

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah individu yang unik dengan karakteristik yang beragam. Pada masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia dini, yaitu antara 0-6 tahun yang disebut dengan golden age (usia keemasan) yang berada dalam periode yang membutuhkan berbagai stimulasi untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Upaya Pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun dilakukan dengan memberikan rangsangan Pendidikan yang bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental, sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. (Nurmazunita & Setyowati, 2020). Anak usia dini memiliki rentan usia yang sangat penting, dimana pada masa ini sangat membutuhkan stimulasi-stimulasi untuk mendukung perkembangan yang sangat luar biasa. Anak usia dini masa prasekolah atau lebih di kenal dengan TK atau RA, KB, TPA sudah mampu berfikir dengan menggunakan symbol, dimana anak sudah mulai bisa mengerti dan mengenal angka, mengenal huruf dan mampu membedakan serta mengelompokkan dasar dan symbol bilangan seperti mengelompokkan angka, huruf, ukuran kecil ke besar dan sebaliknya.

Pendidikan anak usia dini melibatkan berbagai upaya dan tindakan dari pendidik maupun orang tua untuk menciptakan lingkungan yang

mendukung anak dalam mengeksplorasi pengalaman. Lingkungan ini memberi kesempatan pada anak untuk mengamati, meniru, dan mencoba hal-hal baru serta mengoptimalkan potensi dan kecerdasannya. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan anak usia dini, baik melalui jalur formal, informal, maupun nonformal, menjadi sangat penting guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal serta mempersiapkan mereka untuk masa depan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting, karena pada tahap ini berbagai aspek perkembangan, seperti fisiologis, bahasa, motorik, dan kognitif, mulai terbentuk dan berlangsung. Perkembangan pada masa ini menjadi fondasi bagi tahap-tahap berikutnya, sehingga sangat berpengaruh pada kualitas perkembangan anak di masa depan (Masitoh, 2009)

Menurut Mayesty (dalam Veronica, 2018) Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, seperti kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, serta nilai agama dan moral. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Aspek ini berkaitan erat dengan berpikir, yang merupakan aktivitas mental. Perkembangan kognitif juga berhubungan dengan kecerdasan anak, yang tercermin melalui kemampuan mengingat, mengenali, dan memahami berbagai objek. Selain itu perkembangan kognitif juga penting di stimulasi karena kognitif sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti mengenal gambar dan mengenal benda di sekitarnya. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan sejak dini agar anak mampu memahami simbol-simbol di sekitarnya, menyelesaikan masalah sederhana dalam

kehidupan sehari-hari, tumbuh menjadi pribadi mandiri, melatih daya ingat terhadap pengalaman yang di alami, serta mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengaitkan beberapa peristiwa (Nursyamsiah et al., 2019)

Istilah "kognitif" berasal dari kata "cognition," yang berarti memahami atau mengerti. Kognitif merujuk pada aktivitas yang melibatkan proses kognisi, yaitu upaya memperoleh pengetahuan melalui kesadaran, perasaan, dan pengalaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Monks & Smith, yang menyatakan bahwa kognisi mencakup pemahaman luas mengenai proses berpikir, pengamatan, serta perilaku yang memungkinkan individu memperoleh atau menggunakan pemahaman. Kognitif melibatkan kemampuan seperti pemahaman mendalam, daya nalar, kreativitas, keterampilan berbahasa, dan daya ingat. Proses kognisi terbentuk melalui interaksi antara kematangan individu dan pengaruh lingkungan, sehingga perkembangan kognitif setiap anak berbeda tergantung pada karakteristiknya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap: sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-12 tahun), dan operasional formal (12-18 tahun). Penelitian ini berfokus pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, yang berada pada tahap praoperasional (Riha Adatul'aisy et al., 2023)

Usia 5-6 tahun sebagai salah satu persyaratan bagi peserta didik untuk bisa menempuh jenjang pendidikan tingkat Taman Kanak-Kanak (TK). Dengan bersekolah di Taman Kanak-Kanak (TK), anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam menjalani kehidupan sehari-

hari. Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat ditinjau melalui berbagai perspektif, diantaranya: orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar anak. Hal tersebut sesuai dengan konsep yang diusung oleh Ki Hajar Dewantara yang disebut dengan Tri Pusat Pendidikan. Tri Pusat Pendidikan yang diusung Ki Hajar Dewantara memiliki peranan penting dalam hal memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam konsep pembelajaran pada anak. Anak akan lebih meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui pembelajaran nyata, pembelajaran nyata disini seperti pada konsep *learning by doing* salah satu kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan serta akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Ada dua teori yang menerangkan perkembangan kognitif yang dialami pada anak, dua tokoh tersebut adalah piaget dan Vygotsky (Kusuma et al., 2022)

Secara teori Vygotsky memiliki pandangan yang sama, namun ia memiliki pendapat bahwa anak memiliki dunianya sendiri untuk memupuk rasa ingin tahu dan memiliki pemikiran-pemikiran sendiri dalam suatu gambaran objek yang ditemui (Suardipa, 2020). Sehingga dalam hal ini baik antara Piaget ataupun Vygotsky memiliki ilustrasi yang hampir mirip tentang anak, yakni pemikiran anak bergantung dari penerimaan anak melalui proses pembelajaran ataupun keseharian bersama orang tua. Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain, setiap permainan yang dilakukan oleh anak akan menjadikan suatu pengalaman atau penerimaan sebagai proses belajar anak. Bermain pada hakekatnya adalah ketika seseorang melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Seorang anak yang

sedang bermain menandakan bahwa ia sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya sendiri ataupun teman kelompok bermainnya. Bermain itu menyenangkan, karena dalam bermain anak dapat bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide, ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selaras dengan kenyataan yang sebenarnya (Afandi, 2016).

Bermain juga merupakan aktivitas penting bagi anak usia dini karena menjadi sarana utama untuk belajar, mengekspresikan diri, dan memahami dunia. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, sosial, emosional, serta kognitif. Salah satu kemampuan kognitif yang berkembang adalah berpikir simbolik, yaitu kemampuan menggunakan objek sebagai lambang dari sesuatu yang lain. Menurut Jean Piaget, pada usia 2 hingga 7 tahun anak berada pada tahap pra-operasional di mana kemampuan simbolik mulai berkembang pesat. Dalam tahap ini, anak mulai menggunakan bahasa, gambar, dan benda sebagai simbol untuk merepresentasikan ide atau objek (Santrock, 2011). Permainan edukatif dapat membantu menstimulasi berpikir simbolik, termasuk permainan *Dakochan*, yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional dakon. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengajarkan konsep jumlah, aturan, dan strategi secara simbolik. Dengan memainkan *Dakochan* anak belajar mengaitkan simbol dengan makna secara konkret, dengan demikian fokus pada media permainan dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan permainan *Dakochan* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada metode yang aktif, menyenangkan, dan bermakna (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD). Penelitian ini mencoba menjawab tantangan bagaimana permainan tradisional yang dimodifikasi secara edukatif dapat berkontribusi terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam kemampuan berpikir simbolik. Oleh karena itu, Penelitian ini fokus untuk mengetahui sejauh mana permainan Dakochan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun, karena pada usia ini anak belajar paling efektif melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Perkembangan kognitif pada anak sendiri dapat dirangsang melalui aktivitas bermain. Salah satu bentuk permainan yang dapat mendukung perkembangan kognitif adalah bermain simbolik. Menurut Vygotsky dalam (Veronica, 2018), bermain simbolik melibatkan peran imajinatif, yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak. Ketika anak mulai bermain peran atau berpura-pura, mereka menunjukkan kemampuan untuk memahami makna dari objek yang direpresentasikan secara mandiri. Pada dasarnya Bermain simbolik berkaitan dengan kemampuan berfikir anak, pada ruang lingkup perkembangan kognitif anak kemampuan berfikir yang harus di capai sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, dan berfikir simbolik. Dari tiga ruang lingkup perkembangan kognitif tersebut, terdapat salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh di abaikan yaitu perkembangan berfikir simbolik.

Menurut Mutiah dalam (Nursyamsiah et al., 2019) Fungsi simbolik menjadi tahap awal dari pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak mulai mampu membayangkan secara mental objek yang tidak hadir secara fisik. Kemampuan berpikir simbolik ini disebut fungsi simbolik, yang berperan penting dalam mempercepat perkembangan dunia mental anak. Tahap simbolik juga merupakan bagian dari proses belajar mengenal konsep. Melalui konsep, anak dapat memahami suatu objek tanpa bergantung pada keberadaan objek nyata. Memahami konsep sangat penting sebagai bekal untuk pendidikan dan kehidupan anak di masa depan. Pada kenyataannya, kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1 hingga 10 secara berurutan, serta kesulitan menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Selain itu, masih banyak anak yang belum mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini di TK Kemala Bhayangkari yaitu masih banyak sekolah yang menggunakan LKA dalam memberikan pembelajaran pada anak serta pembelajaran dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat untuk aktif, hal tersebut seharusnya dalam melaksanakan pembelajaran pada anak menggunakan media atau benda yang konkret, supaya pembelajaran anak terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang cukup populer pada zaman dulu. Dakon biasa

dimainkan saat senggang secara lesehan di teras rumah atau di bawah pohon. Namun sayangnya, permainan tradisional dakon sudah mulai dilupakan dan jarang dijumpai sekarang, hal ini peneliti ingin menggunakan permainan tradisional dakon yang sudah di modifikasi atau sudah di Kembangkan menjadi media permainan *Dakochan* (*Dakon challange*).

Media permainan *Dakochan* ini memberikan inovasi unik yang dirancang untuk anak-anak sebagai pengembangan dari media dakon tradisional. Media ini telah dimodifikasi dengan memperbarui bentuknya yang semula hanya lonjong menjadi bentuk persegi Panjang juga terdapat adanya sebuah tantangan di setiap lumbung dakon. Lumbung dakon ini menggunakan tempurung kelapa dan juga bijinya menggunakan bahan alam seperti biji sawo, biji salak, dan batu alami, sehingga hal tersebut lebih menarik dan mampu meningkatkan minat serta fokus belajar anak serta anak tidak merasa bosan akan pembelajaran di kelas. Perubahan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengenal dan menghitung angka serta mampu meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal dan membedakan huruf abjad. Oleh karena itu, penting untuk menghadirkan media yang kreatif dan menarik untuk membantu meningkatkan fokus mereka. Selain itu, media *dakochan* ini menggunakan biji-bijian sebagai alat bermain, yang secara tidak langsung mengenalkan anak-anak pada berbagai jenis biji-bijian sebagai sumber belajar dari lingkungan sekitar. Sebagai permainan tradisional, *Dakochan* juga bermanfaat untuk melatih kemampuan berhitung anak. Permainan ini tidak hanya membantu anak memahami konsep bilangan juga huruf-huruf

abjad, tetapi juga memberikan kesenangan melalui elemen permainan, sehingga mampu meningkatkan fokus mereka dalam proses pembelajaran (Mulyani et al., 2020).

Berdasarkan Hasil observasi awal disalah satu TK yang ada di bangkalan tepatnya di TK Bhayangkari 79 di kelas B1 menunjukkan bahwa aspek perkembangan yang masih tergolong rendah adalah aspek kognitif (berfikir simbolik) dalam hal mengenal atau membedakan bilangan 1-10 serta mengenal huruf-huruf abjad. Adapun Menurut teori yang dikemukakan Piaget (1952), pada tahap praoperasional, anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek, termasuk angka. Namun, mereka belum mampu memahami konsep bilangan secara logis, Oleh karena itu, kemampuan mereka untuk melakukan operasi bilangan secara logis seperti menjumlahkan atau membandingkan angka masih terbatas. Piaget menekankan bahwa meski berbicara tentang angka, pemahaman anak pada tahap praoperasional masih bersifat sederhana dan belum operasional, sehingga konsep menghitung 1–10 dan menyebutkan angka 1-10 juga secara konseptual belum matang dan dalam pemahaman kuantitatifnya tergolong belum berkembang secara utuh. Oleh karena itu Kendala yang dialami pada kelompok B1 yaitu beberapa anak masih kesulitan dalam menyebutkan bilangan angka 1-10 dengan urutan yang banar. Hal tersebut dikarenakan anak masih belum maksimal menghafal urutan bilangan angka 1-10. Selanjutnya, anak-anak juga kesulitan dalam membedakan dan menyebutkan huruf-huruf abjad dengan benar. Hal tersebut di karenakan anak belum mengenal secara keseluruhan huruf- huruf abjad dan masih

terfokus pada pengenalan huruf vocal. Selain kendala yang sudah di jelaskan diatas terdapat penyebab yaitu penggunaan media pembelajaran yang di gunakan sangat terbatas, sehingga dalam proses pembelajaran hanya terpaku pada lembar kerja anak (LKA) dan media papan tulis yang guru lakukan sebagai pengenalan.

Adapun hasil observasi yang di lakukan peneliti dapat di cermati bahwa anak-anak hanya mengenal dalam bentuk hafalan (menghafal). Hal tersebut dilihat ketiga guru kelas memerintahkan anak untuk menyebutkan angka 1-10 dan huruf abjad secara Bersamaan sehingga terlihat lancar. Akan tetapi ketika peneliti melakukan observasi dengan memberikan beberapa soal, kebanyakan hasil kerja dari anak-anak masih banyak yang belum maksimal dalam mengerjakan. Sehingga bisa di bilang anak-anak belum memahami dan sulit untuk membedakan arti lambang bilangan juga huruf abjad tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang muncul yang sudah di uraikan di latar belakang bahwa pemberian pemahaman pada anak terkait pengenalan bilangan angka juga huruf abjad yang belum maksimal dan masih terfokus pada lembar kerja anak sehingga dalam proses pembelajaran terlihat monoton, hal tersebut bisa menjadi faktor terlambatnya kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan dakochan sebagai media pembelajaran yang bisa di gunakan bermain sambil belajar dalam mengenal angka bilangan juga huruf-huruf abjad yang lebih menarik melalui *challenge* yang ada pada permainan dakochan tersebut.

Pada uraian tersebut maka peneliti berinisiatif meneliti dan menganalisis dengan mengangkat topik atau judul “**Pengaruh Permainan *Dakochan* Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhayangakari 79 Bangkalan**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Media Permainan *Dakochan* Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bhayangakari 79 Bangkalan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya suatu tujuan penelitian yang mampu memberikan capaian yang jelas pada penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Mengetahui dan Menganalisis pengaruh penggunaan media permainan *Dakochan* terhadap kemampuan berfikiri simbolik anak usia 5-6 tahun

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan pada penelitian ini adalaha sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis** : menambah wawasan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai evektifitas media permainan dalam

mendukung pembelajaran yang interaktif dan inovatif pada perkembangan kognitif sesuai anak usia 5-6 tahun

2. Manfaat Praktis :

- 1) Bagi Guru dan Pendidik: memberikan pandangan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media permainan yang tepat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif berfikir simbolik anak.
- 2) Bagi Anak Usia Dini: mampu menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui media permainan seperti dakochan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik
- 3) Bagi Pengembang Media Pembelajaran : sebagai inspirasi atau gambaran bagi pengembang media pembelajaran untuk menciptakan permainan edukatif yang lebih efektif dan menarik dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini

1.5 Batas Penelitian

Adapun batas penelitian sangat penting dilakukan untuk memberikan arah yang jelas terhadap masalah yang akan di teliti, berikut Batasan penelitiannya :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 79 Bangkalan untuk mengidentifikasi kemampuan kognitif berfikir simbolik menggunakan media permainan dakochan
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu fokus pada anak usia 5-6 tahun tepatnya di kelompok B1

3. Media permainan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah media permainan *Dakochan* dan tidak mencakup media permainan lain.

1.6 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan atau penafsiran terkait pembahasan oleh pembaca, maka dari itu peneliti memberikan definisi istilah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media permainan *dakochan*

Media permainan *Dakochan* yaitu permainan tradisional dakon yang di modifikasi sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk anak usia dini, didalamnya terdapat beberapa kartu *challenge* yang dibentuk sebagai permainan interaktif dengan tujuan mengembangkan kemampuan kognitif berpikir simbolik melalui aktivitas yang menyenangkan dan edukatif dengan kartu *challenge* didalamnya.

2. Kemampuan berpikir simbolik

Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan anak untuk menggunakan simbol, seperti gambar, kata, atau objek, untuk mewakili sesuatu yang tidak hadir secara langsung. Pada anak usia dini, kemampuan ini mencakup seperti mengenal angka, huruf, atau bentuk, serta memahami hubungan sebab-akibat secara sederhana.

3. Anak usia 5-6 tahun

Anak usia 5-6 tahun merupakan kelompok anak usia dini yang berada dalam tahap perkembangan kognitif prasekolah. Menurut teori perkembangan Piaget, anak pada usia ini berada pada tahap

pra-operasional, di mana mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolis, namun masih terbatas pada pengalaman konkret