

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan rentang usia 0-8 tahun. Pada hakikatnya anak usia dini yaitu individu yang unik yang memiliki karakteristik tersendiri. Setiap anak adalah individu yang cerdas, kecerdasan tidak hanya dipandang dari faktor IQ saja, tetapi juga ada kecerdasan-kecerdasan yang lain yang akan menghantarkan anak pada kesuksesan. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.

Sujiono Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Anak usia dini berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual) sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.² Pertumbuhan dan

¹Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media, 2013), Cet 7, hlm 6.

²Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm

perkembangan seorang anak menjadi perhatian orang tua. Karena itu proses tumbuh kembang anak harus berjalan dengan optimal dan tidak lepas dari kebutuhan dasar anak.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun yang merupakan masa peka bagi anak untuk meletakkan dasar pertama dalam Pendidikan Anak Usia Dini difokuskan pada proses pengembangan khususnya dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.³

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak harus mendapatkan stimulasi yang baik agar bisa berkembang dengan baik. Setiap aspek perkembangan saling keterkaitan, diantaranya aspek-aspek perkembangan tersebut adalah aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, moral, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak. Aspek perkembangan anak merupakan peranan penting dalam PAUD karena merupakan fondasi dasar dalam kepribadian anak.

Salah satu aspek perkembangan yang harus mendapatkan stimulasi adalah aspek perkembangan kognitif. Dalam hal ini aspek perkembangan kognitif dapat menggambarkan perkembangan anak yaitu kemampuan simbolik seperti halnya menyatakan ide, pikiran, perasaan, dan menyelesaikan masalah. Unsur yang termasuk dalam aspek perkembangan kognitif adalah kemampuan membilang anak.⁴ Hal ini diperlukan untuk

³Depdiknas, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

⁴Dinda Restya, "*Hubungan Permainan Tradisional dengan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*", (Bandar Lampung: Universitas Lampung 2016) hal. 3.

menumbuh kembangkan keterampilan membilang pada anak yang diperlukan dalam kehidupannya sehari-hari. Maka dari itu kita harus benar-benar memberikan stimulasi yang tepat dalam perkembangan kognitif anak.

Membilang adalah suatu kaidah matematika yang digunakan untuk mengetahui jumlah bilangan, membilang digunakan oleh anak-anak untuk menunjukan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor.⁵ Pembelajaran membilang merupakan bagian dari matematika yang tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja. Pembelajaran membilang memerlukan kesiapan mental, dan sosial emosional anak. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk belajar. Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan dengan cara yang kondusif juga menyenangkan maka otak anak akan terlatih dan berkembang sehingga anak akan menyukainya.

Anak akan menyukai pembelajaran aritmatika ketika diberikan melalui permainan yang menyenangkan. Pembelajaran matematika diberikan sambil bermain karena pada saat bermain anak akan mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan dengan bebas anak mengekspresikan dirinya. Dengan bermain tanpa disengaja anak akan memahami konsep matematika tertentu dan melihat adanya hubungan satu benda dengan benda yang lain.⁶ Anak lebih mampu menerapkan aritmatika dengan bermain dibandingkan dengan tidak bermain. Oleh sebab itu prinsip

⁵Wikipedia, ensiklopedia bebas, 2009.

⁶Ami Rahmawati, *Pengenalan Matematika untuk Anak Usia 4-6 Tahun*, (Bandung: PT MAPAN (Mitra Aksara Panaitan), 2009) hlm 2.

pembelajaran untuk anak usia dini adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Melalui bermain anak diberikan stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak.

Pembelajaran membilang masih terasa sulit terutama bagi anak usia dini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor permasalahan baik bagi pendidik, anak peserta didik, dan sumber belajar sebagai pendukungnya. Perlunya metode dan media yang tepat dalam pembelajaran matematika karena pentingnya kemampuan anak dalam masa yang akan datang. Metode yang dikembangkan dalam kemampuan membilang anak harus dengan menyenangkan.

Tugas pendidik dalam hal ini yaitu memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, karena kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan belajar membilang dengan ceramah, tanya jawab, dan Lembar Kerja Anak (LKA) seperti di TK Muslimat NU Darul Hikam. Dalam hal ini pendidik harus memberikan strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar. Salah satu strategi tersebut adalah dengan permainan, karena dengan permainan anak akan mudah menerima pembelajaran.

Keberhasilan dalam pembelajaran tidak ditentukan dari tingginya pendidikan seorang pendidik saja. Tersedianya sarana prasarana juga menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Adapun keterbatasan sarana prasarana dalam pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada disekitar, seperti halnya permainan tradisional daerah juga memiliki potensi

untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, walaupun permainan tradisional saat ini hampir terlupakan.

Era globalisasi sudah membawa banyak pengaruh terhadap masyarakat saat ini. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi membawa banyak perubahan terhadap permainan. Pesatnya perkembangan permainan di era globalisasi ini membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tidak dikenal. Permainan tradisional merupakan hasil galian dari budaya sendiri yang bisa menjadikan sesuatu didalamnya sebagai nilai-nilai pendidikan karena mengandung kegiatan permainan yang menyenangkan, memberi rasa senang kepada anak, kegembiraan dan ceria.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis dibalik gerakan, ucapan maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi aspek perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan dimasa dewasa. Banyak cara yang dapat digunakan dalam memberikan rangsangan pada anak usia dini dan salah satunya adalah dengan permainan tradisional.⁷ Permainan tradisional bisa digunakan untuk memberikan rangsangan dalam berbagai aspek perkembangan dan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif.

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan tradisional congklak. Permainan tradisional congklak adalah suatu permainan daerah, permainan yang dikenal dengan banyak sebutan diseluruh

⁷Yolanda. *Permainan Tradisional*. 2014, <http://www.yolandapahrul.blogspot.com/2014/12> (online) Akses 02-Mei-2017

Indonesia, permainan ini dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan membagikan biji-bijian kesetiap lubang congklak. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang memberikan pengetahuan yang secara tidak langsung adalah belajar kemampuan membilang dan juga berhitung dengan menggunakan biji-biji congklak, aspek yang dikembangkan dalam kemampuan motorik yaitu ketika anak menggenggam biji dan membagikan ke papan secara baik. Selain itu juga dalam aspek sosial-emosional anak dilatih untuk bersabar dalam menunggu gilirannya.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 05 Agustus 2017 di TK Muslimat NU Darul Hikam Tracal ditemukan bahwa terdapat permasalahan dalam kemampuan membilang terhadap anak usia 4-5 tahun di kelompok A. Berdasarkan pengamatan dalam proses belajar pendidik menggambar di papan tulis dan anak disuruh menghitungnya bersama-sama. Setelah itu pendidik meminta anak untuk maju untuk menghitung gambar secara bergantian dan menunjukkan angka dari jumlah gambar yang dihitungnya tadi. Sistem pembelajaran dan kegiatan seperti itu anak terlihat bosan dan jenuh. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, peneliti bertanya kepada peserta didik yaitu setelah angka delapan berapa anak masih bingung menjawabnya. Salah satu peserta didik pernah bertanya kepada peneliti yaitu setelah angka lima berapa bu si anak belum begitu faham dengan urutan bilangan. Berdasarkan dari 17 anak masih terdapat anak yang masih kesulitan dalam kemampuan membilang dengan benar. Dalam hal ini masih terdapat anak yang masih kategori rendah dalam

kemampuan membilang juga belum mampu dalam urutan bilangan. Hal ini menjadi permasalahan pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A sehingga diperlukannya cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuan membilang yang harus sesuai dengan kurikulum yang harus dicapai. Adapun tingkat pencapaian kemampuan membilang (STPPA) yaitu anak mampu membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.⁸

Dengan demikian peneliti bertujuan untuk memperoleh gambaran seberapa besar pengaruh permainan tradisional congklak dalam kemampuan membilang anak. Berdasarkan latar permasalahan tersebut, maka peneliti ingin menggunakan pembelajaran yang menarik dengan memberikan rangsangan atau stimulasi pada anak usia dini melalui permainan tradisional dengan judul penelitian **“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Membilang anak usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Darul Hikam Tracal Karanggeneng Lamongan Tahun Ajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini mengidentifikasikan bahwa penelitian ini mengarah pada permainan tradisional. Dimana permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak di era globalisasi ini. Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD.

1. Penggunaan APE yang kurang menarik dalam proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini.

C. Pembatas Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah peneliti hanya membatasi masalah pada beberapa yakni:

1. Permainan tradisional congklak.
2. Kemampuan membilang banyak benda, membilang dengan menunjukan benda, membilang atau menyebut urutan bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Darul Hikam Tracal Karanggeneng Lamongan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka masalah yang dapat dirumuskan adalah apakah ada pengaruh permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Membilang anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Darul Hikam Tracal Karanggeneng Lamongan Tahun Ajaran 2017/2018?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan diatas maka peneliti berharap semoga dalam penelitian ini bermanfaat baik secara teoritik maupun praktis:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini semoga bermanfaat dalam keilmuan pendidikan anak usia dini, terutama media pembelajaran, metodologi pengembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini, juga bermain dan permainan anak.

2. Secara praktis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam membangun, merencanakan, dan penyelenggaraan program pendidikan anak pada anak usia dini. Semoga hasil penelitian ini bisa dijadikan masukan bagi pengembangan anak usia dini kearah yang lebih baik.

- b. Bagi penulis selanjutnya

Mudah-mudahan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu kajian dalam membahas pendidikan anak usia dini.