

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu langkah penting yang harus dimiliki semua manusia pada umumnya. Pendidikan menjadi salah satu sektor penting guna mewujudkan kehidupan yang baik. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, serta mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Pada dasarnya pendidikan perlu distimulasi sejak anak usia dini, yaitu usia 0-6 tahun (Ahjuri, 2019). Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari nilai dan moral agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional serta bahasa dan nilai-nilai Pancasila. Keenam aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini tidak terkecuali aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif memiliki peranan penting terhadap keberhasilan anak dalam belajar, karena erat kaitannya dengan kecerdasan, baik itu dalam proses pembelajaran, pemecahan masalah, ataupun hal yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, mengingat, mengenali, serta memahami berbagai objek, yang disebut dengan kemampuan berpikir simbolik. Menurut Bodedarsyah (2019) kemampuan berpikir simbolik anak usia dini menjadi salah satu aspek yang harus dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan anak, guna terciptanya kesiapan anak untuk menghadapi pendidikan yang lebih tinggi. Pembinaan ditujukan sebagai arahan agar anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar, serta memiliki kemampuan berpikir sesuai dengan tahapan usianya. Kemampuan berpikir simbolik yang ideal dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun, yang disebutkan dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 memiliki ciri-ciri diantaranya ialah anak dapat menyebutkan lambang bilangan

1-10, anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal lambang huruf vokal dan konsonan, serta memiliki kemampuan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Pada fase operasional, perkembangan anak sudah mampu berpikir secara simbolik, kemampuan dan perkembangan bahasa anak-anak juga sudah pada tahap mampu berpikir abstrak terhadap suatu objek yang disertai dengan imajinasinya, artinya anak dalam bermain memiliki dimensi yang baru.

Berdasarkan pada fakta di lapangan, ditemukan beberapa permasalahan yang belum sesuai dengan tahap perkembangan anak, yang mana anak masih belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Seringkali anak masih kebingungan dengan lambang bilangan dan jumlah pada bilangan. Hal tersebut menandakan bahwa kemampuan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan anak masih bersifat rendah. Kemampuan berpikir simbolik anak masih berada pada tahap mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saja, namun belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambangnya. Anak yang seharusnya pada usia tersebut sudah memiliki kemampuan membedakan lambang huruf, namun tidak sedikit juga ditemukan permasalahan terkait kemampuan anak yang belum mencapai pengenalan berbagai macam lambang huruf, terutama huruf konsonan. Hal tersebut menjadi salah satu dampak yang berkelanjutan sehingga anak masih kesulitan dalam merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar, terutama dalam bentuk tulisan. Permasalahan-permasalahan tersebut perlu menjadi perhatian demi terciptanya kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan di salah satu TK yang berada di daerah Bandung Barat, yang menunjukkan bahwa perkembangan berpikir simbolik anak masih terbelah dalam kategori rendah, yaitu kemampuan berpikir simbolik anak memiliki persentase total 38.5%. (Nursyamsiah, 2019). Karena kemampuan berpikir simboliknya masih cenderung rendah, sehingga kemampuan berpikir simbolik anak ini tidak sesuai dengan kondisi ideal, yang mana anak belum mampu membedakan huruf

konsonan, serta belum mampu menunjukkan kemampuan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Adapun salah satu faktor penyebab kemampuan berpikir simbolik anak masih cenderung rendah ini dikarenakan kurangnya stimulus pada anak, kurang efektifnya metode pembelajaran yang diterapkan baik di dalam ataupun di luar kelas, ataupun karena permainan yang kurang menyenangkan bagi anak, sehingga anak cenderung bosan, lebih lagi jika pembelajaran tidak memiliki unsur bermain pada anak. Seperti pada wawancara yang dilakukan di RA X, yang mana pembelajaran di kelas tersebut masih menggunakan metode *paper pencil test*, sehingga stimulasi kemampuan berpikir simbolik dilakukan dengan menulis, sehingga sebagian anak sering merasa capek, dan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik.

Sejalan dengan permasalahan tersebut maka salah satu cara yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan di atas diantaranya bisa melalui kegiatan menyenangkan seperti kombinasi permainan Pasangkan kartu dan lompat alfabet. Kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet ini merupakan gabungan dari dua permainan, yaitu mencocokkan kartu, dan permainan melompat huruf alfabet. Permainan dikombinasikan menjadi satu, dengan mengikutsertakan kegiatan fisik motorik anak. Permainan kombinasi ini dapat memberikan kesan pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dilakukan oleh anak, yang mana permainan ini dilakukan dengan cara anak melompat ke huruf yang ditulis dalam sebuah kartu yang dipilih anak. Selanjutnya anak meneruskan permainannya dengan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui media kartu. Melalui permainan Pasangkan kartu dan lompat alfabet dapat menjadi solusi untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, serta dapat menciptakan suasana belajar menjadi aktif. Hal tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yang disebutkan oleh Nursyamsiah (2019), dimana pembelajaran harus menerapkan esensi bermain, yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.

Keunikan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada bagian permainan yang diterapkan. Pada penelitian ini, permainan yang dilakukan

adalah kombinasi bermain, yaitu menggabungkan dua permainan menjadi satu yang diikuti dengan gerak fisik motorik pada anak. Sedangkan pada penelitian terdahulu, permainan yang digunakan tidak dikombinasikan dengan permainan lain. Anak yang sebelumnya merasa kesulitan dalam membedakan huruf konsonan, atau dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, maka melalui implementasi permainan mencocokkan kartu dan melompat huruf ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir simbolik. Menjadi keunikan tersendiri ketika anak dapat melakukan dua permainan yang digabungkan, yang juga melibatkan aktivitas secara fisik, sehingga pembelajaran melalui permainan ini tidak menimbulkan rasa bosan pada anak, namun menjadi alternatif agar anak dapat aktif bermain sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, anak juga dapat sekaligus mengembangkan aspek perkembangan lainnya melalui kombinasi bermain ini, yaitu aspek perkembangan fisik motorik, dan kemampuan berbahasa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, pengaruh dari kombinasi permainan ini dibutuhkan penelitian lebih lanjut serta perlu adanya implementasi untuk melihat seberapa jauh permainan tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak. Dalam kegiatan ini, peran pendidik sangatlah penting sebagai pengarah, pembimbing, juga fasilitator yang membantu perkembangan kognitif anak pada aspek kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga nantinya anak akan dengan mudah mengenal simbol-simbol yang ada di lingkungan sekitarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak sebelum diterapkannya kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet pada anak kelompok B?

2. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak setelah diterapkannya kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet pada anak kelompok B?
3. Bagaimana efektivitas penerapan permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B sebelum diterapkan kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet
2. Mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B setelah diterapkan kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet
3. Mengetahui efektivitas penerapan kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup aspek teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat berguna untuk menambah penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan khususnya melalui kombinasi permainan Pasangkan kartu dan lompat alfabet terhadap kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber bahan kajian serta pertimbangan bagi penelitian yang sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Guru memiliki pengalaman merencanakan strategi belajar melalui kombinasi permainan Pasangkan kartu dan lompat alfabet untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik

- 2) Guru memperoleh solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun

b. Bagi Anak

- 1) Anak memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dalam permainan Pasangkan kartu dan lompat alfabet
- 2) Anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui kombinasi permainan Pasangkan kartu dan lompat alfabet
- 3) Meningkatnya kemampuan kognitif dan pemahaman anak terkait simbolik, dan kesiapan anak menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi

c. Bagi Orang Tua

Orangtua memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, serta dapat menjadi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan kepada anak.