

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini mulai menerima berbagai rangsangan semua aspek perkembangannya agar tumbuh kembang anak bisa secara optimal. Pada masa anak usia dini menjadi pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.¹

Pendidikan adalah sebuah pembentukan karakter dari seorang peserta didik untuk mewujudkan bakat anak yang berbeda-beda serta memberikan ilmu yang bermanfaat. Pendidikan di Indonesia biasanya diawali dari Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu suatu perilaku yang menanamkan kesadaran, kecerdasan, dan pengetahuan terhadap peserta didik di sekolah untuk mewujudkan sebuah kepribadian

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.² Usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0 sampai dengan 6 tahun yang

¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*, 2013.

² Eva Nurhayati *Pengaruh Pembelajaran Dengan Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Tingkat Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak TK* Universitas Pendidikan Indonesia 2014.

merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga dengan masa keemasan.

Anak usia dini mempunyai karakteristik yang unik seperti fisik, sosial, emosi, kognitif dan spiritual yang saling berkaitan erat satu sama lain. Pada usia dini merupakan usia yang paling penting bagi anak sepanjang hidupnya, karena pada usia ini masa pembentukan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.³ Peran Guru dan orang tua sangat diperlukan dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Diharapkan dengan kegiatan stimulus yang tepat dapat meningkatkan perkembangan otak anak sehingga proses pertumbuhan dan perkembangan baik kemampuan motorik, kognitif, bahasa, juga sosialisasi serta kemandirian anak dapat tumbuh dengan optimal dan sesuai dengan umur anak. Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam penyampaian materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.⁴

Salah satu aspek perkembangan yang harus diterapkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif., aspek kognitif ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan proses berpikir. Perkembangan kognitif ini berhubungan

³ Perkembangan Fisik et al., “Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun” .

⁴ Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas (2017)

dengan kecerdasan anak, yang terlihat melalui kemampuan mengingat, mengenal, serta memahami berbagai objek.

Kemampuan kognitif ini perlu dikembangkan pada anak usia dini agar mereka dapat memahami simbol-simbol yang ada dilingkungan sekitarnya dan dapat memecahkan permasalahan sederhana yang terjadi disekitar sehingga dapat tumbuh menjadi individu yang dapat menolong dirinya sendiri, melatih ingatannya terhadap semua peristiwa yang alaminya serta mengembangkan pemikiran – pemikirannya dalam menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Sistem pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak membuat anak menjadi lebih nyaman dalam belajar.

Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran hanya memfokuskan pada materi yang diajarkan, sehingga anak tidak memiliki kebebasan dalam belajar. Seharusnya pembelajaran anak usia dini harus menerapkan sistem belajar sambil bermain.⁵ Tujuannya adalah agar anak dapat menerima pembelajaran tidak melalui tekanan. Hal ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berhitung anak. Selama ini anak masih kurang mampu dalam menghitung maupun mengenal angka-angka dengan baik.

⁵ Ahmad Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2019)

Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan arisan angka Anak Usia 4-5 menggunakan peralatan yang ada disekitar kita, seperti sedotan, botol bekas, kertas bekas, dan masih banyak lagi. Melalui kegiatan arisan angka maka tujuan untuk meningkatkan aspek berpikir simbolik anak seperti: dapat membilang angka 1-10, dapat mengetahui konsep bilangan, dapat mengetahui lambang atau simbol bilangan, dapat mengetahui lambang atau simbol huruf dapat meningkat. Diharapkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun akan berkembang dengan baik dan lebih optimal.

Melalui Kegiatan arisan angka yang dilakukan di usia 4-5 tahun kelompok A di pos PAUD Udyana Siwi difokuskan pada perkembangan kognitif anak terutama pada aspek berpikir simbolik. Berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang sangat penting untuk dicapai anak.

Indikator perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 4 – 5 tahun berdasarkan standart tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini adalah membilang banyaknya benda 1 – 10, mengenal bilangan 1 – 10, mengenal lambang huruf. Sedangkan untuk indikator perkembangan kognitif dalam meningkatkan berpikir simbolik anak usia 4 – 5 tahun yang

diambil dalam penelitian ini adalah membilang banyaknya benda 1 – 10, dan mengenal konsep bilangan.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini tentunya tak bisa lepas dari peran Guru dan orangtua dalam menstimulasinya. Stimulasi yang dilakukan tentunya hanya menyenangkan untuk anak. Karena itu setiap kegiatan pembelajaran peranan media begitu penting untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada anak usia dini.

Proses belajar mengajar terhadap anak usia dini berbeda dengan belajar seperti umumnya orang dewasa. Anak-anak tidak akan bisa belajar seperti layaknya orang dewasa, maka dibutuhkan teknik khusus dalam mengajar anak usia dini, terlebih lagi dalam hal belajar berhitung, seperti misalnya belajar sambil bermain. Permainan yang ada disekolah tentu berbeda dengan permainan pada umumnya seperti dirumah, permainan yang ada disekolah tentu sudah dirancang sedemikian rupa sehingga ada unsur pendidikannya yang terkandung dalam suatu permainan tersebut. Karena anak pada masa ini sangat suka terhadap bermain.⁶

Teori Piaget anak pada rentang usia 2-7 tahun masuk pada tahap praoperasional. Tahapan ini adalah tahap awal bagi anak untuk membangun

⁶ Endah Sucianti. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-20 Melalui Permainan Menjepit Kartu Angka pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung”. Arikel Penelitian. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri (2015)

dan menyusun kemampuan berpikirnya. Tahap ini untuk meningkatkan pemahaman anak tentang benda-benda yang ada disekitar tidak hanya dapat dilakukan menggunakan kegiatan sensorimotor, tetapi juga dapat menggunakan permainan simbolik. (Bodedarsyah & Yulianti, 2019). Mutiah (2010) menjelaskan bahwa pemikiran praoperasional ialah bagian dari sub tahapan fungsi simbolik.

Anak memakai simbol-simbol pada suatu objek ataupun kegiatan dalam memperagakan sesuatu yang tidak terdapat dihadapan mereka hingga keahlian berpikir simbolik dapat terjalin pada anak. Tahapan simbolik ialah tahap belajar pada anak dalam mengenal konsep⁷. Konsep dipelajari supaya mereka bisa memahami suatu objek tetapi tidak bergantung dengan objek yang nyata. Dalam STTPA indikator perkembangan kognitif perkembangan dalam aspek berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun adalah: memahami lambang bilangan 1-10, menyebutkan banyaknya benda 1-10, serta mengenal lambang huruf.

Bersumber pada pengamatan peneliti di pos PAUD Udyana Siwi Bakulan anak usia 4-5 tahun perkembangan kognitif pada kemampuan berpikir simbolik anak belum optimal. Data ini didapatkan dari wawancara dengan guru kelas bahwa dari enam aspek perkembangan yang masih harus ditingkatkan adalah perkembangan kognitif terutama pada kemampuan

⁷ Dewi Mayangsari, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sd Mardi Putera Surabaya Dengan Menggunakan Pakem (Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan),"

berpikir simbolik. Anak belum berkembang dalam kegiatan berhitung angka dari 1-10, anak belum faham konsep berhitung serta anak masih memerlukan bimbingan saat menulis lambang huruf.

Oleh karena itu perlu mendapatkan tindakan serta stimulus kemampuan berpikir simbolik yaitu menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak. Anak terlihat jenuh atau bosan dengan media pembelajaran yang dipakai oleh guru seperti LKA (lembar kegiatan anak).

Bermain atau permainan arisan angka merupakan sarana yang tepat bagi anak dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan dan kemampuan yang lain karena melalui bermain anak mengalami pengalaman belajar bermakna, menyenangkan dan sesuai dunia anak. Permainan arisan angka merupakan sebuah permainan yang membawa anak menjadi lebih mengenal angka-angka. Karena anak mengenal angka melalui proses bermain dengan arisan angka. Sehingga proses pembelajaran ini dapat membuat anak menjadi lebih berpikir secara langsung.⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 01 januari 2023 di POS PAUD Udyana Siwi Bakulan didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdiri dari beberapa metode pembelajaran seperti : Metode bernyanyi, menggambar dan melalui kegiatan menulis di

⁸ Mayke S. Tedjasaputra,. . *Bermain Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo. (2001)

papan tulis. Sistem pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak membuat anak menjadi lebih nyaman dalam belajar.

Seharusnya pembelajaran anak usia dini harus menerapkan sistem belajar sambil bermain. Tujuannya adalah agar anak dapat menerima pembelajaran tidak melalui tekanan. Hal ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selama ini anak masih kurang mampu dalam menghitung maupun mengenal angka-angka dengan baik.⁹ Sistem atau bentuk permainan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah melalui permainan arisan angka. Permainan arisan angka merupakan sebuah permainan yang mampu membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif.

Karena anak harus mampu membedakan dan mengurutkan angka-angka yang ada pada kertas angka tersebut. Sehingga guru lebih mudah dalam mengelola kelas agar anak-anak dapat bekerja secara langsung. Proses permainan arisan angka ini membuat anak-anak belajar sambil bermain. Jadi anak-anak tidak akan bosan dengan hanya belajar saja, akan tetapi disertai dengan menggunakan permainan.¹⁰

⁹ Wawancara, Indah Setyaningrum, S.Pd., Kantor Pos PAUD Udyana Siwi Bakulan, hari Senin, 1 Januari 2023 pukul 09:30 WIB.

¹⁰ Farihah, Himmatul. *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, Jurnal Teladan, Vol. 2 No. 1, 2017.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“IMPLEMENTASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK MELALUI PERMAINAN ARISAN ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI POS PAUD UDYANA SIWI BAKULAN TEMAYANG BOJONEGORO”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

Bagaimana implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui permainan arisan angka pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Udyana Siwi Bakulan?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui permainan arisan angka pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Udyana Siwi Bakulan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoristis

Secara teoristis hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman secara langsung khususnya mengenai kemampuan berhitung anak usia dini melalui aringka.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Manfaat penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang penerapan pembelajaran kemampuan berhitung melalui aringka.

b. Bagi pendidik (guru)

Manfaat penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang proses mengajar anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan menerapkan permainan aringka. Guru lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.

c. Bagi anak didik

Manfaat penelitian ini adalah agar anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar mengenal angka-angka dengan proses permainan aringka.

d. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini dapat memberikan motivasi yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional berisi mengenai pengertian istilah – istilah penting yang menjadi topik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya untuk menghindari adanya kesalah – pahaman istilah sebagaimana yang dimaksud peneliti¹¹. Maka sebab itu, penulis terlebih dahulu akan mendeskripsikan arti dari masing – masing kata yang mendukung judul penelitian ini.

Definisi operasional digunakan untuk memberikan pengertian yang operasional dalam penelitian. Definisi ini digunakan sebagai landasan dalam merinci kisi-kisi instrumen penelitian¹².

Dengan memperhatikan kepada pertanyaan-pertanyaan di atas, maka berikut akan diuraikan definisi-definisi operasional variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Implementasi

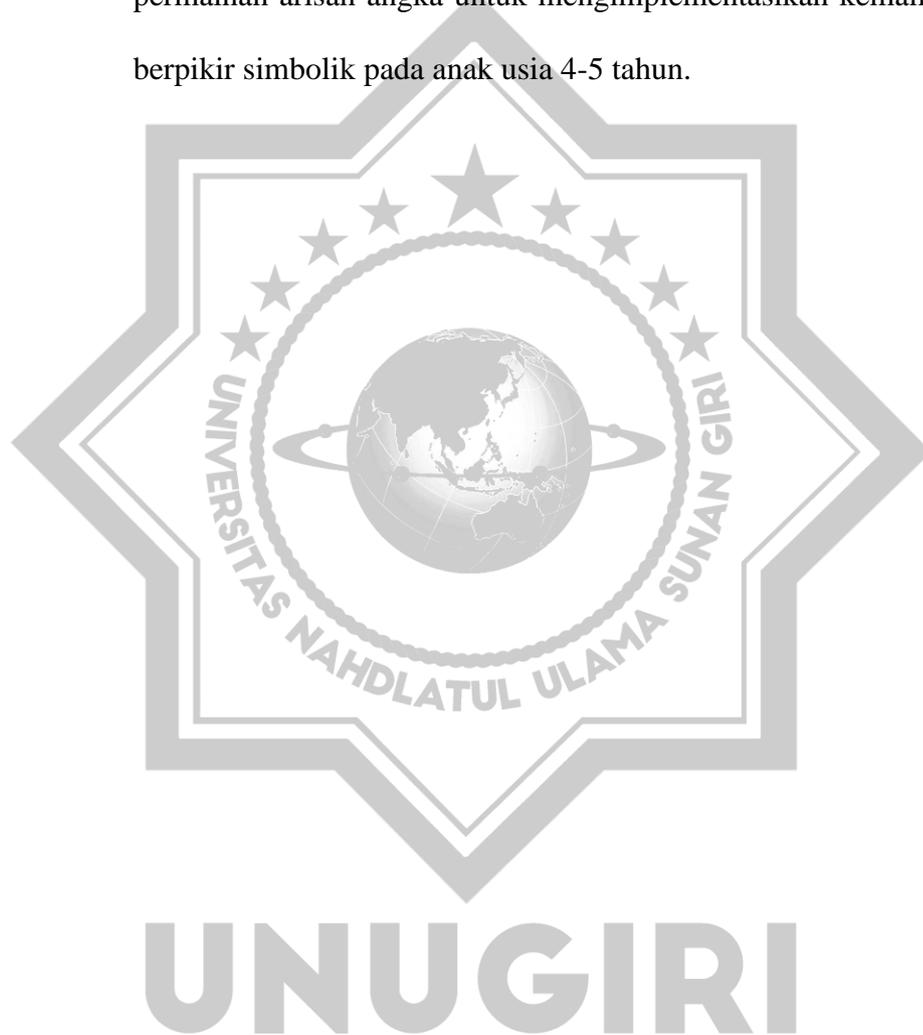
Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan. Maka implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini ialah, penerapan kemampuan berpikir simbolik melalui permainan arisan angka pada anak usia 4-5 tahun di POS PAUD Udyana Siwi Bakulan Temayang Bojonegoro.

¹¹ Debby Ivana Korry, “Pengaruh Status Kerja Ibu Rumah Tangga Terhadap Coping Stress,” *Repository Unika Sogijapranata*, 2017, hlm 34

¹² Vega Falcon Dr. Vladimir, “Pengaruh Lifeshopping Terhadap Implusif Buying,” *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*. 1, no. 69 (1967): hlm 24.

2. Kemampuan Berpikir simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan simbol-simbol seperti angka, huruf dan gambar. Berpikir simbolik yang diteliti yaitu dengan metode permainan arisan angka untuk mengimplementasikan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.



F. Orisinalitas Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

| No | Penelitian dan Tahun | Judul dan tempat penelitian | Penelitian dan pendekatan | Hasil Penelitian |
|----|---------------------------|---|---------------------------|--|
| 1. | Elisa Malapata, 2019 | Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung, TK sinar nyata salatiga. | kualitatif | Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung. |
| 2. | Rini Eka Rachmawati, 2022 | Upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media kartu angka dan metode bernyanyi pada anak usia dini 5-6 tahun, di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Ciledug. | kualitatif | kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui media kartu angka sambil bernyanyi. |
| 3. | Desy mardhiyati, 2016 | Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka 1-10, di RA/T.I Al-mushtafhafawiyah kota medan. | kualitatif | Menggunakan media gambar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. |
| 4. | Asri, A. 2019 | Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permulaan melalui metode jarimatika, TK pkk 1 gintungan lamongan | kualitatif | Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak dengan pendekatan metode jarimatika mudah dan menyenangkan |

G. Sistematika Pembahasan

Dalam Sistematika Pembahasan ini peneliti memberikan gambaran yang jelas mengenai isi penelitian ini, maka pembahasan dibagi menjadi lima bab. Uraian masing-masing bab disusun sebagai berikut :

BAB I pendahuluan berisi tentang uraian dari latar belakang. Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II kajian teori berisi tentang, kemampuan berpikir, macam – macam cara berpikir, tujuan berpikir, ciri – ciri berpikir simbolik, kemampuan berpikir simbolik, faktor – faktor menghambat berpikir simbolik, tahapan berpikir simbolik, metode permainan, pengertian permainan, jenis – jenis permainan, pengertian permainan arisan angka, langkah – langkah dalam metode permainan arisan angka, kelebihan metode permainan arisan angka, kelemahan metode permainan arisan angka, dan teori permainan arisan angka berhitung.

BAB III metode penelitian berisi tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV paparan data dan temuan peneliti berisi tentang sejarah singkat POS PAUD Udyana Siwi, profil POS PAUD Udyana Siwi, jumlah guru POS PAUD Udyana Siwi, Temuan Peneliti berisi tentang Perencanaan metode permainan arisan angka terhadap kemampuan berpikir simbolik

pada anak usia 4 – 5 tahun di POS PAUD Udyana Siwi, Pelaksanaan metode permainan arisan angka terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 5 tahun di POS PAUD Udyana Siwi, dan hasil metode permainan arisan angka terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 5 tahun di POS PAUD Udyana Siwi.

BAB V penutup berisi tentang kesimpulan hasil penelitian ini secara keseluruhan, saran yang berisi sebagai perbaikan dari segala kekurangan yang ada didalam penelitian ini.

