

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya untuk memberikan stimulasi dan rangsangan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dikenal sebagai masa Golden Age, dengan tujuan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara fisik dan mental. Tujuannya adalah mempersiapkan anak agar siap mengikuti jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan ini berperan dalam membimbing, menumbuhkan, serta Mengoptimalkan seluruh potensi anak guna membentuk perilaku serta kemampuan dasar yang selaras dengan tahapan perkembangannya, sekaligus mendukung kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya yang lebih tinggi. (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah bentuk layanan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Anak pada usia dini merupakan individu yang tengah berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang pesat serta krusial bagi masa depannya.. Kelompok usia dini memiliki karakteristik unik dalam proses tumbuh kembang, mencakup aspek fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, serta komunikasi, yang semuanya disesuaikan dengan tahap perkembangan masing-masing anak (Suryana, 2014). Atas dasar inilah pentingnya dilakukan pendidikan pada anak sejak dini, untuk menstimulus perkembangan yang dimiliki. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang optimal, tenaga pendidik harus mengembangkan seluruh potensi dalam pembelajaran terutama pada media yang digunakan untuk merangsang

kemampuan anak karena setiap anak memiliki karakteristik dan keunikannya masing-masing.

Keunikan yang dimiliki setiap anak merupakan bagian dari kecerdasan yang ada pada dirinya. Dalam pendidikan anak usia dini, terdapat enam aspek perkembangan yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Pada aspek perkembangan kognitif, kemampuan dan capaian belajar yang diharapkan dari anak mencakup kemampuan berpikir logis, berpikir kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, serta memahami hubungan sebab-akibat dalam proses penyelesaian masalah yang mereka hadapi (Yamin & Sanan dalam Novitasari, 2018). Kognitif diartikan sebagai kemampuan yang mencakup pengetahuan yang luas, daya pikir, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kognisi merupakan hasil interaksi antara kematangan anak dan pengaruh dari lingkungan.

Wong (2017) Menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui interaksi. Interaksi tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain atau dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar anak. Anak dapat bermain menggunakan benda-benda yang membantu meningkatkan perkembangan kognitif karena anak akan berpikir menggunakan kecerdasannya. Dalam meningkatkan kecerdasan anak, orang tua dan guru diharapkan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang baik dan menyenangkan pada saat proses pembelajaran dikelas sehingga anak bersemangat dan fokus untuk berpikir.

Piaget dalam Priyono dkk, (2021) menyatakan bahwa kemampuan kognitif terdiri dari empat tahap, yaitu tahap sensori motorik yang berlangsung pada usia 0 hingga 2

tahun, tahap praoperasional pada usia 2 hingga 7 tahun, tahap operasional konkret pada usia 7 hingga 11 tahun, dan tahap operasional formal pada usia 11 hingga 15 tahun. Pada tahap praoperasional, yang terjadi antara usia 2 sampai 7 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, ruang lingkup perkembangan kognitif mencakup kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir secara simbolik.

Berdasarkan teori Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini anak pada umumnya sudah mampu menggunakan kemampuan berpikir simbolik dan bersifat egosentris serta intuitif. Pada tahap fungsi simbolik, anak mulai menunjukkan perkembangan dalam penggunaan bahasa untuk kegiatan bermain. Sementara itu, pada tahap berpikir intuitif, anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi melalui berbagai pertanyaan dan mulai menggunakan penalaran yang masih sederhana. Anak juga dapat merepresentasikan objek yang tidak ada secara langsung, misalnya saat bermain tanah seolah-olah sedang membuat makanan, atau ketika membayangkan dirinya sebagai orang lain atau hewan melalui kegiatan menggambar, menulis, bernyanyi, dan berbicara (Vanderlaan dalam Priyono dkk, 2021).

Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal dari fase praoperasional, di mana anak mulai mampu membayangkan secara mental objek yang tidak sedang berada di hadapannya. Pendapat lain menyebutkan bahwa kemampuan berpikir simbolik adalah bagian dari proses bermain pura-pura, di mana anak usia dini mengekspresikan pikirannya secara simbolik dengan menirukan tindakan yang dilakukan oleh orang tua

atau pengasuh dengan menggunakan berbagai macam objek (Priyono, Rahmawati & Pudyaningtyas, 2021). Anak dapat menirukan dan menyebutkan objek yang dilihat. Karena kemampuan berpikir simbolik meliputi keterampilan dalam mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep angka, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda maupun imajinasi dalam bentuk gambar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 03 september 2024 di TK Negeri 19 Sekernan, Jln. Lintas Timur Desa Sekernan, Kec. Sekernan, Kab. Muaro Jambi. Peneliti menemukan permasalahan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak yang belum berkembang dengan baik. Di kelas B dengan jumlah 15 anak, disini peneliti menemukan 9 anak yang belum berkembang dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, terdapat 11 anak yang belum berkembang dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, terdapat 10 anak yang belum berkembang dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan juga peneliti menemukan 12 anak yang belum berkembang dalam mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta peneliti menemukan 11 anak yang belum berkembang dalam merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Permasalahan ini dilihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, saat guru meminta anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10 masih ada yang terbata-batah dan terbalik saat menyebutkannya serta terdapat anak yang dapat menghitung lambang bilangan 1-10 tetapi belum mampu mencocokkan bilangan saat terdapat lambang bilangan dihadapannya. Anak belum mampu membedakan huruf vokal dan

konsonan, serta anak masih merepresentasikan tulisan dan gambar yang berbeda dari penjelasan yang guru sebutkan.

Dalam proses pembelajaran peneliti mengamati metode pembelajaran yang kurang bervariasi, hal ini dapat membuat anak menjadi tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran dikelas. Pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menimbulkan kurangnya ketertarikan belajar pada anak, karena anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah bosan. Pembelajaran yang kurang bervariasi, seperti hanya berfokus pada ceramah atau kegiatan yang berulang-ulang dapat membuat anak kehilangan minat untuk belajar. Salah-satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan metode bermain.

Salah-satu permainan yang dapat digunakan dengan metode bermain ialah permainan ular tangga, karena permainan ular tangga dapat berperan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini karena menggabungkan unsur bermain dan belajar. Media permainan ular tangga ini juga dapat membantu guru dalam memperluas wawasan siswa serta dapat membantu minat siswa terhadap pelajaran, karena penggunaan media saat proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan sedikit modifikasi permainan ini bisa menjadi sarana untuk mengajarkan berbagai keterampilan seperti matematika dasar, kosakata, keterampilan sosial, dan pemahaman sebab-akibat. Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang didesain khusus bagi anak umur tiga tahun keatas. Permainan yang dapat dimainkan

oleh dua orang atau lebih ini ternyata dapat memberikan manfaat khususnya bagi anak yang sulit belajar (Dewi, Purwanti&Astuti, I, 2014)

Media permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, permainan ini menggunakan papan yang terdiri dari kotak-kotak yang disusun secara berurutan, setiap pemain memiliki bidak yang digerakkan berdasarkan hasil lemparan dadu. Tujuan utama permainan ini adalah mencapai kotak terakhir dengan mengikuti jalur yang telah ditentukan, papan permainan ular tangga juga dilengkapi dengan "tangga" dan "ular." Tangga membantu pemain untuk maju lebih cepat ke kotak yang lebih tinggi, sedangkan ular membuat pemain harus mundur ke kotak yang lebih rendah. Tangga dan ular ini menambah elemen strategi dan keberuntungan dalam permainan. Keunikan media permainan ular tangga ini dapat dilihat dari tantangan yang ada pada setiap kotak papan permainan ular tangga. Setiap kotak berisi tantangan dimana setiap pemain harus melewati dan menyelesaikan tantangan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas strategi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran permainan ular tangga. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Ular Tangga Tema Kendaraan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri 19 Sekernan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak belum mampu berhitung secara urutan
2. Anak belum mampu mencocokkan bilangan dan lambang bilangan dengan benar
3. Anak belum mampu mengenal lambang huruf vokal dan konsonan
4. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi
5. Media permainan ular tangga belum pernah digunakan dalam pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Fokus pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan dalam berhitung
2. Fokus pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dan lambang bilangan
3. Dibatasi pada anak usia dini yang berada di tahap awal pengenalan huruf, dengan fokus pada huruf vokal (A, I, U, E, O) dan konsonan dasar
4. Difokuskan pada metode pembelajaran dalam lingkup taman kanak-kanak menggunakan metode bermain
5. Fokus pada penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran konsonan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat diperoleh rumusan masalahnya yaitu, apakah terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi peneliti :

Dapat memberikan pengalaman dan menambah wawasan peneliti tentang permainan ular tangga sebagai media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama pada kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

b. Bagi anak : Manfaat bagi anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengingat anak dalam berpikir simbolik melalui kegiatan bermain ular tangga.

c. Bagi guru :

Sebagai penambah wawasan kepada guru untuk dapat meningkatkan media pembelajaran yang sudah ada agar lebih menarik.

d. Bagi sekolah

Sebagai media terapan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menggunakan media permainan ular tangga.

1.7 Definisi Operasional

1. Permainan ular tangga tema kendaraan merupakan salah satu permainan yang digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Permainan ular tangga tema kendaraan ini ialah salah satu permainan ular tangga yang dimodifikasi menggunakan bilangan dan lambang bilangan 1-10, menggunakan konsep pengenalan huruf dan kendaraan. Konsep permainan ular tangga tema kendaraan hampir sama dengan ular tangga pada umumnya, namun ada beberapa perbedaan pada langkah-langkah permainan yang akan dimainkan oleh anak usia dini.
2. Kemampuan berpikir simbolik kemampuan untuk berpikir mengenai objek atau peristiwa yang tidak ada secara fisik, tetapi menggunakan lambang bilangan dan huruf. Kemampuan ini merupakan bagian dari perkembangan kognitif dan merupakan salah satu hasil utama dalam pemerolehan bahasa.