

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakter tersendiri yang sesuai dengan tahapannya. Masa usia dini merupakan masa keemasan atau *golden age* sehingga stimulasi seluruh aspek perkembangan harus dioptimalisasikan. Pentingnya pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan nama PAUD yang disebut pasal 1 ayat 14 adalah “Pendidikan Anak Usia Dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu pendidikan anak usia dini melalui jalur formal yang memberi layanan pendidikan anak usia 4-6 tahun untuk membantu tumbuh kembang anak agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Peraturan Menteri Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nilai-nilai moral agama, fisik, bahasa, sosial, emosional dan kognitif. Dari salah satu perkembangan tersebut yaitu dalam bidang peningkatan kemampuan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Proses pembelajaran pada anak usia dini seharusnya memiliki kebermaknaan melalui pengalaman nyata yang bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran pada anak usia dini sangat potensial untuk segera dilakukan sedini mungkin, karena pada masa ini terdapat masa peka atau masa sensitif sehingga anak mudah menerima beragam rangsangan dan pengaruh dari luar diri yang diterimanya melalui panca indera. Selain itu, perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, fisikmotorik dan emosional anak juga mengalami kematangan dan perubahan yang cepat seiring dengan pengaruh dari lingkungan. Pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan kognitif terutama dalam penjumlahan dapat dilakukan dengan memanipulasi benda dan menggunakan benda konkret, memakai simbol gambar benda atau lambang bilangan atau angka melalui benda konkret atau benda yang ada di sekitar lingkungan anak maka anak akan lebih dapat menerima apa yang disampaikan guru.

Pemikiran tersebut sejalan dengan pendapat Jean Piaget (dalam Anggani Sudono, 2002: 3) yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun adalah dalam masa praoperasional. Anak berpikir memakai simbol dan memahami konsep melalui pengalaman bermain dengan benda konkret.

Martin Jamaris mengungkapkan bahwa pendidikan mengarahkan dan membimbing peserta

didiknya secara sadar ke arah pendewasaan diri. Makna dewasa yaitu belajar bertanggung jawab bukan hanya pada dirinya, tetapi juga keluarga, masyarakat dan bangsa bahkan negara dalam cakupan ruang lingkup yang lebih luas. Dengan terlaksananya pendidikan yang baik dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, maka akan mampu mengarahkan dan mengasah potensi yang dimiliki oleh mereka sesuai dengan bakat dan minatnya. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dilakukan sejak usia dini. Berdasarkan Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 dinyatakan, “bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permainan tradisional anak-anak untuk melatih menguasai diri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk bersiasat atau bersikap yang tepat dan bijaksana. Dengan demikian, permainan anak sungguh bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, berdisiplin, tertib, bersikap awas dan waspada serta siap menghadapi semua keadaan. Permainan tradisional anak-anak yang dimainkan menunjukkan secara langsung bahwa permainan itu diterima dengan senang hati bagi anak itu sendiri. Mereka dapat bermain, berekspresi dan bebas merdeka. Jadi anak-anak yang bermain dengan rasa kemerdekaan tanpa ada paksaan menjadikannya mempunyai rasa percaya diri. Permainan itu bukan sekadar gerakan atau sikap yang tidak mempunyai pengaruh apabila ditanamkan kepada anak-anak. Menyimak dari hasil analisis mengenai manfaat yang terdapat dalam permainan tradisional anak-anak bahwa permainan ini merupakan salah satu budaya yang berharga dalam rangka memelihara tata nilai kehidupan bangsa. Salah satu permainan tradisional adalah permainan congklak.

Permainan Congklak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda. Di Malaysia dan beberapa daerah di Kepulauan Riau dikenal dengan sebutan *Congklak*, di Filipina disebut *Sungka*, di Sri Lanka dikenal dengan *Cangka*, di Thailand *Tungkayon*, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi disebut *Mokaotan*, *Maggaleceng*, *Aggalacang* dan *Nogarata*. Ada juga yang menyebutnya Congklak seperti daerah-daerah yang ada di Pulau Jawa (Liswantiani, E., & Nugrahanta, 2020). Adanya pembelajaran melalui permainan congklak menjadikan materi lebih

mudah untuk dipahami dan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, permainan congklak dapat dijadikan sebagai metode penyampaian berhitung dalam proses pembelajaran dan sebagai penyampaian bahan pengajaran dengan melibatkan peserta didik dan pengajar secara aktif (Setiyowati, 2017).

Di samping itu, berhitung merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. (Ruseffendi, n.d.) menyatakan berhitung itu penting untuk kehidupan praktis sehari-hari ataupun keperluan melanjutkan sekolah, dan hal tersebut didasarkan pada dua aspek yakni sosial dan matematis. Selanjutnya Susilowati menyatakan bahwa aspek sosial adalah kemampuan menggunakan berhitung untuk keperluan di dalam bermasyarakat, serta aspek matematis yaitu mengerjakan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam berhitung.

Mengingat begitu pentingnya berhitung dalam kehidupan praktis sehari-hari anak usia dini, peneliti juga berharap bahwa anak usia dini juga mempunyai pemahaman dan kemampuan berhitung sesuai dengan tahap perkembangannya. Berdasarkan observasi sementara anak-anak di kelompok TK B di TKIT Bina Insani, kemampuan berhitung belum cukup baik melalui konsep penjumlahan dengan lambang bilangan. Hal ini disebabkan karena guru masih kurang memberikan variasi pembelajaran hitungan. Pembelajaran masih dilakukan secara monoton dan tanpa menggunakan permainan. Sehingga anak merasa bosan dengan metode yang diberikan dan juga kemampuan mengenal konsep anak-anak masih cukup lemah.

Sehubungan dengan hal di atas diperlukan suatu tindakan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini yang menarik dan menyenangkan, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah kemampuan penjumlahan sebelum digunakannya media permainan congklak?
- 1.2.2 Bagaimanakah proses pembelajaran dengan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan anak usia dini melalui permainan congklak?

1.2.3 Bagaimanakah peningkatan kemampuan penjumlahan sesudah digunakannya permainan congklak?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.3.1 Untuk mengetahui tingkat kemampuan penjumlahan sebelum digunakannya media permainan congklak.
- 1.3.2 Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan anak usia dini melalui permainan congklak.
- 1.3.3 Untuk mengetahui tingkat kemampuan penjumlahan sesudah digunakannya media permainan congklak.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Penelitian Bagi Guru

1. Dapat menambah pengetahuan untuk memilih metode pembelajaran yang menyenangkan;
2. Dapat menambah wawasan untuk meningkatkan hasil belajar anak;
3. Meningkatkan profesionalitas guru;
4. Sebagai bahan acuan evaluasi pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Penelitian Bagi Anak

1. Meningkatkan kemampuan penjumlahan;
2. Memiliki keterampilan penjumlahan sejak dini;
3. Melatih daya ingat dan konsentrasi dalam berhitung sejak dini;
4. Meningkatkan hasil belajar anak.

1.4.3 Manfaat Penelitian Bagi Lembaga TKIT Bina Insani

1. Memperoleh pengalaman langsung melalui penggunaan media congklak dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan anak;
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama kuliah;
3. Memudahkan untuk melatih keterampilan dalam mengajarkan penjumlahan;
4. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan pada

anak.

1.4.4 Manfaat Penelitian Bagi Peneliti

1. Sebagai referensi model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan penjumlahan anak;
2. Sebagai bahan acuan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan;
3. Dapat menambah kegiatan pembelajaran bertema permainan;
4. Membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran;

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi skripsi ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu:

1. BAB I pendahuluan berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II membahas tentang kajian pustaka yang digunakan sebagai landasan penelitian yang berisikan hakikat perkembangan kognitif anak usia dini, pengertian kemampuan penjumlahan, permainan congklak serta penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
3. BAB III membahas tentang metode penelitian yang diawali dengan pendekatan penelitian yang diterapkan, langkah-langkah penelitian, waktu dan lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah analisis yang akan digunakan.
4. BAB IV membahas mengenai temuan selama meneliti mulai dari persiapan awal penelitian, deskripsi kemampuan berhitung anak sebelum dan selama penelitian hingga pembahasan hasil dari penelitian.
5. BAB V ini membahas mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang saling berkaitan dari penelitian penggunaan media permainan tradisional congklak