

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak adalah individu yang memiliki perbedaan sifat, sikap dan karakteristik antara yang satu dengan yang lainnya serta memiliki ciri khas dan mempunyai keunikan masing-masing dalam setiap individu (Sari & Raihana, 2021, hlm. 2). Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini atau *early childhood* adalah anak yang berusia antara nol sampai delapan tahun (Purba, dkk., 2015, hlm. 175) . Pada masa ini sering dikenal dengan istilah periode emas atau *golden age* bagi perkembangan anak. Pada masa *golden age* ini, segala kelebihan atau keistimewaan yang diperoleh anak tidak dapat terulang untuk kedua kalinya dan akan menentukan kehidupan setelahnya serta dapat dijadikan kesempatan emas untuk melakukan intervensi guna mempercepat perkembangan kehidupan anak (Uce, 2017, hlm. 80). Salah satu ahli pendidikan di bidang neurologi bernama Benyamin S. Bloom telah melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak anak usia nol sampai empat tahun mencapai 50% hingga usia delapan tahun mencapai 80%, yang artinya jika pada usia tersebut otak anak tidak dirangsang dengan optimal, perkembangan anak juga tidak akan maksimal (Heliawati, 2019, hlm. 28).

Merujuk pada Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Terdapat enam aspek perkembangan yang harus dimaksimalkan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada anak usia dini, antara lain perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, perkembangan sosial emosional, dan nilai-nilai pancasila. Pendidikan Anak Usia Dini menjadi salah satu tempat untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak lebih optimal. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, merupakan suatu upaya pelatihan yang ditujukan kepada anak sejak

lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian motivasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental sehingga anak siap untuk terus belajar memasuki tahapan selanjutnya (Wasis, 2022, hlm. 1-2). Secara umum prinsip pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar sambil bermain (Yuris & Raniyah, 2022, hlm. 1239)

Menurut Fadlillah (2017, hlm. 8), bermain merupakan serangkaian kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk bersenang-senang, karena pada masanya mereka 'belajar sambil bermain', sehingga yang terpenting mereka merasa senang dengan permainannya dan mereka tidak terlalu memperdulikan hasilnya selama mereka memperoleh kesenangan atau kebahagiaan saat melakukannya. Bermain sangat penting bagi anak karena bermain sudah menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi dan dari bermainlah anak mengalami proses pembelajaran sehingga jika tidak terpenuhi akan mengganggu proses perkembangannya. Perkembangan terjadi pada setiap individu selama rentang kehidupan, perkembangan didefinisikan sebagai proses peningkatan kemampuan seorang individu dalam hal struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks. (Nurazizah, dkk., 2023, hlm. 74). Bermain dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan kognitif. Menurut Fauzia (2022, hlm. 3), perkembangan kognitif merupakan suatu perubahan yang terjadi pada domain kognitif atau aktivitas mental seperti berpikir, mengingat, berimajinasi, memecahkan masalah, berkreaitivitas dan berbahasa menjadi lebih baik, lebih matang, lebih kompleks dan berfungsi lebih baik. Contoh kegiatan sehari-hari yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diantaranya dalam pengelompokkan, pengenalan bilangan, pengenalan bentuk geometri, pengenalan ukuran, pengenalan spasial, pengenalan konsep ruang, konsep waktu, pengenalan pola-pola yang berbeda, pengenalan warna, dan lain-lain yang mudah diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan salah satu karakteristik aspek perkembangan kognitif yang dapat dilakukan melalui berbagai media maupun permainan. Ada berbagai jenis permainan yang dapat anak mainkan untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya, satu diantaranya yaitu permainan congklak.

Congklak merupakan salah satu permainan tradisional asal Jawa Barat yang dimainkan oleh dua orang, media yang digunakan dalam permainan ini yaitu papan congklak dengan lingkaran kecil berukuran 2 x 7 saling berhadapan dan 2 lingkaran besar di paling kanan dan kiri disebut induk. Induk ini berguna untuk mengumpulkan biji congklak selama bermain, selain itu permainan ini juga menggunakan 98 butir biji congklak yang dibagikan dalam setiap lingkaran kecil, sehingga totalnya ada 7 butir biji congklak (Fydarliani, dkk., 2021, hlm. 216). Sejalan dengan berkembangnya zaman yang semakin canggih, mengakibatkan permainan tradisional sudah jarang dilaksanakan sehingga namanya mulai asing di masyarakat karena tergeser oleh permainan-permainan *modern*, di sisi lain permainan tradisional ini sangat banyak manfaatnya bagi perkembangan anak salah satunya dapat memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini.

Keterampilan saintifik merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi dari beberapa sumber, mengolah informasi dan mengomunikasikan (Hapsari & Nurcahyanto, 2016, hlm. 1397). Dalam keterampilan saintifik yang terpenting yaitu anak mengerti proses keterampilan sains, karena dalam proses itulah anak akan mendapatkan pengalaman sekaligus terbentuknya sikap yang simultan dan terpadu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar misalnya berupa penguasaan konsep secara sederhana maupun menunjang kegiatan belajar anak pada bidang lain yang membuat lebih optimal (Dianti & Maulani, 2019, hlm. 28).

Keberhasilan stimulasi perkembangan anak tidak terlepas dari peran media. Menurut Wulandari, dkk., (2023, hlm. 3929), media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar karena biasanya guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi sehingga dapat dipahami anak dengan mudah, selain itu dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi, serta memberikan dampak psikologis terhadap pembelajaran. Sebagaimana penelitian sebelumnya disebutkan bahwa dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang lebih memilih bermain daripada mengikuti pembelajaran matematika (Ulya, 2017). Dalam penelitian ini, guru

memasukkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk membantu siswa belajar dan menemukan pengetahuan melalui pengalamannya sendiri. Selain itu, permainan tradisional juga memungkinkan siswa untuk mengapresiasi dan mempelajari kekayaan budaya, karena sebagian besar siswa belum mengenal permainan tradisional. Menurut penelitian (Fydarliani, dkk., 2021), seiring berjalannya waktu, munculah permainan-permainan yang lebih canggih sehingga permainan congklak semakin ditinggalkan dan perlahan mulai dilupakan oleh masyarakat khususnya anak-anak. Meskipun permainan congklak hanya digunakan untuk bersenang-senang, namun jika diteliti lebih dalam permainan congklak memiliki manfaat khusus dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif seperti keterampilan membilang, keterampilan menghitung dan menjumlah, mengasah analisa, mengatur strategi, dan sebagainya. Selain itu, penelitian dari Dianti & Maulani (2019), yang dilatarbelakangi oleh rendahnya pengetahuan dan keterampilan sains anak usia 4-5 tahun, memaparkan bahwa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sains anak usia dini, guru perlu melakukan suatu inovasi, yaitu dengan melaksanakan suatu pendekatan yang bisa mengembangkan berbagai aspek pengetahuan dan keterampilan sains anak yang berpedoman pada hakikat sains sebagai proses, produk dan sikap. Salah satu pendekatan yang dapat dilaksanakan adalah pendekatan saintifik. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik pada percobaan sains melalui tiga siklus, diperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan sains anak yaitu pada siklus I meningkat sebesar 43,81% menjadi 53,33%, dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 24,29% menjadi 68,10%, dan dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 20% menjadi 88,10%

Mengingat pentingnya pengetahuan dan keterampilan saintifik bagi anak usia dini, pendidik diharapkan terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pedagogik dan membekali anak dengan pengetahuan serta keterampilan yang memadai. Fakta di lapangan berdasarkan hasil wawancara di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya

menunjukkan bahwa keterampilan saintifik anak belum sesuai harapan. Alasan klasiknya antara lain kurangnya sarana prasarana untuk melaksanakan pembelajaran dan kurangnya pengetahuan guru mengenai pengelolaan kelas dalam proses keterampilan saintifik belum terfasilitasi dengan baik. Selain itu, permainan congklak sudah tidak pernah dilaksanakan serta dalam pembelajaran geometri anak belum optimal karena masih terdapat beberapa anak yang kurang memahami dan belum bisa membedakan antara bentuk geometri dengan baik dan belum bisa mengimplementasikan bentuk-bentuk geometri ke benda yang ada disekitarnya. Sehingga memerlukan suatu inovasi berupa alat maupun media yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas, peneliti menawarkan sebuah rancangan permainan yang dikemas dengan berbeda untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia 4-5 tahun dan melestarikan permainan tradisional melalui permainan congklak dan tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini (studi EDR pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya).

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut dapat dijadikan suatu inti dari penelitian ini. Secara umum rumusan masalahnya adalah bagaimana pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun?

Dalam memudahkan peneliti dalam menjawab rumusan masalah diatas, maka peneliti menjabarkannya menjadi pertanyaan penelitian berdasarkan penelitian *Educational Design Research* (EDR) yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana dasar dan kebutuhan pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun?
- 2) Bagaimana rancangan pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun?

- 3) Bagaimana kelayakan rancangan pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun. Adapun secara khusus, tujuan penelitian yang hendak dicapai berdasarkan tahap penelitian *Educational Design Research* (EDR) sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui dasar dan kebutuhan pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun.
- 2) Untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun.
- 3) Untuk mendeskripsikan kelayakan rancangan pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik pada anak usia 4-5 tahun.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca baik secara teoritis maupun praktis.

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat memberikan kontribusi sehingga dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca mengenai bagaimana cara dan efektivitas pengembangan permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia 4-5 tahun.

- 2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

a) Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengembangan pemikiran tentang cara mengembangkan keterampilan saintifik khususnya melalui permainan congklak. Selain itu sebagai pengimplementasian ilmu pengetahuan yang telah dicapai selama perkuliahan.

b) Pendidik

Dapat meningkatkan pengetahuan pendidik mengenai permainan congklak dalam pembelajaran geometri untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan khususnya di sekolah sasaran.

c) Peserta didik

Dapat memotivasi anak dalam meningkatkan minat belajar dan melestarikan permainan tradisional agar tidak ditelan zaman serta dapat memfasilitasi perkembangan anak khususnya pada keterampilan saintifiknya melalui permainan congklak. Selain itu, meningkatkan rasa ingin tahu anak dan cara memecahkan sebuah masalah khususnya di sekolah sasaran.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur dalam penulisan karya skripsi terdiri dari beberapa yang merujuk pada KTI Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021 diantaranya sebagai berikut.

1) Bab I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) Bab II Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan mengenai teori dan konsep digunakan peneliti sebagai landasan dalam penelitian. Teori-teori yang diuraikan yaitu mengenai permainan tradisional dalam pendidikan, permainan congklak, pembelajaran geometri pada anak usia dini, keterampilan saintifik anak usia 4-5 tahun dan penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran geometri. Selain itu ada penelitian yang relevan, spesifikasi produk dan kerangka berpikir.

3) Bab III Metode Penelitian

Bab ini memuat penjabaran terperinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian termasuk komponen lainnya yang terdiri dari desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan penelitian, subjek penelitian, variabel dan definisi operasional, data dan instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data

4) Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi mengenai deskripsi hasil yang didapatkan oleh peneliti selama di lapangan beserta pembahasannya terkait permasalahan dan pertanyaan pada rumusan masalah berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

5) Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini memuat simpulan, implikasi dan rekomendasi terkait penelitian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.