

BAB I

PEDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia tumbuh secara bertahap sejak didalam kandungan hingga masa masa tua, dalam tumbuh kembang tersebut terdapat periode emas pada setiap tahap perkembangan manusia sesuai usianya. Hal ini sesuai dengan pendapat Maria Montessori bahwa masa kanak-kanak atau usia dini merupakan periode kritis yang membentuk pertumbuhan dan perkembangan individu untuk kehidupan selanjutnya.¹ Perkembangan dan pertumbuhan anak perlu distimulasi dengan baik agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan usia dan potensi yang dimiliki anak. Dukungan dan motivasi dari berbagai pihak sangat dibutuhkan dalam membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak, salah satunya peran orang tua dan lingkungan sekitar. Untuk membantu anak usia dini mencapai tujuan mereka dengan optimal, orang tua dan pendidik dapat memainkan peran gabungan dalam pembinaan dan pendidikan.

Pendidikan menjadi salah satu upaya dalam menuntun anak sejak lahir untuk mencapai suatu kedewasaan dari segi rohani maupun jasmani dalam bentuk interaksi alam dan lingkungan sekitarnya.² Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, pendidikan anak usia dini yang diatur dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu

¹ Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92. Hlm. 80

² Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.

upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani guna memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut.³

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan menyempurnakan kepribadian dan mentalitas anak secara keseluruhan.⁴ Pendidikan anak usia dini tentu saja memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Kemendikbud tahun 2014 aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini ada enam yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perkembangan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar anak yang berpengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek perkembangan lainnya.⁵

Kognitif menjadi salah satu aspek perkembangan yang memiliki cakupan luas, menurut Piaget anak beradaptasi dengan mengamati objek dan kejadian di sekitarnya. Anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek yang ada disekitarnya, misalnya mainan, perabot dan makanan, serta objek sosial seperti diri, orang tua dan teman.⁶ Melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dengan lingkungan dan budaya mereka, setiap anak membangun pengetahuan mereka sendiri.

³ Republik Indonesia. "Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional," dalam Undang – Undang SISDIKNAS (*Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Th.2003*) hlm. 4

⁴ Hidayat, R., & Wijaya, C. (2016). *Ilmu pendidikan Islam: menuntun arah pendidikan Islam di Indonesia*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia. hlm. 23

⁵ Usman, dkk. "Bermain Peran: Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *Jurnal Smart Paud*. Vol. 5, No. 1, Januari 2022. hlm. 29

⁶ Desmita. "Psikologi Perkembangan". (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 46. Desmita, D., & Si, M. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta diklat*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Perkembangan kognitif anak usia 4 sampai 5 tahun merupakan masa dimana anak akan mulai berpikir secara kompleks dan kreatif, dalam perkembangannya masa ini menjadi masa kritis anak untuk mendapatkan informasi-informasi. Anak mulai memahami instruksi, menghafal, berhitung, mengingat cerita, membandingkan suatu hal yang sederhana, banyak bertanya untuk mendapatkan informasi dan masih banyak lagi. Menurut Jane Piaget anak usia 4-5 tahun ini termasuk dalam tahap pra operasional dimana ada empat kemampuan dasar yang perlu diperhatikan yaitu kemampuan transformasi, *reversibility*, klasifikasi, dan kemampuan hubungan asimetris.⁷

Jean Piaget juga menyatakan bahwa pada masa pra operasional yang terjadi pada usia 2-7 tahun ini perkembangan bermain anak salah satunya adalah simbolik *make-believe play* yaitu permainan pura-pura dan berkhayal serta anak akan mulai banyak bertanya dalam kegiatan bermainnya.⁸ *Make believe play* atau bermain pura-pura bebas dan tidak terstruktur akan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta penalaran, dengan berpura-pura secara tidak langsung anak akan mendorong kreativitas anak dan imajinasi anak dengan hal-hal atau adegan yang sudah mereka kenal menggunakan media sederhana yang ada disekitarnya.⁹ Fase ini anak sudah dapat menggambarkan objek dan peristiwa secara abstrak, anak menandai sesuatu objek atau peristiwa dengan menggunakan

⁷ Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.. hlm. 34

⁸ Angraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114. hlm. 107

⁹ Rahmanda, K. (2016). Hubungan Aktivitas Bermain Peran Makro Dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Hlm. 11

kata-katanya.¹⁰ Kemampuan simbolik juga diartikan sebagai kemampuan berfikir dengan menggunakan simbol atau bilangan guna memecahkan suatu masalah.¹¹ Kemampuan untuk berfikir simbolis dan kreatif adalah awal dari semua ketrampilan literasi dan matematika dimasa depan.

Perkembangan kognitif dalam berfikir simbolik yang dicapai pada anak usia 4-5 tahun berdasarkan capaian pembelajaran Literasi dan STEAM antara lain: membilang banyaknya benda 1–10, mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang huruf.¹² Sangat penting bagi anak-anak untuk memperoleh kemampuan untuk mengenali angka agar siap untuk terlibat dalam pembelajaran tingkat yang lebih tinggi, terutama dalam hal memahami konsep-konsep matematika. Prinsip-prinsip matematika awal harus dikuasai oleh anak-anak sebelum mereka dapat mempelajari konsep-konsep matematika lainnya. Anak-anak akan sering menjumpai konsep angka dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan kognitif simbolik pada masa ini sangat berperan aktif dalam perkembangan anak, dengan simbol-simbol dan gambar anak akan membangun pemahamannya sendiri melalui pertanyaan-pertanyaan serta informasi yang diberikan. Melihat hal tersebut maka pada proses pembelajaran anak usia dini sebaiknya anak dalam keadaan nyaman. Pembelajaran yang menyenangkan dan tenang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran anak usia dini sehingga kreativitas juga aktivitas

¹⁰ Akhyar, M., & Yusuf, M. (2022). *Mengenalkan Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi Pada Anak Usia Dini*. Unisri Press. Hlm. 6

¹¹ Sari, D. A. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung di TK An-Nahl Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi). Hlm. 4

¹² Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58. Hlm. 355

yang tinggi dari guru sangat berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.¹³

Menciptakan lingkungan dalam pendidikan anak dimana anak mampu mengeksplorasi diri dan memberikan pengalaman agar anak dapat mengetahui dan memahami pengalaman yang diajarkan melalui lingkungan tersebut, oleh karena itu pendidik dan orang tua sebisa mungkin menciptakan lingkungan yang mampu mengembangkan sikap kepribadian dan pengalaman-pengalaman pada anak.¹⁴ Usaha dalam menciptakan pembelajaran anak usia dini bisa dengan permainan yang menyenangkan seperti bermain.

Belajar sambil bermain merupakan salah satu metode dalam pendidikan anak usia dini, dimana dengan bermain anak akan mencoba berbagai hal yang baginya menarik sehingga secara tidak langsung akan mengembangkan potensi yang dimilikinya.¹⁵ Bermain menjadi dunia anak dan tidak akan terpisahkan oleh anak. Bermain dapat menjadi terapi bagi anak, mengembangkan kreatifitas, mengasah kecerdasan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mempertajam panca indera, dan menuntun pada penemuan-penemuan.¹⁶

Ketika anak bermain, di waktu yang sama juga anak sedang mengeksplor dirinya. Melalui bermain anak akan mudah untuk menyerap dan mengingat sebuah pembelajaran. Dengan bermain kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang mengasyikkan dan disukai anak. Namun, anak

¹³ M. Fathurrohman Dan Sulistyorini. *“Belajar Dan Pembelajaran”*. (Yogyakarta: Teras 2012) hlm. 26

¹⁴ Yuliani Nurani Sujiono. *“Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini”*. (Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2013) hal. 8

¹⁵ Hasnida. Media Pembelajaran Kreatif : *“Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini”*. (Jakarta : PT. Luxima Metro Media 2014) hlm. 1

¹⁶ Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117. hlm. 107

mudah merasa bosan dan hilang fokus meskipun anak juga mudah tertarik perhatiannya dengan begitu proses pembelajaran menjadi kurang kondusif. Ketika anak tertarik pada suatu hal rasa penasaran dan ingin tahu mereka sangat menggebu, pada saat itulah anak menjadi fokus, akan tetapi ketika di waktu yang sama anak melihat atau mendengar sesuatu perhatian mereka juga teralihkan.¹⁷ Media pembelajaran yang tepat serta cara penyampaian yang menyenangkan akan memudahkan anak dalam proses belajar mereka serta menjaga fokus anak, selain itu proses pembelajaran akan terasa menyenangkan dan optimal.

Perkembangan kognitif menjadi salah satu capaian perkembangan anak yang selalu diupayakan pada setiap lembaga. Kemampuan simbolik merupakan salah satu garis besar keberhasilan dalam capaian mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun. Perkembangan kognitif khususnya kemampuan simbolik anak yang beragam dan unik dalam satu kelas menjadi urgensi setiap lembaga. Lembaga – lembaga pendidikan anak usia dini saat ini cukup kesulitan menghadapi urgensi tersebut. TK Aisyiah Bustanul Athfal 3 Ngunut merupakan salah satu lembaga yang mampu dan berhasil melewati keberagaman kemampuan anak atau urgensi tersebut dengan cukup baik.

Proses pembelajaran di TK Aisyiah Bustanul Athfal 3 Ngunut secara keseluruhan berjalan dengan baik. Melalui wawancara singkat pra observasi dengan guru kelas penulis mengetahui bahwa kemampuan berfikir mengenai lambang bilangan, menghitung jumlah, huruf vokal dan konsonan, mengurutkan besar kecil pada kelas A di sekolah ini rata-rata sudah bisa. Namun, pemahaman mengenai konsep penjumlahan dan pengurangan, mengingat bentuk huruf dan angka masih

¹⁷ Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. Hlm 678

kesulitan. Guru kelas sudah cukup berusaha keras dalam menghadapi hal tersebut, berbagai macam cara sudah dilakukan oleh guru kelas mulai dari pembelajaran menggunakan buku majalah, buku panduan menulis huruf dan angka, menggunakan alat tulis yang menarik hingga kartu huruf dan angka namun peningkatannya sangat minim.

Bermain menjadi salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut, saat bermain diperlukan media pembelajaran atau permainan yang menarik agar anak merasa senang dan tidak mudah bosan sehingga anak bisa menerima pembelajaran dengan optimal. Media atau permainan yang digunakan dalam mengembangkan hal tersebut menggunakan media kancing dan kerikil, kartu dan permainan *magic straws*. Ketika guru kelas melakukan pembelajaran menggunakan media permainan anak-anak merasa sangat senang dan antusias, anak – anak kelas TK A lebih antusias dan imajinatif ketika mereka belajar dan bermain dengan *magic straws*.

Magic straws atau pipet ajaib menjadi salah satu media pembelajaran atau kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan kognitif simbolik. Menurut Vigotsky kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak.¹⁸ Penggunaan *magic straws* dalam proses pembelajaran dapat melatih kemampuan berfikir anak. *Magic straws* yang mudah disusun berbagai macam bentuk akan membantu melatih kemampuan simbolik anak. Warna yang cerah serta beragam dapat menarik perhatian anak agar dapat *enjoy* dalam proses belajar. Macam-macam bentuk yang dibuat anak merupakan hasil dari *representasi* kemampuan simbolik anak dimana ketika anak membuat suatu bentuk sederhana seperti

¹⁸ Usman , dkk. “*Bermain Peran: Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*”. Jurnal Smart Paud. Vol. 5, No. 1, Januari 2022. Hlm. 30-31

bangun datar, bentuk angka, bentuk huruf dengan *magic straws* kemudian secara naluri akan berkembang menjadi sebuah bentuk bangunan atau yang lain.

Magic straws merupakan permainan yang melibatkan penggunaan sedotan dengan cara yang kreatif, berbentuk seperti sedotan atau pipet warna warni yang dapat dibentuk berbagai macam bentuk dengan menggunakan konektor kecil. *Magic straws* memiliki kelebihan serta manfaat dalam membangun kecerdasan berfikir logis dan merangsang pertumbuhan persepsi spasial, melatih koodinasi tangan dan mata, mempertajam imajinasi anak serta kreatifitasnya, mengembangkan kemampuan praktis anak, *magic straws* ini dapat dirangkai dalam macam-macam bentuk, menjadi salah satu media yang dapat mengalihkan rasa bosan serta melatih fokus anak.¹⁹ Sehingga permainan *magic straws* dirasa dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak khususnya pada kemampuan simbolik anak.

Permainan ini dirasa dapat mendukung kemampuan simbolik anak usia empat sampai lima tahun karena sesuai dengan teori Piaget pada masa ini masuk pada fase pra operasional, yang mana anak mulai mengembangkan kemampuan berfikir secara simbolik berupa penggunaan objek, gambar atau tindakan untuk mewakili sesuatu yang lain.²⁰ *Magic straws* pada bagian sedotan dapat digunakan anak sebagai simbol berbagai objek nyata, seperti bentuk objek dari benda- benda sederhana, rumah, mobil, atau binatang dari sedotan yang kemudian anak merepresentasikan bentuk tersebut sebagai objek nyata.

¹⁹ Rani, A. R. (2024). *Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Magic Strawss Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Ii Sdn 2 Jatimulyo Lampung Selatan* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung). Hlm. 46

²⁰ Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58. Hlm. 355

Penggunaan permainan ini dapat memicu kemampuan anak untuk membayangkan sesuatu yang secara tidak langsung di hadapan mereka yang dapat memperkuat kemampuan representasional dan berpikir abstrak.

Melihat dari penjabaran diatas megenai perkembangan kognitif anak usia dini khususnya pada pengembangan kemampuan simbolik anak peneliti tertarik pada penggunaan *magic straws* dalam proses perkembangannya. Berdasarkan hal tersebut *magic straws* merupakan permainan yang dapat disusun berbagai bentuk sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan utamanya pada kemampuan kognitif. Belajar menggunakan *magic straws* dengan menyusun berbagai bentuk sesuai dengan kreativitas anak kemudian dimainkan dengan imajinasi serta konsep penjumlahan dan pengurangan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan simbolik pada anak.

Ketertarikan dan kenyamanan anak menggunakan media *magic straws* inilah yang menjadi latar belakang penulis untuk mengangkat media *magic straws* sebagai masalah penelitian. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 ngunut anak kelas A memiliki beberapa media pembelajaran salah satunya permainan *magic straws* namun masih kesulitan dalam memahami kosep angka, bentuk angka, kosep berhitung, penjumlahan dan pengurangan serta kurangnya semangat berimajinasi pada beberapa anak. Fakta ini didapatkan peneliti melalui pra – observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut pada kelas A1. Berdasarkan hasil pra observasi menunjukkan bahwa kemampuan simbolik anak khususnya terkait numerik dan konsep berhitung belum berkembang secara optimal.

Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Stimulasi Kemampuan Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Magic Straws di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut”***.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, penulis merumuskan fokus penelitian yang akan dibahas yang meliputi:

1. Bagaimana kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun melalui permainan *Magic Straws* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut?
2. Bagaimana hambatan kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut?
3. Bagaimana kelebihan dari permainan *Magic Straws* pada kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang akan dibahas, tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun melalui permainan *Magic Straws* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut.
2. Mendiskripsikan hambatan kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut.
3. Mendiskripsikan kelebihan dari permainan *Magic Straws* pada kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dicapai terdapat manfaat atau kegunaan penelitian, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dasar terori untuk membantu mengembangkan kemampuan

simbolik pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan *magic straws*.

2. Secara Praktis.

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam mengembangkan kognitif anak khususnya kemampuan simbolik anak dengan permainan *magic straws* pada proses kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak khususnya pada kemampuan simbolik anak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai pendorong untuk terus berkarya serta kreatif dalam mengembangkan kemampuan simbolik anak.

E. Penegasan Istilah

Istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Stimulasi Kemampuan Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan *Magic Straws* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut” ini sering kali terjadi kesalahan pemahaman arti, maka dari itu perlu adanya penegasan istilah mengenai hal-hal sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Kemampuan simbolik

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang merupakan aspek penting yang harus dicapai oleh anak yaitu kemampuan berpikir simbolik. Secara definisi kemampuan berpikir simbolis yaitu kemampuan individu

dalam berfikir untuk menentukan cepat tidaknya atau terselesaikannya masalah yang sedang dihadapinya.²¹ Wongkar dan Linkan berpendapat bahwa berfikir simbolik adalah cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati. Kemampuan simbolik juga dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam berfikir dengan menggunakan simbol atau bilangan untuk memecahkan masalah.²² Kemampuan simbolik menurut Piaget adalah kemampuan untuk berpikir tentang benda dan peristiwa bahkan ketika benda dan peristiwa tersebut tidak ada secara fisik di depan anak. Anak-anak dapat berpikir secara simbolis antara usia dua hingga tujuh tahun. Piaget menyebut rentang waktu ini sebagai tahap pra-operasional.²³ Sedangkan pada tahap bermain kognitif Piaget tahap *symbolic play* terjadi dalam rentangan usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain berpura-pura²⁴

b. *Magic Straws*

Magic straws merupakan sebuah media pembelajaran yang didalamnya berbentuk tabung yang dimaksudkan untuk mentransfer minuman dari wadah dengan menerapkan kekuatan menghisap dan menerapkan sebuah pola sistematis agar mudah

²¹ Sari, D. A. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung di TK An-Nahl Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi). Hlm. 4

²² Ibid.

²³ Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58. Hlm. 355

²⁴ Herman, R., & Utama, I. W. (2017). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Materi Profesional Guru Kelas PAUD/TK. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan*. Hlm.6

dilakukan.²⁵ Permainan ini terdiri dari beberapa sedotan atau pipet dan konektor yang terbuat dari plastik warna warni, permainan ini merupakan maianan kontruksi yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan *magic straws* atau sedotan ajaib, yang disinggung dalam penelitian ini, merupakan upaya pendidik untuk merancang kegiatan pendidikan yang menyenangkan dengan menciptakan suasana yang memfasilitasi pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada kemampuan simboliknya.²⁶ Melalui permainan sedotan ajaib atau *magic straws* anak dapat berkreasi membuat dan memainkan sebuah bentuk sehingga dapat mengembangkan kemampuan simbolik anak.²⁷

2. Secara Operasional

Definisi operasional dari judul “Stimulasi Kemampuan Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan *Magic Straws* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut” adalah menganalisis dalam hal ini melihat atau menguraikan pembelajaran atau stimulasi perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun khususnya pada kemampuan simbolik anak dengan permainan *magic straws* pada proses pembelajaran sesuai prosedur yang ada di lembaga.

²⁵ Qibtiyah, M. L., Masitoh, S., & Bachri, B. S. (2021). Pengaruh Media Magic Straws Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 302-313. Hlm. 304

²⁶ Ibid, Hlm 15

²⁷ Ibid, hlm 16

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Stimulasi Kemampuan Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan *Magic Straws* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Nguntut” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini memuat hal – hal yang masih bersifat formal meliputi: halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, halaman pengesahan, moto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar isi, halaman tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bab ini memuat enam bab yang saling berkaitan, yaitu:

- a. BAB I: PENDAHULUAN, yang memuat konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
- b. BAB II: KAJIAN PUSTAKA, yang membahas tentang teori yang mana berisi tentang tinjauan materi atau kajian pustaka atau buku-buku teks yang berisis teori-teori besar serta hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian.
- c. BAB III: METODE PENELITIAN, berisi tentang prosedur penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian meliputi rancangan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik

analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

- d. BAB IV: HASIL PENELITIAN, terdiri dari: (a) paparan data, (b) hasil penelitian, (c) temuan penelitian.
- e. BAB V: PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang uraian dari keterikatan antara pola dan dimensi posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori sebelumnya, serta di intrepresasikan dan penjelasan sari temuan teori yang ditangkap dari lapangan.
- f. BAB VI: PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini memuat daftar rujukan yang dijadikan sumber dalam penelitian ini, dan berisi lampiran-lampiran dalam memperkuat data penelitian.