

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak akan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa.¹ Untuk itu pendidikan harus dimulai saat anak berusia dini, dimana pendidiklah yang memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak, baik itu perkembangan pribadi, karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri maupun kemandirian anak.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.² Dalam memberikan layanan pendidikan, pendidik perlu memahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain. Dimana pada masa usia dini perkembangan seorang anak mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia. Untuk itu pendidikan memiliki tujuan dalam merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak, yaitu dengan diselenggarakannya pendidikan formal prasekolah yang dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Seperti yang dikemukakan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tahun 2010 pasal 3 bahwa salah

¹ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm 21

² Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm 59.

satu pendidikan formal prasekolah adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang merupakan upaya pembinaan anak dalam pemberian rangsangan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan demi kesiapan anak memasuki jenjang yang lebih lanjut.³

Tujuan pendidikan anak usia dini sebagai pemenuhan kebutuhan perkembangan anak dan memberikan pengalaman kepada anak dalam belajar sehingga dapat merangsang anak untuk bersosialisasi yaitu berinteraksi dengan teman sebaya, ataupun yang lainnya. Selain itu pendidikan juga menjadikan kepribadian anak semakin berkembang. Sehingga anak dapat mandiri dan mengoptimalkan berbagai potensinya.

Pengajaran pada pendidikan anak usia dini juga ditekankan memiliki perkembangan kognitif yang baik. Dimana perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian.⁴ Adapun aspek perkembangan kognitif dalam standar pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada usia 5-6 tahun dibagi menjadi tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Dimana berfikir simbolik adalah berfikir dengan menggunakan penalaran untuk mengetahui dan memahami melalui simbol-simbol. Seperti yang ditetapkan STPPA dalam berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Maka diperlukan media dan teknik pembelajaran yang baik agar anak mudah mengingat setiap lambang bilangan dan mencocokkannya. Mencocokkan

³ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 17 Tahun 2010 Pasal 3

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm 52

merupakan sesuatu yang membandingkan untuk mengetahui cocok atau tidaknya sesuatu, dimana anak mampu mencocokkan bentuk, warna, ukuran, bilangan, pola, dan lain-lain.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua aktifitas ini merupakan aktivitas kognitif baik itu dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf maupun lambang bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan yaitu dengan menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkannya. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak perlu dirangsang dan dikembangkannya sejak dini.

Dengan demikian, untuk memberi rangsangan perkembangan kognitif anak yaitu menggunakan kegiatan belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan hati. Sementara yang dimaksud belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.⁵ Dengan adanya konsep belajar sambil bermain akan lebih memudahkan pendidik, karena anak lebih mudah diatur dan anak tidak akan merasa lelah serta anak tidak akan merasakan masa bermainnya hilang ketika berada disekolah. Anak juga akan lebih mudah untuk mengaplikasikan pembelajaran yang di dapat di sekolah agar bisa dilakukan pada kegiatan sehari-harinya. Belajar sambil bermain juga memberikan rasa semangat bagi anak dalam menerima

⁵ Novi Mulyani, *op.cit.*, hlm. 90.

pembelajaran. Dimana anak tidak akan merasa bosan untuk datang ke sekolah.

Sekarang ini banyak alat permainan yang dapat diberikan pada anak. Baik permainan yang sifatnya tradisional ataupun permainan-permainan yang lebih modern. Permainan tradisional biasanya permainan yang diwariskan oleh para leluhur dan alat yang digunakan dalam permainan menggunakan bahan alam seperti kayu, batu, bambu dan lain sebagainya. Berbeda dengan permainan modern yang sifatnya menggunakan peralatan teknologi yang canggih untuk memainkannya seperti permainan yang terdapat di dalam ponsel ataupun peralatan-peralatan yang sifatnya mahal.⁶

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan namun masih ada juga yang bisa bertahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, mereka sudah tidak lagi memainkan permainan tradisional. Mereka lebih memainkan permainan modern yang menggunakan alat-alat yang canggih dan lebih mudah didapatkan.

Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional mulai jarang di mainkan dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional ke kebiasaan modern yang serba mudah dan *instan*. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya

⁶Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 1.

pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak.⁷

Permainan tradisional di Indonesia memiliki beragam jenis permainan seperti congklak, petak umpet, engrang, kelereng, engklek, gasing, lompat tali dan lain sebagainya.⁸ Sekolah yang peneliti teliti lebih sering menerapkan permainan tradisional engklek, sehingga peneliti lebih menekankan permainan tradisional engklek. Dimana permainan tradisional engklek merupakan permainan lompatan-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan bentuk kotak-kotak, kemudian melompat satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Biasanya jumlah pemain dalam permainan tradisional engklek 2-5 pemain.

Permainan tradisional engklek memiliki pengembangan dan indikator kemampuan yang dapat dikembangkan melalui permainan diantaranya yaitu moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, bahasa, kognitif dan fisik. Indikator perkembangan kognitif dalam permainan tradisional engklek banyak sekali yang dapat dikembangkan mulai dari pengenalan bentuk geometrinya seperti gambar setengah lingkaran dan gambar kotak serta dapat mengenalkan angka-angka yang ditulis di tengah kotak-kotak tersebut. Amri Rahmawati juga menegaskan bahwa aspek perkembangan permainan tradisional engklek yaitu menyebutkan 4 bentuk (lingkaran, bujur sangkar,

⁷ Pranoto Gian. 2015. *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*.

⁸ Novi Mulyani. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm 111

segitiga, dan persegi panjang), membedakan besar-kecil, panjang-pendek, dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 tanpa mengenal konsep.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal di lokasi penelitian pada tanggal 8 Agustus 2017 pengaplikasian permainan tradisional engklek di sekolah sudah pernah dilakukan, namun permainan tersebut dijadikan guru sebagai kegiatan bermain saja, tidak menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional. Di TK Tarbiyatul Athfal Jeddih Bangkalan memiliki jumlah anak 15 dengan rentang usia 5-6 tahun yang berada di kelompok B. Anak-anak di TK Tarbiyatul Athfal dalam kemampuan mengenal lambang bilangan masih dikategorikan rendah, sebab anak hanya dapat menyebutkannya saja. Ketika anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20, bukan berarti semua anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-20. Salah satu contohnya adalah ketika sekelompok anak yang berjumlah 15, tetapi hanya 4 anak yang dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan benar tanpa bimbingan guru, sedangkan 11 orang anak kurang mampu dan masih membutuhkan bimbingan dari guru.

Pembelajaran yang digunakan di sekolah berpusat pada guru saja, guru tidak mengikutsertakan anak dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton yang hanya menggunakan papan tulis atau lembar kerja siswa dalam mengajar. Tidak hanya itu, guru juga kurang dalam menggunakan media saat pembelajaran serta kurang menggunakan kegiatan bermain saat pembelajaran berlangsung. Dimana kegiatan bermain dapat membantu minat anak saat belajar dan

⁹ Amri Rahmawati. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 3-4 Tahun*, (Bandung: PT Sandiarta, 2009) Sukses, hlm 13.

membantu anak mengembangkan dirinya baik itu dari perkembangan kognitif, motorik, kreativitas, bahasa serta sosial-emosionalnya.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang seberapa besar pengaruh permainan tradisional engklek dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan tradisional engklek ini, selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak, juga dapat menjadi sumber belajar yang sangat membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dimana aspek-aspek tersebut harus dikembangkan sehingga anak akan lebih siap menghadapi lingkungan dan dapat lebih mudah mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam bermain engklek ini akan tercipta kepribadian yang negatif menjadi positif misalnya anak yang tadinya kurang bersosialisasi dengan teman menjadi anak yang bisa sosialisasi, yang tadinya penakut menjadi tidak takut dan masih banyak hal lainnya.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, permainan tradisional memiliki manfaat dalam mengasah perkembangan anak usia dini, terutama perkembangan kognitif. Dalam prosesnya cara pembelajarannya akan dilakukan secara bermain dan lebih difokuskan pada anak. Untuk itu peneliti bermaksud melaksanakan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tarbiyatul Athfal Desa Jaddih Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat ditarik identifikasi masalah diantaranya yaitu:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran belum maksimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.
3. Terdapat 4 dari 15 anak yang dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan benar tanpa bimbingan guru, sedangkan 11 orang anak kurang mampu dalam menunjukkan lambang bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian ini agar peneliti tidak melebar, fokus penelitian ini melibatkan dua variabel terikat yaitu (permainan tradisional engklek) dan variabel bebas (perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun). Perkembangan kognitif yang ditekankan pada penelitian yaitu berfikir simbolik dengan menyebut lambang bilangan 1-20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-20 yang bertempat di TK Tarbiyatul Athfal Desa Jaddih Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada paparan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka peneliti dapat menguraikan beberapa rumusan masalah diataranya sebagai berikut “Apakah permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik khususnya bagi program studi pendidikan anak usia dini, baik bagi guru dan bagi peneliti selanjutnya dalam mengasah perkembangan kognitif anak menggunakan permainan tradisional yang menyenangkan.

1. Manfaat Teoritik

- a. Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan di bidang mata kuliah strategi pembelajaran serta media pembelajaran.
- b. Secara khusus penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan mengenai perkembangan kognitif, lebih khususnya dalam kemampuan matematika anak yaitu menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dan memanfaatkan permainan dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

- b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadikan referensi sekaligus tambahan ilmu dan menstimulasi penelitian sejenis perkembangan anak melalui kegiatan bermain menggunakan permainan tradisional.