

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk memahami dan menggunakan simbol-simbol sebagai representasi dari objek atau konsep tertentu. Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak untuk bisa menyebutkan angka, mengenal angka, mampu menggunakan lambang bilangan, dan mengenal huruf serta bisa memaknai objek walaupun objek tersebut tidak ada dihadapannya (Alijaya, n.d.,2023). Namun beberapa fenomena di lingkungan sekitar menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun masih rendah.

Salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun yaitu dengan permainan tradisional tepuk kartu bergambar. Permainan ini melibatkan penggunaan simbol-simbol visual (gambar) yang dapat membantu anak dalam memahami konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolik mereka (Widyaningtyas & Widyasari, 2023). Melalui permainan ini, anak dapat belajar bagaimana mengaitkan gambar dengan objek atau konsep-konsep tertentu, serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah sederhana. Namun penerapan permainan tradisional ini masih terbatas pada lembaga-lembaga PAUD.

Permainan tradisional atau olahraga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat

gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani. Permainan tradisional pada dasarnya dipengaruhi oleh kebudayaan setempat, sehingga permainan tradisional dapat mengalami perubahan baik berupa penggantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat (Cendana & Suryana, 2021). Permainan Tradisional Tepuk Kartu Bergambar adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Pemain memiliki kartu bergambar yang terbuat dari karton yang memiliki berbagai model gambar dan hanya dapat mengambil kartu bergambar karena keberuntungan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) di wilayah Cimahi Tengah ditemukan bahwa sebagian anak masih kesulitan dalam mengidentifikasi masalah menggunakan simbol sederhana seperti huruf, angka atau gambar. Mereka cenderung mengalami kesulitan dalam menghubungkan simbol dengan konsep yang dipaparkannya, serta kurang mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan simbol-simbol tertentu. Fenomena ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran, di mana anak-anak masih sering kebingungan ketika diminta untuk menunjukkan atau menyebutkan simbol-simbol tertentu, seperti huruf awal dari nama mereka atau angka yang mewakili jumlah benda.

Dalam kehidupan sehari-hari sering kita temui permasalahan-permasalahan yang menyebabkan anak usia 5-6 tahun kurang terampil dalam menggunakan simbol-simbol. Seperti beberapa lembaga PAUD masih belum berhasil dalam

menerapkan berbagai media atau metode yang bervariasi terutama yang menekankan penggunaan simbol-simbol tertentu (Rohaeni et al., 2021). Ketika pembelajaran anak masih sulit dalam berpikir simbolik, anak didik belum mampu menerima pengetahuan dengan baik, sebagian anak masih ada yang belum mengenal lambang bilangan dan lambang huruf, salah satu faktor penyebabnya yaitu anak sering ditekankan secara langsung untuk belajar angka atau huruf, selain itu guru masih cenderung mengajar dengan pendekatan yang monoton, kurang menyenangkan bagi anak yang menimbulkan kebosanan (Windarsih, 2021).

Di sisi lain, pada salah satu lembaga PAUD di wilayah Cimahi Tengah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menerapkan permainan tepuk kartu bergambar tradisional, seperti ruang kelas yang luas serta lingkungan yang aman untuk bermain. Namun, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak. Penelitian terkait peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak sering kali lebih menekankan metode pembelajaran formal. Penggunaan permainan tradisional seperti tepuk kartu bergambar pada anak usia 5-6 tahun masih kurang tereksplorasi sebagai sarana yang memungkinkan efektif untuk merangsang aspek-aspek kognitif. Permainan tradisioanl dapat menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Tepuk kartu bergambar sebagai sarana permainan tradisional memiliki potensi untuk merangsang imajinasi, meningkatkan kreativitas, dan memfasilitasi pemahaman simbol-simbol pada anak usia dini.

Peneliti dalam penelitian ini memodifikasi kartu bergambar yang hanya berupa gambar animasi kartu dan angka saja, namun disini peneliti memodifikasi dengan membuat kartu bergambar sesuai dengan tema, memberi tambahan nama gambar, angka, memberi gambar yang menarik, serta dapat diwarnai oleh anak, sehingga anak selama melakukan permainan dapat mengidentifikasi gambar, angka dan warna, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Selain untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik juga memperkenalkan anak untuk mengenal budaya permainan tradisional terutama permainan tradisional tepuk kartu bergambar yang sudah jarang ditemui atau dimainkan oleh kalangan anak-anak pada zaman sekarang. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, bagaimana cara meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar serta kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Meskipun ada penelitian sebelumnya telah membahas tentang pentingnya permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam perkembangan anak, terdapat kesenjangan yang perlu diisi. Secara khusus, belum ada penelitian yang secara khusus membahas pengaruh permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan

tersebut dengan meneliti pengaruh permainan tradisional tepuk kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun secara lebih khusus dan terfokus.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menilai efektivitas permainan tepuk kartu bergambar tradisional dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, serta memberikan alternatif media dan metode pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat bagi anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik yang merupakan dasar bagi perkembangan kognitif anak selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Dharma Husada Cimahi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Permainan Tradisional Tepuk Kartu Bergambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan rumusan masalah yaitu “Bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak

melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar pada anak usia 5-6 Tahun” Adapun pertanyaan atau identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi empiris kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana implementasi permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi oleh guru dan anak usia 5-6 tahun dalam pelaksanaan permainan tradisional tepuk kartu bergambar?
4. Bagaimana efektivitas penerapan permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah peningkatan pemahaman berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, penulis mempunyai beberapa bertujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui kondisi empiris kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun

2. Untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan permainan tradisional tepuk kartu bergambar
4. Untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar.

##### **2. Manfaat Praktis**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

Guru

Memberikan masukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar.

### Anak

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

### Sekolah

Hasil dari penelitian peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif lagi.

## **E. Definisi Operasional**

Untuk lebih memaknai permasalahan yang ada, perlu didefinisikan beberapa konsep operasional untuk keperluan penelitian. Adapun definisi yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Kemampuan Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik pada anak usia dini merujuk pada kemampuan anak untuk menggunakan simbol, seperti kata-kata, gambar, atau objek, untuk merepresentasikan dan memahami konsep atau ide yang tidak langsung terlihat. Pada tahap ini, anak-anak mulai dapat menggantikan benda nyata dengan simbol yang mewakilinya dalam permainan, komunikasi, dan aktivitas sehari-

hari. Kemampuan berpikir simbolik ini biasanya terlihat melalui aktivitas seperti berimajinasi dalam permainan pura-pura, menggambar, atau menggunakan bahasa untuk mendeskripsikan pengalaman dan perasaan mereka.

## 2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merujuk pada jenis permainan yang memiliki akar budaya dalam suatu komunitas atau masyarakat tertentu dan biasanya diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan ini dapat melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan penggunaan alat sederhana, seringkali tanpa memerlukan teknologi modern atau perangkat elektronik. Permainan tradisional biasanya memiliki aturan yang jelas dan melibatkan elemen kompetisi atau kerjasama di antara para pemain. Di samping aspek hiburan, permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana untuk pengembangan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif anak-anak

## 3. Kartu Bergambar

Kartu bergambar merupakan media pembelajaran atau alat permainan yang memiliki satu atau lebih gambar atau ilustrasi pada permukaannya. Kartu ini biasanya digunakan dalam konteks pendidikan, permainan, atau aktivitas interaktif untuk membantu dalam proses belajar, mengenalkan konsep baru, atau memfasilitasi interaksi sosial.

#### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam rentang usia dari lahir hingga enam tahun, periode kritis dalam perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan yang pesat dan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek seperti perkembangan motorik, bahasa, kognitif, serta keterampilan sosial.