

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Usia dini ini sering disebut sebagai masa keemasan(the golden age), karena pada masa ini anak mulai peka/sensitif terhadap berbagai rangsangan yang diberikan. contohnya berhitung, kemampuan ini merupakan bagian dari aspek perkembangan, khususnya perkembangan kognitif karena pada dasarnya kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari yang dapat membantu proses belajar anak.

Kegiatan berhitung pada anak disebut juga dengan kegiatan membilang buta atau anak menyebutkan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit. Menurut susanto, 2011 (rosa, 2016, hlm. 67) Kemampuan berhitung ialah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Pengertian kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini ini sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang serta dapat membentuk sikap logis, kritis pada diri sendiri. Kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan melalui permainan yang tentunya sangat efektif, aspek-aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dengan melalui kegiatan bermain.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pesat saat ini ialah kemampuan kognitif atau kemampuan berhitung menurut (Hikmah dkk,2016, hlm. 39) kemampuan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sejalan dengan perkembangankemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan penjumlah dan pengurangan. Dalam proses belajar mengajar merupakan proses penyampaian

komunikasi, yang penyampaikannya menggunakan suatu saluran/media tertentu sumber komunikasi bisa didapatkan melalui guru, buku, permainan dan lain sebagainya. Menurut Nurhayati, 2012 (Dharmamulyana, 1991, hlm. 54) permainan tradisional bagi anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) anak yaitu kecerdasan linguistik, logika matematik, visual- spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain, yang lebih berpusat kepada anak dan memiliki nilai kebermaknaan.

Nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional itu sendiri terkandung didalam permainannya. permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sangat sederhana namun dapat memberikan manfaat yang luar bisa bagi anak. Dengan demikian permainan tradisional merupakan hasil budaya bangsa yang harus dikembangkan, digali dan dilestarikan kembali agar tidak mengalami kepunahan. Menurut Hapidin, 2016 (Indra, 2017, hlm. 110) bahwa permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan.

Dalam upaya mengoptimalkan perkembangan kognitif anak terutama dalam mengembangkan kemampuan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini. Adapun berbagai macam media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berhitung salah satunya adalah permainan congklak. Congklak merupakan salah satu permainan alternatif yang memiliki nilai manfaat untuk menstimulasi potensi anak misalnya yang tertestimulasi yaitu motorik halus ketika anak memegang biji congklak dan memindahkannya kedalam lubang-lubang, kemudian kemampuan numerik, untuk anak yang belum bisa berhitung dapat distimulasi menggunakan permainan congklak sebagai media untuk merangsang perkembangan anak (Ritonga, Ramadhani, 2019, hlm. 2028). selain permainan congklak ini menyenangkan permainan ini dapat mengoptimalkan proses perkembangan berhitung anak melalui stimulasi yang diberikan dari permainan tersebut.

Yuliantiningsih, 2020

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain penggunaan kembali media permainan tradisional, di zaman sekarang yang mengintegrasikan teknologi permainan tradisional semakin terlupakan bahkan tergantikan oleh permainan berbasis teknologi. Menurut Kurniati, 2006 (Triyuda, Ali, 2013, hlm. 3) permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini juga memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan ini anak dapat belajar sambil bermain dengan menghitung biji-biji congklak, kemudian ketika anak meletakkan biji congklak satu persatu dapat melatih kemampuan metipulasi kesiapan anak untuk menulis dan permainan ini anak dituntut untuk bersabar ketika menunggu giliran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rudi dan Sulistyani yang berfokus pada “Pengembangan Media Permainan Congklak(Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan berhitung Permulaan Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media congklak dapat memberikan ransangan dan dapat memahami materi pembelajaran meningkat dibanding sebelumnya, dapat dilihat dari hasil perhitungan pre-test dan post-test menunjukkan hasil yang baik.

Penelitian lain dilakukan oleh Devi dan Yuline dengan judul “Mengenalkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak dapat membantu proses perkembangan berhitung seperti menyebutkan angka, penjumlahan dan pengurangan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya mulai dari siklus I-II, dapat dilihat dari hasil tindakan kelas yang dilakukan hasilnya menunjukkan sangat baik.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Nuaraida dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Congklak Di TK Aisyiyah 19 Medan”.berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa penggunaan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dari setiap tindakan kelas yang dilakukan.

Yuliantiningsih, 2020

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Jasper dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Tunas Harapan Deli Serdang”. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak sangat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

Penelitian yang serupa dilakukan oleh Darlianti, dkk yang berjudul “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Asuhan Desa Mayang Pongkai Kec.Kempar Kiri Tengah”. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan congklak memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan berhitung anak yang dapat dilihat dari hasil pretest dan treatment menunjukkan hasil yang meningkat pada setiap pelaksanaannya.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Martiana, dkk dengan judul “Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok B RA Baitul Mutaallim” hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak sangat berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak yang dapat dilihat dari hasil Uji-t yang dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahawa belum ada penelitian yang menganalisis kemampuan berhitung siswa melalui permainan tradisional congklak. Maka dari itu perlu untuk dianalisis kemampuan berhitung khususnya melalui permainan congklak.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka layak dikaji lebih dalam mengenai permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian “Pengaruh Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan sebelum menggunakan permainan congklak?

Yuliantiningsih, 2020

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2.2 Bagaimana efektifitas media permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan?

1.2.3 Apakah terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan sesudah menggunakan permainan congklak?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan diatas dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai untuk mengetahui :

1.3.1 Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan sebelum menggunakan permainan congklak

1.3.2 Untuk mengetahui efektifitas permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan.

1.3.3 Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam hal ini peneliti berharap dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait sehingga hasilnya dapat menjadikan kualitas pendidikan yang lebih baik

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah untuk menambah pengetahuan mengenai permainan congklak terhadap perkembangan berhitung anak usia 5-6 tahun

#### **1.4.2 Bagi Sekolah**

Dengan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dan upaya pelestarian kembali bahwa melalui penggunaan permainan congklak dapat membantu proses perkembangan kemampuan berhitung siswa.

#### **1.4.3 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini semoga dapat bermanfaat bagi pendidik agar mampu memanfaatkan dan menggunakan kembali permainan congklak dalam lingkup pembelajaran guna membantu kemampuan berhitung siswa.

#### 1.4.4 Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini semoga dapat memberikan keluasaan kepada siswa untuk memperoleh pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain tradisional.

#### 1.4.5 Bagi Peneliti

Dengan pelaksanaan penelitian ini semoga dapat menambah wawasan peneliti terhadap nilai-nilai dan potensi yang terkandung dalam permainan tradisional khususnya permainan congklak.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Berikut merupakan gambaran kandungan isi dari setiap bab dalam penulisan skripsi ini, diantaranya :

#### 1.5.1 BAB I Pendahuluan

BAB ini mengemukakan tentang : Latar Belakang Penelitian , Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Struktur Organisasi Skripsi

#### 1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Pada BAB ini, akan diuraikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan judul penelitian, diantaranya : 1) Pengertian bermain 2) Pengertian Anak Usia Dini; 3)Kemampuan berhitung pada anak; 4) Alat permainan edukatif(APE) 5) Permainan tradisional; 6) Permainan congklak; 7) Manfaat permainan congklak; 8) Nilai-nilai dalam permainan congklak; 9) Hubungan kemampuan berhitung dengan permainan congklak

#### 1.5.3 BAB III Metodologi Penelitian

BAB ini mengemukakan tentang; metodologi, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik analisis data;

#### 1.5.4 BAB IV Hasil dan Pembahasan

Yuliantiningsih, 2020

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB ini memuat tentang; 1) temuan yang terdiri dari a) gambaran umum tempat penelitian yakni Lingkungan RT.04 RW.01 (Pangupukan), Lingkungan RT.11 RW.03 dan Desa Cihuni Kecamatan pasawahan Kabupaten Purwakarta, Tokoh-tokoh Masyarakat RT.04 b) deskripsi awal kondisi kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukan tindakan c) deskripsi temuan dan pelaksanaan penelitian mulai dari observasi sampai pengaplikasian permainan congklak d) pengembangan kemampuan berhitung pada usia 5-6 tahun sesudah pengaplikasian alat permainan congklak; serta 2) pembahasan yang terdiri dari; a) Bagaimanakah kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03, Desa cihuni kecamatan pasawahan sebelum menggunakan permainan congklak, b) Bagaimanakah efektifitas media permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03, Desa cihuni kecamatan pasawahan, c) Apa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03, Desa cihuni kecamatan pasawahan sesudah menggunakan permainan congklak

#### 1.5.5 BAB V Kesimpulan, Implikasi, Rekomendasi

BAB ini memuat kesimpulan dari hasil analisis yang akan menjawab rumusan masalah dan tujuan pada BAB I, dimana jawaban dari pertanyaan didapatkan atas hasil pengamatan dan menilainya dari sudut teoritis keilmuan yang relevan dengan tema pembahasan, sehingga dapat menjadi saran atau rekomendasi bagi peneliti berikutnya.