

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah dasar dalam pembentukan kepribadian manusia secara utuh, maka pembelajaran yang harus diberikan untuk anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhan anak, pemberian stimulasi pembelajaran yang sesuai kebutuhan akan membuat anak lebih siap untuk menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi.¹ Anak usia dini merupakan anak dengan rentan usia 0 – 6 tahun merupakan masa dimana seorang individu mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini anak memiliki tingkat kecerdasan dan kemampuan baik kognitif maupun psikomotorik yang berbeda beda antara satu dengan lainnya. Anak usia dini atau usia prasekolah disebut juga dengan masa emas (*golden age*), yang artinya anak pada usia tersebut sangat sensitif terhadap rangsangan. Sensitifitas yang dimiliki anak inilah yang menjadi momentum bagi orang dewasa untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak, baik kognitif, psikomotorik, sosial emosional, bahasa maupun spiritual atau religi. Pendidikan pada dasarnya terus mengalami keberlanjutan. Hal ini diterangkan dalam ayat Al-Qur'an dalam firman Allah :

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Al-Quran :

أَمْالٌ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya : *“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus menerus adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhan-mu serta lebih baik untuk menjadi harapan”*.

¹ JPAU Dini, “Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1557–65.

Dari ayat tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa anak adalah titipan Allah yang mana harus dijaga dan dirawat sebaik mungkin. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada dasarnya juga tergantung kepada bagaimana orang tua mendidiknya. Sehingga sudah selayaknya orang tua bertanggung jawab untuk memberikan fasilitas terbaik untuk menstimulus seluruh aspek perkembangan anak.

Pertumbuhan dan perkembangan anak harus disimulus sejak dini agar mencapai perkembangan diri anak menjadi optimal. Menurut Piaget perkembangan merupakan proses yang berjangka, artinya perkembangan terdahulu akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya sampai dengan dewasa². Melihat pentingnya pengoptimalan seluruh aspek dalam diri anak usia dini maka mendorong pemerintah untuk memberikan layanan pendidikan untuk anak usia dini yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini³.

Pendidikan anak usia dini memiliki 6 Standar bidang perkembangan yang disebutkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu : agama dan moral, fisik, motorik, kognitif bahasa sosial emosional, serta seni.⁴ Setiap anak memiliki kecerdasan dan kecenderungan kecerdasan yang mendominasi. Kecerdasan merupakan anugerah yang dimiliki oleh setiap manusia. Oleh karena itu, kecerdasan sangat diperlukan untuk membentuk manusia menjadi beradab dan bijaksana, serta memudahkan manusia dalam menjalani kehidupannya.

Kecerdasan kognitif merupakan kemampuan yang mampu menghubungkan nilai dan mempertimbangkan suatu kejadian dalam kehidupan

² A Wulandari, "Pengembangan Game Maze Berbasis Media Interaktif sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 tahun di TK IT Izzudin Palembang" 80, No. 1 (2018).

³ Kemendiknas, "Permendikbud No 146 Tahun 2014," *Permendikbud Republik Indonesia* 8, No. 33 (2014): 37.

⁴ Mulianah Khaironi, *Kebijakan Dan Mekanisme BAN PAUD Dan PNF Perkembangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Golden Age*, vol. 2, 2021.

sehari – hari. Kecerdasan tersebut meliputi matematika logika (*logical-mathematical intelligence*), kecerdasan bahasa (*linguistic intelligence*), kecerdasan musikal (*musical intelligence*), kecerdasan visual spasial (*spatial intelligence*), kecerdasan kinestetik (*kinesthetic intelligence*), kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*), kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intelligence*), dan kecerdasan naturalis (*naturalis intelligence*).⁵ Salah satu kecerdasan yang penting untuk dioptimalkan adalah berpikir simbolik

Berpikir simbolik merupakan kemampuan memahami bilangan, kemampuan mendeteksi pola, dan menganalisis pola dan urutan. Dengan mengoptimalkan berpikir simbolik maka anak akan terbiasa dengan problematika angka yang ditemui dalam kehidupan sehari – hari.⁶ Selain itu, berpikir simbolik ini juga berhir dalam kegiatan yang sistematis dan logis, misalnya seperti permainan mencari jejak, menghitung benda, mengelompokkan benda serta permainan strategi. Anak yang memiliki berpikir simbolik cenderung mampu memahami konsep sebab akibat, mereka mampu menganalisis suatu peristiwa.

Berkembangnya kemampuan berpikir simbolik dapat membantu anak dalam meningkatkan kualitas diri untuk menuju ke jenjang yang lebih tinggi. Maka dari itu, diperlukanya stimulus mampu mengotimalkan seluruh aspek perkembangan anak khususnya pada aspek kemampaun berpikir simbolik anak. Dalam ranah pendidikan, tentu lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peran besar dalam peningkatan perkembangan anak, salah satunya adalah melalui proses pembelajaran. Dalam pendidikan anak usia dini khusunya pada TK, umumnya pada proses pemberian stimulus dilakukan melalui kegiatan–kegiatan yang disukai anak.

⁵ Dadan Suryana, Desi Karmila, and Nenny Mahyuddin, “Pengembangan Game Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Di TK,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3084–96, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>.

⁶ Tika Noviani, “Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Sentra Balok Di TK IT Putra Harapan Purwokerto Barat,” 2020.

Taman Kanak–Kanak merupakan pendidikan prasekolah untuk anak usia 4–6 tahun, prinsip pembelajaran di TK harus bersifat belajar sambil bermain, oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan perasaan senang, situasi yang menyenangkan, serta guru harus memiliki strategi, metode, dan materi belajar yang menarik dan mengikuti perkembangan jaman. Anak pada usia TK telah menunjukkan proses berpikir yang jelas artinya, mereka mampu melakukan kegiatan bermain dengan alur kegiatan yang sistematis, serta mampu menggunakan simbol, huruf maupun angka ⁷.

Fenomena kurangnya kebebasan dalam berpikir mengakibatkan anak mengalami keterlambatan pengenalan angka dan berhitung. Fenomena ini terjadi karena kurangnya kebebasan anak dalam mengeksplorasi dan mengembangkan pemikiran mereka, sehingga anak akan mengalami keterbatasan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Hal ini juga dialami oleh TK Puspita Siwi Desa Ngulanan. Lembaga memiliki keterbatasan media pembelajaran, serta metode belajar yang digunakan dirasa kurang bervariasi sehingga anak mudah bosan dan tidak fokus dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Puspita Siwi Desa Ngulanan, peneliti menemukan hal penting dilapangan yaitu : 1.) Kegiatan belajar mengajar menggunakan media konvensional. 2.) Media pembelajaran yang digunakan adalah lembar kerja atau buku penunjang pembelajaran, 3) proses belajar yang monoton, 4) Serta media yang digunakan kurang menarik atau sudah pernah digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari, sehingga anak menjadi bosan dan mudah mengalihkan fokusnya pada hal lain diluar pembelajaran, seperti mengobrol sendiri atau bermain sendiri. Dari permasalahan ini muncul sebuah

⁷ Ni Wayan Uci Ratna Dewi, Nice Maylani Asril, and Dewa Gede Firstia Wirabrata, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 1 (2021): 99, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>.

permasalahan di dalam lembaga yaitu kurang optimalnya pembelajaran yang menyebabkan anak memiliki kemampuan logis matematis yang kurang maksimal. Seperti anak mampu berhitung angka 1–20 namun belum mengenal lambang bilangannya, atau anak belum mampu menjumlahkan suatu benda dan mengukurnya dalam suatu bilangan. Pada 18 siswa dengan usia 5-6 tahun di TK Puspita Siwi Desa Ngulanan, tercatat hanya 7 anak yang mampu menguasai konsep belajar logis. 11 anak memiliki permasalahan yang berbeda beda, seperti kurang mengenali lambang bilangan, belum bisa berhitung atau mengurutkan bilangan dan masih banyak lagi.

Pada permasalahan tersebut peneliti memiliki solusi dalam mengatasi problem pada lembaga khususnya pada proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti merancang dan menyesuaikan prinsip pembelajaran TK melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah modifikasi maze angka sebagai media interaktif. Maze angka merupakan permainan edukatif yang mampu melatih motorik anak. Permainan ini dapat digunakan untuk belajar berhitung dengan menyuguhkan objek yang umum bagi anak, misalkan benda, hewan maupun buah–buahan. Untuk Meningkatkan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun melalui modifikasi maze interaktif di TK Puspitasawi Desa Ngulanan Kecamatan Dander Dabupaten Bojonegoro. Sehingga untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penerapan APE Maze Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Puspita Siwi Desa Ngulanan Kabupaten Bojonegoro".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pernyataan atau pertanyaan yang dirumuskan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang akan dibahas dan diselesaikan dalam suatu penelitian atau proyek. Rumusan masalah membantu mengarahkan

fokus penelitian, menetapkan tujuan, dan membatasi ruang lingkup penelitian agar lebih spesifik dan terarah. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana Pengaruh APE Maze terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 di Lembaga TK Puspita Siwi Desa Ngulanan Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pengaruh APE Mase terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 Tahun di Lembaga TK Puspita Siwi Desa Ngulanan Kabupaten Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

Adapun hal – hal yang diharapkan peneliti sebagai manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Praktis
 - a. Mengetahui seberapa pentingnya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun
 - b. Memotivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran
2. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai referensi dari peneliti kepada pembaca
 - b. Dapat dijadikan acuan bagi lembaga TK Puspita Siwi Desa Ngulanan sebagai media belajar dalam proses pembelajaran.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang disajikan dalam penelitian. Pada penelitian ini terdapat hipotesis yaitu :

Ha : Media maze berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Puspita Siwi Desa Ngulanan

Ho : Media maze interaktif tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik 5-6 tahun di TK Puspita Siwi Desa Ngulanan

G. Definisi Operasional

Untuk menegaskan lingkup permasalahan agar penelitian menjadi lebih terarah maka peneliti memberikan batasan pada penelitian ini yaitu :

1. Kemampuan Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik merupakan kemampuan anak dalam mempresentasikan suatu objek melalui berbagai kegiatan, seperti membayangkan, mendefinisikan sesuatu, dan mampu membayangkan diri menjadi orang lain atau suatu hal melalui kegiatan menggambar, menulis, bercerita dan sebagainya. Kemampuan ini masuk kedalam kemampuan non operasional. Pada pemikiran tahap ini dibagi menjadi dua sub tahapan, yaitu berpikir simbolik dan berpikir intuitif yang dapat diartikan bahwa pada tahapan ini ada mulai mengalami perkembangan kemampuan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan mengingat , berpikir dan mendefinisikan sesuatu.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan segala bentuk system dalam menyampaikan sesuatu informasi⁸. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menghubungkan antara dua pihak utama. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk membantu individu dalam mempelajari suatu kecakapan tertentu⁹.

⁸ Nurhidayah Suaib, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI Di Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewari Mandar," *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 1, no. 1 (2019): 2019.

⁹ ELLISTYA HAYATI ULFA, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI," *Sustainability (Switzerland)* 14, no. 2 (2020): 1–4.

3. Maze Interaktif

Maze merupakan sebuah permainan yang menuntun anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dituju. Permainan maze menuntun anak untuk melewati jaringan jalan yang berkelok-kelok sebagai rintangan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. APE maze edukatif bertujuan untuk melatih otot – otot kecil anak dalam menggunakan jari – jemari, dan fungsi tangan dengan tepat. Bentuk dari APE maze edukatif biasanya terbuat dari papan kayu yang didalamnya terdapat alur jalan yang berkelok – liku dengan tujuan sebagai tempat untuk anak menuju tempat yang ingin dituju.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian merupakan kegiatan penelaahan terhadap penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian saat ini. Pada penelaahan ini dilakukan untuk menganalisis keterbaruan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, berikut hasil penelusuran dari berbagai sumber yang terkait dengan penelitian ini, sehingga teridentifikasi sebagai berikut :

Tabel 1. 1

Orisinalitas Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Reka Dersa ” Pengembangan APE Rolling box berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak	Pada penelitian ini difokuskan kepada pengembangan APE Rolling box terhadap kemampuan bahasa anak.	Sama – sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan memiliki sasaran penelitian anak usia dini	Memiliki perbedaan pada tujuan penelitian. Penelitian terdahulu mengembangkan media, sedangkan media terkini hanya menguji keefektifan media
Siti Rahma Farisa ”Penerapan Maze Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Tk	Bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal dan mensuarakan huruf	Sama – sama mengembangkan kemampuan kognitif pesera didik khususnya pada anak usia dini	Perbedaannya terletak pada kemampuan anak yang akan dikembangkan,

Negeri An-Nada Aceh Selatan” 2023	dengan menerapkan media maze Huruf		
Nova Dini Liany ” Efektifitas APE Maze Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Kelompok B di TK AL-Fitroh Kota Semarang”	Bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan media maze dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B	Sama – sama menggunakan APE Maze dengan sampel anak TK B rentan usia 4-5 tahun.	Media maze hanya berfokus kepada kemampaun berhitung
Nada Aurora ” Pagaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-Badariyah Muara Bulian	Untuk mengetahui bagaimana pengaruh medai maze terhadap kemampuan kognitif anak dalam berbagai aspek	Sama-sama menggunakan media Maze sebagai media pembelajaran yang diberikan kepada siswa TK	Usia sampel 5-6 tahun dan berfokus kepada kemampuan kognitif anak dari berbagai aspek.

Tabel 1. 2
Proses Penelitian

Tahapan Penelitian	Kegiatan	Deskripsi
Identifikasi Masalah	Penentuan Masalah Penelitian	Mengidentifikasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Puspita Siwi Desa Ngulan.
Kajian Literatur	Studi Literatur	Mempelajari teori-teori dan penelitian sebelumnya terkait penggunaan APE Maze Interaktif dan pengembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.
Penyusunan Rancangan Penelitian	Penyusunan Proposal Penelitian	Menyusun proposal penelitian yang meliputi latar belakang, tujuan, manfaat, hipotesis, metodologi penelitian, dan instrumen penelitian.
Pengembangan Instrumen	Desain dan Pembuatan APE Maze Interaktif	Mendesain dan membuat APE Maze Interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, memastikan bahwa alat tersebut aman dan sesuai untuk anak-anak.
Uji Coba Instrumen	Pengujian APE Maze Interaktif	Melakukan uji coba pada APE Maze Interaktif untuk menilai kelayakan, efektivitas, dan cara penggunaannya dalam pembelajaran di kelas.
Pelaksanaan Penelitian	Implementasi APE Maze Interaktif	Menerapkan APE Maze Interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di TK Puspita Siwi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.
Pengumpulan Data	Observasi dan Penilaian	Mengumpulkan data melalui observasi langsung dan penilaian terhadap kemampuan berpikir simbolik anak sebelum dan sesudah menggunakan APE Maze Interaktif.
Analisis Data	Analisis Hasil Penelitian	Menganalisis data yang diperoleh untuk menentukan apakah ada peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak setelah intervensi menggunakan APE Maze Interaktif.
Penyusunan Laporan	Penulisan Laporan Penelitian	Menyusun laporan penelitian yang mencakup tujuan, metode, hasil, pembahasan, kesimpulan, dan rekomendasi berdasarkan temuan penelitian.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi acuan dalam proses penyusunan penelitian ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan uraian latar belakang penelitian, tujuan, sasaran, manfaat, hipotesis, definisi istilah, orisinalitas penelitian sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisikan kajian terhadap variabel dalam penelitian, berupa teori, referensi yang menjadi landasan penelitian. Diantaranya yaitu teori berpikir simbolik dan media pembelajaran yaitu maze interaktif

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai metode pendekatan dan metode pengumpulan data, profil lembaga yang akan diteliti, jadwal penelitian, sumber data serta analisis data yang digunakan dalam penelitian ini

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari proses pengumpulan data hingga proses analisis beserta hasil uji yang dilakukan, yang kemudian akan dipaparkan dan disajikan dalam bentuk deskriptif.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan temuan studi berupa kesimpulan dari proses penelitian.