baru, diantaranya menggunakan kartu angka yang di tuliskan di kertas origami, bernyanyi dan media pembelajaran nya seperti meniru/menebalkan lambang bilangan. Media yang digunakan pun belum bervariasi diantaranya buku

tulis, LKPD, bercerita, kartu angka, alat peraga, jam angka dan menempel angka. Media yang diharapkan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak yaitu yang menarik, kreatif, warna warni, dan tidak mudah rusak dan juga yang bisa menarik perhatian anak supaya mau belajar.

Hal ini selaras dengan yang di sampaikan oleh Hanifah & Hasanah (2019) bahwa permasalahan yang di temukan anak kesulitan mengenal angka 1-10 ini dikarenakan kegiatan mengenalkan angka 1-10 dilakukan dengan cara guru menulis angka di papan tulis dan menyebutkan angka tersebut, yang diberikan guru kegiatan mengenal angka juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu angka dan menggunakan LKA. Zuhriyah & Sari (2019) bahwa permasalahan yang di temukan anak tidak dapat menunjukkann simbol angka yang melambangkannya.

Aisyah (2022) bahwa permasalahan yang di temukan anak rendahnya kemampuan anak-anak untuk mengenali angka 1- 10. Dari hasil pengamatan awal anak-anak masih mengalami kesulitan. Rahayu (2022) bahwa permasalahan yang di temukan anak-anak masih memiliki kemampuan yang sangat rendah dalam memahami simbol angka 1-10, anak yang masih kesulitan mengenali lambang angka 1-10. Ketika guru meminta anak-anak untuk membuat dan menunjukkan angka 1-10 satu persatu, anak-anak belum memahami cara menggores dan menunjukan angka 1-10. Selain itu, kurangnya media pendidikan yang tersedia untuk mendukung proses belajar anak.

Berdasarkan hasil literatur yang saya baca diatas masih banyak permasalahan yang ditemukan oleh peneliti terdahulu tentang meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Dari lima lembaga TK yang di wawancarai ada yang sudah menggunakan lompat angka tapi menggunakan kertas origami dan kartu angka sedangkan tiga TK yang lainnya belum menggunakan permainan lompat angka. Setelah peneliti menjelaskan mengenai permainan lompat angka guru membutuhkan permainan lompat angka yang berwarna warni, tidak mudah rusak dan menarik untuk anak.

Memahami situasi tersebut peran guru sangat penting untuk mengatasinya dalam usaha peningkatan proses pembelajaran anak dimana guru mencari solusi serta media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dan berjalan efektif dan berpengaruh pada pengembangan kognitif dalam berpikir simbolik pada anak.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang harus dicapai anak. (Nursyamsiah, Cendana, & Rohaeti dkk, 2019). Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Tahap simbolik masuk kedalam tahapan belajar mengenai symbol atau lambang (Permata & Nugrahani, 2020). Dalam kehidupan sehari-hari anak akan menjumpai angka dan huruf karena ketika memasuki sekolah dasar anak akan mengenal pembelajaran matematika. Anak harus mengetahui angka-angka baik urutannya maupun arti dari setiap angka tersebut (Delfia & Mayar, 2020).

Proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang alami dan dapat menjadikan anak sebagai subjek belajar yang dikembangkan dari pengalaman hidupnya. Maka diperlukan metode yang tepat, salah satunya adalah metode bermain (Fadilah, 2017). Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Penelitian ini menerapkan permainan lompat angka dalam

pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat (Hanifah & Hasanah, 2019). Metode bermain menjadi sarana yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menerapkan konsep matematika. Selain itu, sebagian besar dari anak usia 4-5 tahun menyukai permainan dengan melompat (Zuhriyah & Sari, 2019)

Salah satu permainan yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini adalah permainan. Lompat angka adalah permainan yang menggunakan alat berupa bentuk-bentuk dan angka yang diletakkan dilantai lalu anak melompati bentuk angka tersebut. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal tentang bentuk, warna atau angka. Permainan lompat angka dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi dan mudah dalam belajar mengenal angka (Hanifah & Hasanah, 2019).

Oleh sebab itu untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun sangat diperlukan media yang menarik konkrit dan menarik bagi anak. Saat memberikan alat permainan yang bisa buat menarik perhatian anak dan guru juga bisa menciptakan permainan yang dapat membuat anak penasaran dan ingin melakukan permainan tersebut sehingga perhatian anak bisa fokus dalam satu hal dan bisa memahami apa yang akan disampaikan oleh guru.

Peneliti juga telah melakukan observasi tentang permainan melompat angka pada tanggal 25 Desember 2024 di Gramedia Merangin dan tanggal 5 Januari di Gramedia Jambi. Hasilnya yaitu hanya terdapat media dalam bentuk buku tentang berhitung angka dan berhitung dengan cara menulis menggunakan sepidol,

mengenal angka menggunakan gambar dan tulisan menyambung garis dalam bentuk angka dan terdapat juga hanya mainan edukasi angka 1-10. (Lihat pada lampiran Gambar.2).

Berdasarkan dalam analisis penelitian terdahulu dimana rata rata membahas materi tentang menerapkan lambang bilangan dan konsep matematika sedangkan pengembangan dari segi desain itu hanya melompat angka dan menghitung angka. Oleh karena itu pada penelitian ini dilakukan inovasi atau modifikasi menggunakan bahan *flexy korea* agar permainan lompat angka lebih tahan lama dan tidak mudah rusak ketika panas maupun air. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah dan gambar binatang tidak buas yang diharapkan dapat membangkitkan minat belajar anak

Dan peneliti sudah mencari di *E-commerce* pada tanggal 20 Desember yang banyak di kembangkan hanya motorik kasar pada anak.(Lihat pada lampiran Gambar.3). Sementara itu, belum ada permainan melompat angka untuk meningkatkan berpikir simbolik untuk anak usia 4-5 tahun yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Permainan Melompat Angka yang sudah ada masih memiliki beberapa kekurangan pada bagian isi Adapun dari segi isinya yaitu hanya angka 1-10 dan disertai gambar hewan dan buah buahan pada media tersebut tidak dijelaskan petunjuk kegiatannya maupun buku panduan nya. Pada segi bahan masih memiliki kekurangan seperti tingkat ketebalan penggunaan kertas. Kertas yang digunakan sangat tipis, dan jika digunakan anak kertas tersebut mudah dirobek dan tidak tahan dengan air itupun dalam bentuk buku bukan permainan melompat angka. Sedangkan permainan melompat angka yang ada di *E-commerce* hanya yang

dikembangkannya untuk motorik kasar pada anak.

Kelebihan permainan lompat angka yang peneliti kembangkan yaitu permainan lompat angka akan dibuat sesuai dengan tujuan yaitu sebagai mengembangkan kognitif pada anak dalam berpikir simbolik. Dapat melatih daya ingat anak dalam permainan, gambar hewan yang digunakan dalam permainan melompat angka menggunakan hewan yang ada dilingkungan sekitar dan untuk mengetahui bentuk dan warna. Pengembangan pada bagian bahan yang akan peneliti gunakan adalah bahan *flexy korea* yang memiliki kelebihan tidak mudah rusak saat terkena air maupun kena paparan sinar matahari terus menerus, mempunyai permukaan yang halus dan tebal dan tidak mudah pudar warnanya dan menggunakan ukuran 2,5 x 2 M.

Di bagian isi peneliti akan menambahkan warna warna yang menarik bagi anak supaya anak tertarik dan tidak bosan di bagian memulai permainan ada kotak yang berisi angka 1-10 serta gambar binatang yang sesuai dengan jumlah angka tersebut selanjutnya ada kotak yang berisi angka 1-10 secara acak nanti anak bisa melompat/memilih angka yang didapatkan saat di mulai permainan dan di kotak selanjutnya ada gambar melompat 2 kaki berarti anak melompat dengan 2 kaki, dua mata berarti anak nanti mengkedipkan dua matanya, tepuk tangan berarti anak tepuk tangan, gambar laki-laki dan wanita anak jika anak wanita memilih gambar wanita lalu anak menggeleng atau mengangguk kepalanya di sini anak bisa menirukan gerakan sesuai gambar, anak memegang pinggang dengan kedua tangan berarti anak bisa goyang pinggul dengan kedua tangan di pinggul di sini anak bisa menirukan gerakan sesuai gambar.

Selanjutnya ada kotak putih kosong dimana anak bisa menulis angka 1-10 yang di perintahkan oleh guru di bagian menulis ini anak bisa menghapus jika salah dalam penulisan. Di kotak selanjutnya anak bisa memainkan bongkar pasang gambar binatang dengan cara anak mengambil jumlah binatang yang sesuai dengan angka saat di perintahkan oleh guru di memulai. Di bagian selesai anak di suruh mengambil miniatur binatang yang sesuai dengan jumlah angka. Selain itu ada juga buku panduan supaya guru mengetahui tata cara memainkan permainan melompat angka dan ada juga keterangan desain untuk mengetahui apa aja yang ada indikator dan deskriptor dalam berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan mengenai **“Pengembangan Permainan Lompat Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kelurahan Mendalo Darat”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan permainan lompat angka sebagai media pembelajaran untuk berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di Kelurahan Mendalo Darat?
2. Bagaimana kelayakan permainan lompat angka sebagai media pembelajaran untuk berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di Kelurahan Mendalo Darat?
3. Bagaimana respon guru terhadap permainan melompat angka sebagai media pembelajaran untuk berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di Kelurahan Mendalo Darat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan berpikir simbolik pada anak dengan menggunakan media melompat angka.
2. Untuk mengetahui kelayakan media melompat angka untuk anak usia dini?
3. Mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan berpikir simbolik pada anak.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media melompat angka yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Adapun spesifikasi mengembangkan produk media melompat angka bergambar yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Media ini dikembangkan dalam bentuk lebih besar yang berukuran 2,5x2 m.
2. Lompat angka ini memiliki tulisan angka 1-10 dan tiap kotak di berikan gambar binatang yang di lingkungan sekitar.
3. Adapun kotak yang berisi angka 1-10 secara acak.
4. Anak juga bisa menulis angka 1-10 yang di perintahkan oleh guru di bagian menulis ini anak bisa menghapus jika salah dalam penulisan.
5. Anak juga bisa memainkan bongkar pasang gambar binatang
6. Kotak selanjutnya ada gambar tepuk tangan, dua mata, melompat 2 kaki, gambar anak laki laki perempuan dan anak memegang pinggul dengan kedua tangan
7. Anak dapat mengambil miniatur binatang yang sesuai dengan angka yang di dapatkan nya..

8. Peneliti juga menentukan materi permainan melompat angka ini tentang berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Permainan yang dikembangkan menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.
2. Permainan yang dikembangkan dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam bidang pengembangan permainan pembelajaran khususnya pengembangan media dalam mengembangkan berpikir simbolik pada anak usia dini.
3. Permainan yang diteliti ini memiliki potensi untuk menumbuhkan kreativitas dan kompetensi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif bagi anak sehingga materi ajar yang diberikan dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi tolak ukur permainan melompat angka sebagai permainan pembelajaran pendidikan antara lain:

2. Pada pengembangan permainan melompat angka ini, dapat meningkatkan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun dan sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangannya.
3. Permainan melompat angka ini juga dapat menjadi media alternatif bagi guru dalam membantu menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan

mengembangkan bahan ajar untuk menstimulasi perkembangan berpikir simbolik anak untuk mengenal angka pada anak usia dini.

4. Kegiatan melompat angka ini dapat mengembangkan berpikir simbolik anak seperti anak dapat membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.

5. Guru dapat mengimplementasikan permainan lompat angka baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan permainan melompat angka ini terfokus pada aktivitas kemampuan berpikir simbolik.
2. Pengembangan permainan melompat angka materinya terbatas untuk anak usia 4-5 tahun.
3. Implementasi penelitian pengembangan ini terbatas pada uji kepraktisan berdasarkan respon guru TK karena keterbatasan peneliti dalam segi waktu, biaya, dan bidang keilmuan peneliti sebagai peneliti pemula (S1).
4. Evaluasi pada penelitian ini berdasarkan hasil uji kepraktisan dari guru
5. Pada berpikir simbolik hanya fokus ke angka karena berdasarkan studi lapangan melalui wawancara guru disitu dinyatakan bahwasanya yg lemah pada berpikir simbolik pada konsep lambang bilangan yg mana konsep bilangan untuk usia 4-5 tahun di situ masih rendah.

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dari variabel-variabel yang ada pada penelitian ini meliputi:

1. Permainan.

Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

2. Lompat Angka

Lompat Angka dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan, untuk mendeskripsikan konsep mengenal lambang bilangan melalui metode permainan lompat angka dan untuk mendeskripsikan internalisasi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan.

3. Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik adalah salah satu dari berbagai aspek penting yang dimiliki oleh anak. Menurut piaget objek dan peristiwa secara nyata (fisik) tidak hadir di hadapan anak, merupakan kemampuan berfikir simbolik tentang objek dan peristiwa.