

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia antara 0-6 tahun dengan segala keunikan yang dimiliki pada diri anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang berada pada masa tumbuh kembang, baik secara fisik atau secara psikologis hal tersebut akan berjalan dengan sangat cepat. Pada masa ini, anak sedang berada di masa-masa *golden age*. *Golden age* atau disebut masa keemas-an merupakan pesatnya perkembangan pada sel otak anak (Ebi, 2017:15). Masa *golden age* anak harus dimanfaatkan sebaik mungkin melalui adanya pendidikan. Pendidikan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek perkembangan anak.

Aspek perkembangan anak terdiri dari enam yakni perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni (Vanagosi, 2016: 72). Keenam aspek tersebut menjadi acuan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Dalam proses pembelajaran anak menggunakan kemampuan kognitifnya untuk berfikir agar dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permendikbud No. 17 tahun 2014, kemampuan kognitif dibagi menjadi tiga bagian yaitu belajar memecahkan masalah, berfikir logis, serta berfikir simbolik (Ismawaty 2023: 4). Perkembangan kognitif anak usia dini dapat distimulasi melalui bermain, karena bagi anak bermain adalah hidup

dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Veronica 2018: 50). Melalui bermain anak membutuhkan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah serta membangun strategi.

Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh satu atau lebih individu dengan tujuan bersenang-senang. Bermain adalah dunia anak, sehingga bermain menjadi pengisi hari-hari anak (Buhler & Danziger dalam Fadlillah, 2017: 08). Banyaknya permainan yang dilakukan, anak akan mendapat banyak manfaat untuk dirinya. Hal tersebut didukung dengan pendapat pendapat tokoh dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa saat memainkan permainan yang berbeda, anak akan mendapatkan manfaat yang berbeda pula pada setiap permainan yang dimainkan (Hayati & Putro, 2021:53).

Terdapat dua jenis permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional sendiri merupakan kegiatan yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun temurun dengan ciri khasnya pada masing-masing daerah. Contohnya bakiak, balap karung, dam-daman, boi-boian, congklak, dan masih banyak lainnya. Sedangkan permainan modern merupakan kegiatan bermain yang dilakukan menggunakan alat-alat terbaru yang belum ada pada zaman dahulu, contohnya puzzle, lego, squishi, Pasir kinetik dan masih banyak lainnya.

Permainan tradisional merupakan pencapaian budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang masih tumbuh dan berkembang hingga masa kini, dan didukung oleh berbagai kalangan masyarakat yang terdiri atas anak hingga orang tua, laki-laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan

dengan tiada bedanya. Budaya masyarakat ini sering juga disebut dengan kearifan lokal yang didalamnya terdapat sebuah penyikapan bentuk-bentuk respon dari interaksi manusia dan lingkungannya. Kearifan lokal merupakan suatu etika lingkungan yang ada pada siklus kehidupan masyarakat (Marfai, 2013:33). Di era yang semakin modern ini kearifan lokal berupa permainan tradisional sudah mulai terlupakan, salah satunya yaitu permainan dam-daman.

Permainan Dam-daman merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan cara membuat gambar di kertas yang berbentuk bidang datar persegi dan menggunakan batu yang berjumlah 6 dari 16 pion yang seharusnya dimainkan. Peneliti hanya menggunakan 6 dikarenakan permainan ini dimainkan oleh anak usia dini sehingga agar nantinya anak tidak merasa bosan saat bermain. Permainan ini dilakukan dengan menjalankan batu untuk melewati satu buah batu lawan yang harus sejajar. Permainan dam-daman ini memiliki banyak manfaat yaitu salah satunya dapat melatih kemampuan konsentrasi.

Konsentrasi atau *concentration* merupakan kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatiannya secara sengaja kepada suatu hal tertentu (Setiani, dkk 2014:38). Konsentrasi belajar berasal dari dua kata yakni konsentrasi dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat tahun 2012 menjelaskan bahwa konsentrasi memiliki makna pemusatan perhatian atau pikiran terhadap suatu hal. Konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk bisa memfokuskan perhatian dalam waktu tertentu (Puspitawati dalam Rahmawati 2014: 32). Konsentrasi belajar merupakan pemusatan fikiran atau perhatian pada pelajaran (Mudjiono dalam

Setiani, dkk 2014:38). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian dengan adanya perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan serta kecakapan dasar yang ada pada berbagai bidang studi.

Konsentrasi belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Apabila konsentrasi pada seorang anak penuh, maka akan membuat anak tersebut dapat menangkap hal-hal yang penting dari pembelajaran yang sedang disampaikan. Hal ini berarti bahwa konsentrasi dapat membuat seseorang menguasai apa yang dipelajarinya, karena dengan konsentrasi anak akan menjadi terfokus terhadap kegiatan yang sedang dilakukannya. Pemusatan pikiran belajar ini ditujukan untuk memahami materi dan berproses dengan baik saat pembelajaran berlangsung. Sulitnya konsentrasi pada saat belajar yang dialami kebanyakan anak dirasakan saat pembelajaran kurang menyenangkan, membutuhkan kemampuan berfikir tinggi serta faktor lingkungan belajar. Anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang berbeda-beda pada setiap usianya, seperti pada anak usia 5-6 tahun memiliki rentan perhatian 20 menit (Rahmawati 2014:32).

Kemampuan konsentrasi saat belajar dapat dikembangkan dengan berbagai berbagai cara, salah satunya yaitu dengan bermain permainan dam-daman. Memainkan permainan tradisional dam-daman akan membuat anak terbiasa untuk terbiasa untuk berfikir, berkonsentrasi, dan bertanggung jawab untuk mencapai sebuah keberhasilan (Mashuri dalam Murdiansyah 2022:682). Konsentrasi pada permainan dam-daman ini terlihat pada setiap tahap yang akan

mereka lakukan yaitu pada saat dia harus memindahkan batunya ke tempat yang tepat agar dia juga dapat memangsa batu lawan, anak dapat menyimak dengan seksama pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Inda Saputri dan Ratna Istiarini yang berjudul Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun. Peneliti menjelaskan anak didik kelompok B1 mengalami masalah dalam konsentrasinya seperti fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, dan memilih kegiatan yang diinginkan. Penelitian tersebut dilakukan di TK IT Al Jawwad dengan Subyek anak usia 5-7 tahun. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, permainan tradisional dapat meningkatkan konsentrasi anak usia 5-7 tahun di TK IT Al Jawwad dengan kondisi awal sebelum diberikan percobaan 49 %, pada Siklus I menjadi 63%, di Siklus II menjadi 78%, dan Siklus III menjadi 96%.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan pada bulan November 2022 di RA Islamiyah Pejambon Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro. Hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas menjelaskan bahwa anak saat olahraga diajarkan beberapa permainan tradisional dan masih terdapat permasalahan yang dirasa guru masih perlu untuk diperbaiki yaitu anak yang sulit untuk fokus, seperti saat dijelaskan oleh guru anak kurang memperhatikan, anak berbicara bersama temannya sendiri, kadang saat ditanya anak masih suka bingung. Sehingga guru masih merasakan kurangnya kecondusifan saat kegiatan pembelajaran, hal tersebut disampaikan oleh guru kelas. Salah satu faktor penghambatnya kurangnya kefokuskan saat pembelajaran yaitu adanya anak yang menjadi penyebab untuk mengajak anak

lain bercerita hal tersebut juga menjadikan anak lama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat masalah yang ada pada anak yang berusia 5-6 tahun yaitu kurangnya konsentrasi saat kegiatan pembelajaran. Peneliti memperhatikan pada saat mengamati kegiatan pembelajaran masih terdapat 16 dari 30 anak yang berusia 5-6 tahun cenderung ramai dan senang bercerita sendiri saat pembelajaran berlangsung. Seperti pada saat kegiatan membentuk pohon disetiap kelompok dimana anak diberi sobekan kertas origami warna dan kertas yang sudah bergambar kerangka pohon, kemudian anak ditugaskan untuk menyobek kertas dan membulat-bulatkan kertas lalu ditempelkan di kertas yang sudah berkerangka. Guru memberikan contoh kepada anak kemudian ditirukan oleh anak.

Pada saat guru memberikan contoh kepada anak, masih terdapat anak yang tidak memperhatikan apa yang dilakukan oleh guru ada yang ngobrol dengan teman dan sibuk berpindah tempat sehingga saat guru memanggil dan disuruh menirukan mereka hanya diam dan saling lihat. Tidak hanya itu, terdapat anak yang tidak menyobek kertas origami seperti apa yang guru telah contohkan, anak tersebut justru tidak menyobek menjadi lebih kecil, sehingga bulatan kertas origami dibiarkan tetap besar dan tidak sesuai dengan arahan guru, dan ada juga anak yang asyik bercerita saat disuruh menirukan apa yang dilakukan guru sehingga pengerjaan tugas menjadi lebih lama. Hal tersebut terjadi pada kegiatan lainnya yaitu menempel daun kering pada cetakan kertas bersketsa hewan, dimana guru memberikan contoh saat memilih daun yang tepat agar besar daun yang digunakan sesuai dengan besar bentuk badan hewan

dan memeragakan ara menggunting agar sesuai dengan bentuk badan, dari seluruh siswa hanya beberapa anak saja yang dapat memperhatikan penjelasan guru karena masih terdapat anak yang bercengkrama dengan temannya, memamerkan barang barunya, berebut daun.

Pada saat melakukan kegiatan menempel daun, bahwasannya terdapat anak yang masih bingung cara memotong daun agar sesuai dengan bentuk tubuh hewan. Hal tersebut terlihat saat anak bersama-sama mengelem daun ke tubuh hewan tanpa diukur terlebih dahulu sehingga, masih terdapat tubuh yang tidak tertutup oleh daun, bahkan ada juga yang menempel daun melebihi besar bentuk hewan tentunya hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kefokusannya anak untuk memperhatikan guru saat pembelajaran. Selain itu, saat kegiatan berlangsung masih terdapat anak yang kurang semangat dalam belajar dan terlihat bingung dengan apa yang harus dilakukan sehingga pengerjaannya cenderung lama dibanding teman-temannya. Selain saat pembelajaran, kurangnya konsentrasi anak ini juga ditunjukkan saat berdoa dimana terdapat beberapa anak masih bercengkrama dengan teman yang lainnya dan melamun sehingga tidak mengangkat tangannya untuk berdoa. Selain pada pembelajaran di dalam kelas saat kegiatan senam juga masih terdapat beberapa anak yang tidak mengikuti gerakan senam namun menjahili temannya, memilih berlari kejar-kejaran tidak mendengarkan instruksi dari guru.

Berdasarkan permasalahan di Raudatul Athfal (RA) tersebut membuat peneliti berniat untuk menawarkan permainan tradisional dam-daman sebagai media yang dapat mengasah kemampuan konsentrasi pada anak. Fakta dilapangan juga menyatakan bahwa permainan tradisional jarang dimainkan di

sekolahan terutama dam-daman juga belum dikenalkan sehingga eksistensi beberapa permainan tradisional dirasa kurang dikenal di kalangan anak-anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik dengan menggunakan permainan tradisional dam-daman agar dapat mengasah kemampuan konsentrasi dan pengenalan permainan tradisional anak yang masih kurang. Permainan tradisional dam-daman ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik dan mengasah kemampuan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Permainan Tradisional Dam-daman Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti angkat adalah “bagaimana pengaruh permainan dam-daman terhadap kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun di RA Islamiyah Pejambon?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan dam-daman terhadap kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun di RA Islamiyah Pejambon.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian permainan tradisional dam-daman terhadap kemampuan konsentrasi yang peneliti harapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

- a. Secara umum manfaat penelitian ini dilaksanakan untuk menambah pengetahuan baru dibidang pendidikan Anak Usia Dini.
- b. Secara khusus manfaat penelitian ini dilaksanakan untuk menambah wawasan mengenai cara mengembangkan kemampuan konsentrasi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah
Sebagai bahan yang dapat dijadikan acuan apabila mempunyai masalah pada rendahnya konsentrasi anak saat pembelajaran berlangsung.
- b. Manfaat bagi pendidik
Sebagai sumber informasi terkait pengaruh yang diberikan oleh permainan dam-daman terhadap kemampuan konsentrasi anak usia dini dan memunculkan inovasi serta strategi apabila menghadapi masalah penurunan konsentrasi anak.
- c. Manfaat bagi peserta didik
Anak dapat mengenal permainan tradisional dam-daman dan mempunyai daya konsentrasi yang baik sehingga proses pembelajaran berlangsung dapat menjadi lebih baik.
- d. Manfaat bagi peneliti
Untuk mengetahui cara mengembangkan kemampuan konsentrasi anak melalui permainan tradisional dam-daman.

- e. Manfaat bagi peneliti lain

Sebagai sumber referensi dalam menghadapi masalah yang sama pada penelitian yang dilakukan.

E. Batasan Penelitian

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

1. Permainan tradisional dam-daman
2. Konsentrasi belajar anak
3. Anak usia 5-6 tahun (Kelompok B)
4. Tempat penelitian di RA Islamiyah Pejambon Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

F. Definisi Istilah

1. Permainan Tradisional dam-daman merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang, permainan ini membutuhkan 6 buah batu dan juga media gambar yang berbentuk bidang persegi. Permainan ini dilakukan dengan menjalankan batu kedepan, belakang atau kanan kiri dengan satu langkah, dapat memakan batu lawan apabila dapat meloncati batu dengan garis lurusnya.
2. Konsentrasi belajar merupakan pemusatan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran yang dinyatakan dengan mengikuti proses dengan baik agar dapat memahami serta menguasai materi dengan baik.