

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), merupakan satuan-satuan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan melalui kegiatan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021). Aspek perkembangan yang distimulus dalam proses pendidikan terdiri dari aspek perkembangan, moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek yang dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Desmita (Cendekia et al., 2022) menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan manusia tentang pengetahuan yakni segala proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana seseorang mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif sangat penting karena dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan guru. Perkembangan kognitif terbagi menjadi 3 aspek yakni kemampuan anak dalam pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Kemampuan kognitif aspek berpikir simbolik merupakan cara berpikir yang logis dimana dapat memahami sebuah simbolis simbolik seperti huruf, angka maupun lambang-lambang guna mendeskripsikan sebuah objek ataupun benda yang tidak tampak dihadapannya (Hafidza et al., 2024).

Peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini terlihat saat mereka mulai menggunakan lambang bilangan dan huruf. Alat-alat ini memungkinkan mereka untuk mengingat, memikirkan, atau membayangkan suatu objek meskipun objek tersebut sedang tidak ada di hadapan mereka. Pada anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan berpikir simbolik yang lebih maju dan mereka sudah dapat menggunakan simbol dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir simbolik bertujuan untuk mengidentifikasi sesuatu secara independent. Proses identifikasi ini tidak bergantung pada pengalaman sensorik langsung atau peristiwa spesifik yang pertama kali memunculkan konsep tersebut. Sebagian besar anak pada rentang usia 5-6 tahun menempuh pendidikan di kelas TK B, jenjang ini berfungsi sebagai tahap persiapan untuk memasuki sekolah dasar dengan fokus pembelajaran yang diarahkan pada pengenalan lambang bilangan dan huruf. Susanto (Priyono et al., 2021) menyatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun yaitu pengenalan lambang bilangan (1-20).

Menurut Collins dan Laski (Hafidza et al., 2024) berpendapat bahwa anak usia 5-6 tahun mempunyai indikator pencapaian perkembangan simbolik dalam lambang bilangan yakni; mampu menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 15 dan anak sudah bisa mengenal angka dengan lambang angka. Sedangkan Vabinst (2020) menyatakan bahwa mengembangkan pemikirannya terkait indikator berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun salah satunya yakni anak mampu mengucapkan banyak bilangan secara acak (3-4-1; 2-6-5; 2-7-6). Hal tersebut juga masuk pada Capaian Pembelajaran PAUD (Kemendikbudristek, 2022), penelitian tentang kemampuan kognitif berpikir simbolik penting karena bertujuan untuk

mendukung salah satu elemen pada CP yakni elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni yakni dalam lingkup mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir yang berkaitan dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf maupun lambang bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan yakni dengan menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkannya. Oleh sebab itu perkembangan kognitif anak perlu di rangsang dan dikembangkan sejak dini.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadikan anak cenderung lebih menyukai bermain gadget (game online) yang mengakibatkan cenderung terpapar stimulasi pasif (Noor Annisa, 2022) . Dalam penelitian kementerian komunikasi dan informasi dan UNICEF, tercatat sedikitnya 30 juta anak dan remaja di Indonesia yang menggunakan internet menemukan bahwa 79,5% dari mereka merupakan pengguna internet (A. P. Cahyani et al., 2023). Hal tersebut akan berpengaruh pada perkembangan simbolik anak dimana anak membutuhkan suatu stimulasi secara konkret atau langsung dan belajar mengetahui dari proses pengalaman langsung dan fisik.

Pemberian rangsangan pada aspek perkembangan kognitif dalam program pendidikan anak usia dini bisa dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain permainan. Hal tersebut berkaitan dengan kegiatan sehari-hari anak usia dini yang

cenderung lebih banyak menggunakan waktunya untuk beraktivitas bermain (Wahyu & Rukiyati, 2022). Belajar sambil bermain permainan memberikan rasa semangat bagi anak dalam menerima pembelajaran serta anak tidak akan merasa bosan untuk melakukan kegiatan belajar.

Bermain permainan merupakan aktivitas menyenangkan dan sukarela, dengan senang serta menyenangkan diri dan merupakan sarana untuk belajar secara aktif (Kurniawan, 2020). Permainan terdiri dari permainan bersifat tradisional dan juga modern (Mudzakir, 2020). Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikny yang bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, emosi, dan sosial anak untuk kehidupan pendidikan selanjutnya. Permainan tradisional juga merupakan warisan dari beberapa generasi yang diturunkan secara turun-temurun yang mempunyai makna simbolis dengan gerakan, ucapan maupun alat-alat yang digunakan (Kurniawan, 2020).

Permainan tradisional bisa dijadikan sarana dalam proses pembelajaran karena dapat dimanfaatkan pendidik sebagai kegiatan stimulasi dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak (Wahyu & Rukiyati, 2022). Permainan tradisional di Indonesia memiliki berbagai jenis permainan seperti congklak, engklek, lompat tali, bekel, petak umpet, benteng-bentengan, gobak sodor, dan lain sebagainya

Berdasarkan hasil pra penelitian berupa kegiatan pengamatan dan wawancara pada tanggal 1 Oktober 2025 bersama guru yang juga menjabat sebagai kepala sekolah TK Yannas Bangkalan penerapan permainan tradisional saat ini

belum diterapkan di lingkungan sekolah sebagai sarana pembelajaran. Permasalahan yang juga yang dialami dalam proses pembelajaran dikelas cenderung kurang dalam mengkondisikan anak dalam belajar. Anak lebih fokus melakukan kegiatan bermain sendiri saat guru menjelaskan. Permasalahan tersebut diakibatkan kegiatan pembelajaran yang monoton yang lebih banyak guru menjelaskan didepan dengan menggunakan media papan dan anak mengerjakan tugas dengan LKA sehingga kurangnya anak dalam berpartisipasi aktif. Kurangnya penggunaan media dan melibatkan kegiatan bermain pada proses pembelajaran yang dapat mendorong lebih pada kemampuan anak pada semua aspek perkembangan.

Peneliti juga melakukan pengamatan berupa lembar checklist yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20 masih terbilang belum optimal, di mana peserta didik cenderung memperoleh skor 1 (Belum Berkembang). Selain itu, kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-20 dan menyamakan/ mencocokkan lambang bilangan dengan *symbol* angka juga menunjukkan hasil yang sangat rendah . Berdasarkan hasil rata-rata setiap anak dapat dihitung total seluruh nilai rata-rata yakni 41,07%. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut kemampuan berpikir simbolik, khususnya dalam mengenal bilangan 1-20, belum terstimulasi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak dalam aspek pengenalan bilangan 1-20.

Penelitian terkait penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan berpikir simbolik sebelumnya telah terlaksana. Penelitian yang terkait dengan

penelitian ini yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Dwi Cahyani, Chitra Charisma Islami, dkk (2025) yang berjudul pengaruh teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini, bahwa hasil menunjukkan perkembangan kognitif anak melalui permainan engklek berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rata-rata antara *pretest* dan *post test* sebesar -3.420 dan nilai *asymptotic*, (2-tailed) 0.001 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Windi Septiyani dan Swantyka Ilham Prahesti (2024) yang berjudul pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi, bahwa hasil menunjukkan pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi dengan rata-rata nilai *pretest* sebelum menggunakan permainan congklak 7,03, dan setelah menggunakan permainan congklak, rata-rata meningkat menjadi 10,13.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuril Dwi Ramadhani (2023) yang berjudul pengaruh permainan tradisional dam-daman terhadap kemampuan konsentrasi anak, bahwa hasil menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 60% yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang yang dihitung dari selisih *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan permasalahan yang di TK Yannas Bangkalan tersebut membuat peneliti berniat untuk menawarkan permainan tradisional engklek sebagai media atau kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-20. Fakta

dilapangan juga menyatakan bahwa permainan tradisional saat ini belum pernah dimainkan di sekolah. oleh karena itu, peneliti tertarik dengan menggunakan permainan tradisional *engklek* agar dapat mengasah kemampuan berpikir simbolik mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-20 yang masih kurang. Permainan tradisional *engklek* ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik dan mengasah kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal dan menyebutkan angka dengan benar dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional *Engklek* Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B Di TK Yannas Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut **“Bagaimana pengaruh penerapan permainan tradisional *engklek* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Yannas Bangkalan?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Yannas Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B yang peneliti harapkan adalah

sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

1. Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan dibidang mata kuliah strategi pembelajaran serta media pembelajaran.
2. Secara khusus penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan mengenai perkembangan kognitif berpikir simbolik, lebih khususnya dalam kemampuan pramatematika anak yaitu menyebutkan dan mengenal lambangan bilangan.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi:

1. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi sekolah sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan kognitif melalui kegiatan permainan tradisional engklek
2. Bagi peneliti ini merupakan sebuah pembelajaran untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta menerapkan ilmu yang telah didapat dari bangku perkuliahan

1.5 Batasan Penelitian

Agar pembahasan yang disajikan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, maka perlunya pembatasan masalah yaitu:

1. Permainan tradisional engklek untuk anak usia dini
2. Perkembangan kognitif berpikir simbolik mengenal lambang bilangan angka yakni berfokus pada indikator:
 - a. Menyebutkan lambang bilangan angka 1-20.

- b. Menyamakan sebuah bilangan dengan menggunakan simbol angka.
- 3. kelompok B (usia 5-6 tahun)
- 4. Tempat penelitian di TK Yannas Bangkalan

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini. Maka definisi istilah yang berkaitan dengan judul penelitian antara lain:

1. Permainan tradisional *engklek* (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Kurniawan, 2019).
2. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan manusia tentang pengetahuan yakni segala proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana seseorang mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Cendekia et al., 2022). Perkembangan kognitif yang dibahas dalam penelitian ini adalah aspek berpikir simbolik.