

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting untuk pendidikan selanjutnya. Selain itu satuan PAUD merupakan salah satu penentuan tingkah laku seseorang dimasa depan, dimana seseorang dapat merespon berbagai permasalahan yang dihadapi di kehidupannya sangat ditentukan oleh pengalaman dan pendidikan yang diperoleh pada saat usia dini. Pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan oleh anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Kemudian tujuan diadakannya pendidikan sejak dini karena pendidikan anak usia dini merupakan fondasi menuju pendidikan selanjutnya. Selain itu pendidikan anak usia dini berguna untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut artikel yang ditulis oleh Asni Harimi berjudul memantau perkembangan anak usia dini yang harus anda perhatikan. Artikel tersebut menjelaskan bahwa perkembangan anak usia dini agar lebih dipantau dapat digolongkan kekategori dasar seperti perkembangan fisik dan motorik, kemampuan berkomunikasi atau bahasa, kognitif dan sosial emosional (Harismi, 2020). Perkembang tersebut merupakan perkembangan dasar yang harus di perhatikan oleh orang tua.

Adapun aspek perkembangan anak usia dini diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, motorik, bahasa, sosial emosional, seni kreativitas, dan, kognitif. Yusuf berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks dan anak mampu menalar dan memecahkan masalah, perkembangan kognitif ini untuk memudahkan anak mengetahui dan menguasai pengetahuan yang lebih luas (Khadijah:2016:31). Kemampuan kognitif mengacu pada bagaimana seseorang mempersiapkan, berpikir, dan mendapatkan pemahaman tentang dunianya melalui interaksi secara genetik dan belajar. Perkembangan kognitif juga dapat mengarahkan anak untuk berfikir logis dan berfikir sistematis. Tingkat pencapaian perkembangan anak diharapkan, anak dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif salah satunya adalah anak dapat belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.

Berpikir simbolik adalah kemampuan untuk mengungkapkan konsep yang ada di pikirannya atau imajinasinya dalam bentuk kata-kata ataupun kalimat. Berpikir simbolik berada pada tahap praoperasional dimana terjadi di usia 2 sampai 7 tahun. Mengembangkan kemampuan berpikir simbolik sangat penting untuk anak, karena berpikir simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Berpikir simbolik mempelajari konsep agar anak mengenal suatu objek namun tidak tergantung dengan objek nyata saja. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan dan kehidupan selanjutnya.

Menurut Xin Zhou dan Bin Wang dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Preschool children's representation and understanding of written number symbols*, menjelaskan bahwa urgensi dalam memahami lambang bilangan sebagai berikut, yang paling mendasar adalah anak akan memahami fungsi plus, min, dan samadengan. Pemahaman terhadap lambang bilangan dapat digunakan sebagai alat bantu anak untuk memahami sifat abstrak dari lambang bilangan dan melihat fungsi kusus dari lambang bilangan. Selain itu membantu anak dalam berpikir matematis, ketika anak paham mengenai lambang bilangan maka anak mampu menggunakan kalkulator, jam, mereka juga dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang seperti permainan komputer atau kegiatan lainnya yang mencantumkan lambang bilangan (2003:254).

Kemampuan anak memahami lambang bilangan adalah kemampuan anak dalam memahami simbol-simbol bilangan. Memahami lambang bilangan penting ditekankan karena itu merupakan dasar matematika. Kemampuan memahami lambang bilang diperlukan karena untuk bekal anak dalam memahami operasi hitung matematika yang akan di ajarkan pada jenjang berikutnya. Anak dikatakan mampu memahami lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak hanya sekedar menghafal.

Hartnett Gelman mengatakan bahwa salah satu konsep matematika yang paling pemting dipelajari anak usia tiga, empat, dan lima tahun ialah pengembangan kepekaan pada bilangan. Peka pada bilangan berarti lebih

dari sekedar menghitung. Kepekaan menghitung tersebut mengenai cara pengembangan kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu.

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman lambang bilangan pada anak sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat, yaitu dengan tahapan pembelajaran yang benar dan yang sesuai. Tahapan memahami lambang bilangan dimulai dengan mengenalkan konsep pada anak, kemudian baru memahami lambang bilangan. Memahami lambang bilangan dilakukan dengan proses yang harus dilakukan melalui proses pengamatan melibatkan sensorimotor anak ingatan anak yang berupa hafalan dan tahapan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan dengan guru yang telah dilakukan di Posyandu Mandeman Laok di bulan Agustus 2021, pada Anak usia 4-5 tahun di Posyandu Mandeman Laok dan berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan April 2022 anak usia 4-5 tahun di Tk PGRI 8 Asem Jaran ditemukan kemiripan yaitu banyak anak kesulitan memahami lambang bilangan keduanya .

Permasalahan memahami lambang bilangan merupakan permasalahan yang sering terjadi pada anak. Anak belum mampu menyebut bilangan 1-10 secara langsung. Ataupun anak belum mengenal lambang bilangan tersebut. Di Posyandu Mandeman Laok ketika guru menuliskan angka secara acak di papan tulis, anak belum mampu menyebut lambang bilangan tersebut. Anak-anak cenderung menghafal lambang bilangan. Selain itu ketika guru menuliskan angka secara acak di papan tulis anak masih kebingungan menjawab bilangan tersebut.

Ketika kegiatan pembelajaran, Anak mengerjakan Lembar Kerja Anak, pada LKA tersebut ada kegiatan menempel lambang bilang ke anggota tubuh. Guru mengintrusikan kegiatan tersebut. Sebagian anak masih kebingungan ketika di suruh mengambil lambang bilangan yang dimaksud oleh guru. Ketika guru menunjukkan lambang bilangan yang dimaksud, anak baru menempel lambang bilangan tersebut ke anggota tubuh. Kegiatan selanjutnya, sebelum pulang guru biasanya memberikan tebak-tebakan seperti menebak lambang bilangan. Guru menulis lambang bilangan di papan tulis, ada sebagian anak yang tidak mengetahui lambang bilangan tersebut.

Hasil observasi yang dilakukan kepada guru di TK PGRI 8 Asem Jaran. Ketika ada soal di LKA mengenai menulis jumlah buah yang ada di kotak, anak masih ragu dalam menulisnya. Dan ketika diadakan tebak-tebakan di waktu waktu tertentu ada beberapa anak yang masih kebingungan membedakan angka 6 dan 9, ataupun anak masih bertanya lambang bilangan 4 menghadap kemana.

Macam-macam metode pengembangan kognitif adalah "bermain, bercerita, karya wisata, metode eksperimen, Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, mengucap syair dan sosio drama (Khadijah, 2016: 86)". Berhubungan dengan penerapan pengembang kognitif pada anak, bisa dilakukan dengan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini dengan metode yang tepat. Tidak semua metode dilakukan pada setiap kegiatan. Salah satu metode yang dapat dilakukan adalah metode bermain

Metode pengembangan kognitif salah satunya adalah dengan metode bermain. Metode bermain adalah metode yang sangat cocok untuk mengembangkan perkembangan kognitif, karena dengan bermain anak dapat bermain seraya belajar. Kegiatan bermain membantu anak untuk meningkatkan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang baru dikuasai secara baik. Selain itu bermain juga dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada saat kegiatan pembelajaran. Salah satu adalah bermain *engklek*.

Bermain *engklek* adalah permainan yang sudah jarang dilakukan oleh anak. Anak-anak lebih sering bermain dengan menggunakan *gadget*. *Engklek* merupakan permainan yang dilakukan diluar ruangan. Menurut Diah Rahmawati dan Rosalina Destarisa (2016:45) adalah ”permainan *engklek* biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang pemain. Di Jawa, biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan”.

Bermain *engklek* memiliki banyak manfaat. Menurut Bhaktiar (dalam Rozana, 2020) mengungkapkan bahwa manfaat engklek dapat melatih keseimbangan, kelincahan maupun koordinasi mata dan tangan. Anak-anak di zaman sekarang lebih tertarik pada permainan-permainan yang berbasis teknologi dan permainan-permainan modern. Selain itu dengan adanya permainan-permainan yang dimainkan secara individu mengakibatkan anak jarang bermain diluar rumah, karena sudah adanya permainan-permainan seperti mobil-mobilan, boneka dan lain sebagainya. Maka dari itu eksistensi bermain *Engklek* berkurang. Permainan modern

secara tidak langsung mengajarkan hidup konsumtif karena apabila permainan itu rusak maka anak harus membeli permainan baru lagi.

Pentingnya bermain *engkek* untuk anak salah satunya adalah, meningkatkan interaksi sosial. Bermain *engkek* dilakukan oleh beberapa anak oleh karena itu anak saling berinteraksi dengan teman sepermainannya tanpa canggung. Secara tidak disadari bermain *engkek* dapat melatih anak untuk belajar observasi, melihat apakah temannya menginjak baris apa tidak. Selain itu apabila bidang *engkek* dimodifikasi bermain *engkek* dapat meningkatkan kognitif anak.

Menurut Eliya Desvarosa (2016) bahwa permainan *Engkek* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis siklus I diperoleh dari 16 anak terdapat 25% memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan dan 75% mulai berkembang dengan nilai rata-rata 49,60. Siklus ke II naik menjadi 56% memiliki kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan. Dan sebanyak 19% memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang dengan nilai rata-rata kelas 68,36.

Penggunaan metode yang tepat dan media yang menarik salah satu dapat membuat anak semangat dalam belajar. Anak yang masih belajar dalam tahapan kongkrit. Media yang digunakan untuk memahami lambang bilangan bisa berupa benda kongkrit ataupun melalui permainan.

Bermain merupakan salah latihan untuk mengasah berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru diketahui oleh anak sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui bermain anak dapat belajar secara tidak langsung. Bermain merupakan sarana utama untuk

belajar bagi anak di tingkat usia dini. Salah satu permainan yang jarang di mainkan oleh anak adalah bermain *engklek*. Ketika anak diajak bermain *engklek* anak merasa senang, dikarenakan anak jarang sekali di bermain permainan tradisional. Ketika kegiatan olahraga di sekolah, sering kali kegiatan yang dilakukan senam irama ataupun jalan-jalan.

Melihat permasalahan diatas, peneliti ingin mengetahui seberapa besar hubungan antara bermain *engklek* terhadap kemampuan memahami lambang bilangan pada anak. untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Hubungan Bermain *Engklek* Terhadap Kemampuan Memahami Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebut diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana hubungan antara bermain *engklek* terhadap kemampuan memahami lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara bermain *engklek* terhadap kemampuan memahami lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat pada pihak-pihak yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis, Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan informasi ilmiah. Selain itu diharapkan memberikan

pengetahuan dan memperbanyak ilmu-ilmu pendidikan tentang anak usia dini, khususnya bermain dan permainan dan perkembangan kognitif dalam hal memahami lambang bilangan.

2. Praktis

- a. Bagi guru: Bagi guru: dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan guru untuk menentukan metode dan media dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- b. Bagi sekolah: agar dapat memberikan saran kepada guru dan pihak yang terkait dalam pembelajaran yang inovatif yaitu cara menstimulus perkembangan kognitif pada anak usia dini.
- c. Bagi anak, dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif mereka.
- d. Bagi peneliti selanjutnya: penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi terkait bermain *engklek* dan kemampuan mengenal lambang bilangan serta mengembangkan penelitian dengan variabel lainnya.

E. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih fokus dan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini di fokuskan pada hubungan antara bermain *engklek* terhadap kemampuan memahami lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di Posyandu Mandeman Laok dan Tk PGRI 8 Asem Jaran. Bermain *engklek* dibatasi dengan penggunaan permainan *engklek* modifikasi sedangkan kemampuan memahami lambang bilangan dibatasi pada memahami nama lambang bilangan dan simbol

lambang bilangan 1-10 untuk anak usia 4-5 tahun.

F. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian kuantitatif hubungan antara bermain terhadap kognitif sebagai berikut:

1. Anak usia dini adalah anak yang berusia 4-6 tahun. Anak usia dini merupakan landasan dalam pemberian ilmu yang digunakan nantinya.
2. Bermain *engklek*, salah satu permainan tradisional yang di mainkan lebih dari dua orang. Permainanya terdapat bidang-bidang yang digambar di tanah atau di lantai.
3. Lambang bilangan adalah simbol yang digunakan untuk menuliskan nama bilangan dan biasanya melalui angka.