

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan peranan penting bagi suatu bangsa karena pendidikan dapat mewariskan kebudayaan kepada generasi penerus berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan serta meningkatkan bakat dan seluruh potensi di dalam dirinya sehingga dapat membentuk individu yang lebih baik. Sebagaimana dalam Undang-undang No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi dalam dirinya agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang tersebut memberikan pandangan bahwa pendidikan berlangsung secara terus menerus untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga memiliki kecerdasan dalam berpikir, berakhlak, serta keterampilan agar siap menjalankan kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan berlangsung sepanjang hayat artinya sejak usia dini sampai ke liang lahat sebagai bentuk pemanusiaan manusia. Oleh karena itu, sejak usia dini anak harus memperoleh pendidikan.

Masa usia dini ini anak memiliki perkembangan dan pertumbuhan otak mencapai 80% sehingga pada masa ini disebut dengan masa *golden age* atau masa peka, yaitu masa di mana seluruh aspek perkembangan anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Montessori dalam Hainstock (1999) mengemukakan bahwa pada masa keemasan ini anak mulai peka terhadap berbagai pendidikan dari lingkungan sekitar untuk menerima stimulasi-stimulasi, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Dimasa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, sehingga anak akan siap merespon serta mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diterapkan terhadap pola tingkah lakunya sehari-hari (Khadijah, 2016). Maka dari itu untuk

mengembangkan potensi tersebut harus dibina serta diberikan berbagai rangsangan dan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran di PAUD sehingga dapat memfasilitasi masa tumbuh kembang anak.

Penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini wajib diorientasikan pada pemenuhan kebutuhan anak, artinya pembelajaran tersebut bersumber pada potensi kebutuhan, serta keahlian anak. Melalui pembelajaran di PAUD diharapkan mampu mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Keenam aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini tidak terkecuali aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif memiliki peranan yang penting terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Karena, sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Hal tersebut berkaitan dengan perkembangan *sinaps* dan *myelin* pada saraf otak. Otak tumbuh pesat pada usia 2 sampai 6 tahun, hingga mencapai sekitar 90% otak dewasa, yang diiringi oleh pesatnya kemampuan kognitif (Maya, Psikologi Perkembangan Anak Memaksimalkan Pertumbuhan Dan Kemampuan Buah Hati, 2020).

Menurut Piaget (Saamu, 2016) pada anak usia 2-7 tahun perkembangan kognitifnya termasuk ke dalam fase *pra operasional*. Pada fase tersebut anak sudah dapat berpikir secara simbolik artinya kemampuan perkembangan bahasa dengan kemampuan berpikir abstrak terhadap suatu objek anak yang disertai dengan imajinasinya, maka anak dalam bermain memiliki dimensi yang baru. Di usia 2-7 tahun anak telah siap mengenal angka, simbol, dan huruf lainnya. Pada kemampuan berpikir simbolik ada salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan yaitu mengenalkan angka dan huruf serta mengenalkan lambang bilangan 1-10 dan lambang huruf pada anak. Berpikir simbolik ini dapat memberikan arahan agar anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar serta dapat menjadi bekal pendidikan dalam kehidupan anak selanjutnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan permasalahan di kelompok B RA Persis 140 Garut bahwa mengenai permainan sirkuit “cari aku” dengan nilai rata-rata 62 masuk pada kategori kurang dan pada kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan nilai rata-rata 2,03 yang diinterpretasikan pada kategori mulai

berkembang. Hal tersebut terlihat pada anak yang masih kebingungan dalam mengenal huruf abjad, angka, dan bentuk benda geometri.

Sejalan dengan permasalahan tersebut maka peneliti ingin menggunakan sebuah permainan dalam pembelajaran salah satu bentuk permainannya adalah permainan sirkuit “cari aku”. Permainan sirkuit “cari aku” dapat memberikan kesan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak dan juga mudah dilakukan. Piaget (1962) melihat permainan sebagai media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak, permainan imajiner dan permainan kreatif juga mampu meningkatkan kognitif anak (Yulianty, 2016). Oleh karena itu, dengan kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan objek secara langsung.

Permainan sirkuit “cari aku” dapat memberikan manfaat terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Permainan sirkuit “cari aku” merupakan permainan yang dimodifikasi dari latihan sirkuit, yang mana dalam permainan ini terdapat beberapa kegiatan permainan berbentuk tiga pos. Pada pos pertama yaitu cari aku angka, pos kedua cari aku huruf, dan pos ketiga cari aku bentuk geometri. Dengan begitu anak dapat mengenal dan mengetahui angka, huruf, serta bentuk geometri secara menyenangkan, selain itu dapat menciptakan suasana belajar menjadi aktif. Sebagaimana prinsip pembelajaran anak usia dini harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Maka prinsip bermain sambil belajar memiliki arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, demokratis, dan aktif.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam bagaimana pengaruh dari permainan sirkuit “cari aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Persis 140 Garut, melalui sebuah judul penelitian: “Efektivitas Permainan Sirkuit “Cari Aku” terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Persis 140 Garut)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan sirkuit “cari aku” di kelompok B RA Persis 140 Garut?
2. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan *maze* di kelompok B RA Persis 140 Garut?
3. Bagaimana perbandingan kemampuan berpikir simbolik anak antara permainan sirkuit “cari aku” dengan permainan *maze* di kelompok B RA Persis 140 Garut?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui;

1. Kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan sirkuit “cari aku” di kelompok B RA Persis 140 Garut.
2. Kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan *maze* di kelompok B RA Persis 140 Garut.
3. Perbandingan kemampuan berpikir simbolik anak antara permainan sirkuit “cari aku” dengan permainan *maze* di kelompok B RA Persis 140 Garut.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat dipakai dalam pengembangan teori penelitian dan sebagai alternatif dalam metode pembelajaran.
 - b. Sebagai referensi ilmiah dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas permainan sirkuit “cari aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Persis 140 Garut.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peneliti

Bagi penulis penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung mengenai efektivitas permainan sirkuit “cari aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media atau metode pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

c. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk menunjukkan bahwa permainan sirkuit “cari aku” dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran anak usia dini. Serta untuk menambah pengetahuan tentang cara mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan sirkuit “cari aku”, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.

d. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pembelajaran melalui permainan sirkuit “cari aku” secara aktif, sehingga anak merasa lebih tertarik untuk lebih mengenal huruf, angka, dan bentuk geometri.

E. Kerangka Berpikir

Anak usia dini menurut Bacharuddin Musthafa (Susanto, 2017) merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Beda halnya dengan Subdirektorat pendidikan anak usia dini (PAUD) yang membatasi istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Masa kanak-kanak tidak dapat dipisahkan dengan bermain, maka oleh karena itu dalam pendidikan anak usia dini pada setiap pembelajaran harus mengandung esensi bermain salah satunya melalui permainan.

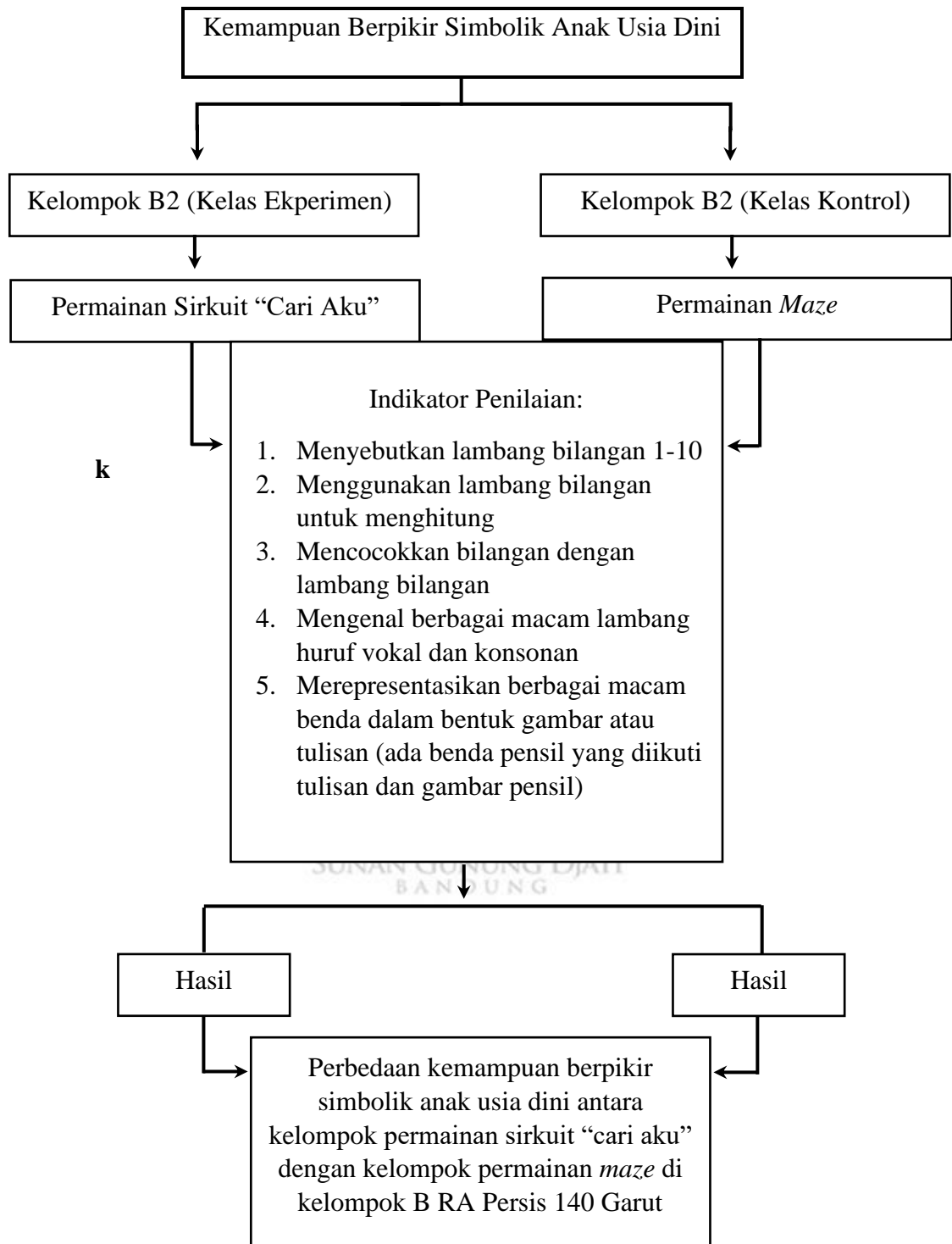
Menurut Ruswadi (Ardini, 2018) permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya. Permainan juga merupakan

suatu bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Maka pada pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain sambil belajar merupakan cara anak untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan juga nilai-nilai. Salah satunya adalah permainan sirkuit “cari aku”. Permainan sirkuit “cari aku” merupakan permainan yang dimodifikasi dari latihan sirkuit. Menurut Sofwan Fatmawati (Sulastri, 2016) latihan sirkuit merupakan kegiatan yang terdiri atas beberapa bentuk latihan dalam bentuk pos-pos latihan yang telah diatur, hanya saja dalam permainan sirkuit anak tidak merasakan sedang belajar namun anak merasakan sedang bermain bersama teman-temannya.

Permainan sirkuit “cari aku” dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek, anak juga diberikan kesempatan untuk menggunakan inderanya sehingga dari penginderaan tersebut anak mendapatkan pengetahuan yang menjadi kemampuan dasar untuk berpikir. Oleh karena itu, dengan permainan sirkuit “cari aku” dapat mengenalkan angka, huruf, dan bentuk benda, sebab mengenal angka dan huruf merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung. Mengetahui huruf, angka, dan bentuk benda termasuk ke dalam berpikir anak secara simbolik. Berpikir simbolik merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif. Diane (Zahwa et al., 2018) berpendapat bahwa berpikir simbolik merupakan kemampuan dalam mengingat, berpikir simbol-simbol, serta membayangkan sesuatu yang tidak ada dengan menggunakan simbol, angka, gambar, atau kata.

Morrison (Risdianti, 2019) mengemukakan bahwa program prasekolah harus mendukung pembelajaran melalui permainan. Hal itu sudah lama menjadi program inti dari prasekolah. Pembelajaran yang dipadukan dengan permainan akan lebih mengasah kemampuan berpikir simbolik. Dalam permainan sirkuit “cari aku” terdiri dari beberapa pos permainan, tentunya pada setiap tugas tersebut harus disesuaikan dengan kemampuan anak. Maka dengan tugas-tugas yang harus diselesaikan tersebut dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

Uraian kerangka berpikir di atas secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Suharsimi (2010) mengemukakan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan sirkuit “cari aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Persis 140 Garut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di Kelompok B RA Persis 140 Garut antara permainan sirkuit “cari aku” dengan permainan *maze*.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di Kelompok B RA Persis 140 Garut antara permainan sirkuit “cari aku” dengan permainan *maze*.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan t-test yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean dua kelompok yang tidak berpasangan atau subjek yang berbeda. Ketentuan dalam pengujian hipotesis yakni jika nilai t hitung $>$ t tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak sedangkan jika t hitung $<$ t tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai efektivitas permainan sirkuit “cari aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini ada beberapa tinjauan pustaka yang dilakukan penulis yang cukup relevan dengan penelitian yang diambil penulis. Berdasarkan hasil eksplorasi peneliti menemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian dari Rahayu Asyhari dengan judul “Pengembangan Permainan Sirkuit ”Cari Aku” untuk Meningkatkan Aspek-aspek Perkembangan pada Anak Usia Dini di Play Group Laboratorium UM”. Pada penelitian ini permainan Sirkuit “Cari Aku” merupakan suatu permainan di mana dalam kegiatannya bertujuan untuk meningkatkan semua aspek perkembangan

anak usia dini, serta di desain berkelanjutan dari aktivitas satu ke aktivitas yang lain dengan menggunakan alat-alat permainan yang aman dan menarik bagi anak serta sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mudah untuk dilakukan, menyenangkan dan tidak membahayakan bagi anak di *Play Group* Laboratorium UM. Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan kelompok besar, diperoleh persentase yaitu: (1) 96,8 % anak mudah melakukan permainan; (2) 100% anak senang melakukan permainan; (3) 98,8 % aman untuk anak melakukan permainan sirkuit “Cari Aku”; (4) 99,7 % anak sangat mampu dalam perkembangannya terkait dengan keberhasilan anak pada aspek-aspek perkembangan. Persamaannya adalah menggunakan permainan sirkuit cari aku. Sedangkan perbedaannya adalah pada aspek yang diteliti, pada jurnal ini semua aspek perkembangan anak sedangkan pada penelitian ini pada kemampuan berpikir anak.

2. Penelitian dari Made Vina Arie Paramita dan Vivi Supiati yang berjudul Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan permainan sirkuit dalam menstimulus kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Adapun hasil penelitian ini bahwa permainan sirkuit efektif dalam menstimulus kemampuan motorik halus anak usia dini. Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan metode kuasi eksperimen dan menggunakan metode permainan sirkuit. Perbedaannya adalah variabel yang diteliti pada penelitian ini yaitu fisik motorik halus anak sedangkan pada penelitian ini variabel yang diteliti yaitu kemampuan berpikir simbolik anak.
3. Penelitian dari Yulias Wulani Fajar dan Endang Ratnasari yang berjudul Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini melibatkan siswa kelompok B di RA Al Amien Kamal Bangakalan yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini mengkaji

efektivitas permainan sirkuit yang berhubungan dengan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan 19,9 % dari jumlah prosentase siswa yang kurang mampu melakukan dua pos untuk melatih kelentukan otot dan keseimbangan. Pos-pos selebihnya anak sudah mampu melakukan dengan baik. Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan metode permainan sirkuit. Perbedaannya adalah variabel yang diteliti pada penelitian ini yaitu fisik motorik kasar anak sedangkan pada penelitian ini variabel yang diteliti terhadap kemampuan berpikir simbolik anak.

4. Penelitian dari Ermi Nurlaela, dkk yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini dilakukan dengan hasil penelitiannya yaitu melalui permainan *maze* kemampuan berpikir simbolik anak dapat terstimulasi dengan optimal serta dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan. Persamaan pada penelitian ini yaitu terdapat pada variabel terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel permainan *maze*.