

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Pendidikan menurut UNESCO (1975) adalah komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan belajar (Simkins, 1977:8). Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia dan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) serta kesejahteraan hidup masyarakat. SDM yang berkualitas merupakan kebutuhan mutlak bagi suatu bangsa.

Landasan struktural pendidikan di Indonesia adalah UUD 1945. Dalam pasal 31 ayat 1 dan 2 dijelaskan bahwa setiap warga berhak mendapatkan pengajaran dan pemerintah mengusahakan sistem pengajaran nasional yang diatur dalam suatu perundang-undangan. Jalur pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga, sesuai dengan UU no. 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1 yang menjelaskan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, pendidikan non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Coombs (1973) dalam D. Sudjana 2004 membedakan ketiga jalur pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, dan berjenjang dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya. Pendidikan informal adalah proses yang berlangsung sepanjang usia sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidup sehari-hari. Pendidikan nonformal ialah setiap kegiatan terorganisasi dan sistematis di luar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya.

Pendidikan formal hanya mencakup persekolahan saja. Pendidikan informal merupakan pendidikan di lingkungan keluarga. Sedangkan pendidikan nonformal mencakup seluruh kegiatan pendidikan di luar ranah persekolahan, seperti Pendidikan Kesetaraan, *Life Skills*, Pendidikan Keaksaraan, Pelatihan, Kursus, Pendidikan Anak Usia Dini, dan satuan PLS lainnya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan program yang dapat diselenggarakan oleh tiga ranah pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Berdasarkan pasal 31 UUD 1945 maka ditetapkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 9 ayat 1 mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang merupakan pendidikan mendasar dan strategis dalam pembangunan Sumber Daya Manusia.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dijelaskan dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28. Dalam pasal 28 dijelaskan bahwa yang dimaksud PAUD adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. PAUD jalur formal berupa Taman Kanak-kanak (TK) Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan PAUD

nonformal bentuknya adalah Kelompok Bermain (KB) ,Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur informal berupa pendidikan dalam keluarga.

Bentuk pendidikan anak usia dini jalur informal adalah keluarga. Kegiatan pendidikan informal dilakukan oleh keluarga dan diselenggarakan secara mandiri. Proses pendidikan pertama kali terjadi dalam lingkungan keluarga, sehingga peran keluarga sangatlah penting dalam hal memaksimalkan perkembangan anak. Proses pembelajaran terjadi di sekolah atau lembaga pendidikan nonformal, sedangkan proses pendidikan utama berlangsung dalam jalur pendidikan informal atau keluarga.

Peran keluarga dalam pendidikan anak usia dini sangatlah besar, terutama dalam jalur pendidikan informal. Anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah daripada di luar rumah (sekolah) sehingga dibutuhkan pengawasan serta perhatian lebih dari orang tua, terutama untuk anak di bawah usia 5 tahun. Keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam hal pembentukan karakter dan memaksimalkan kecerdasan anak.

Berbagai cara dapat dilakukan orang tua dalam merangsang kecerdasan anak diantaranya merangsang rasa ingin tahu anak. Rasa ingin tahu anak sangat besar tetapi terkadang orang tua sendiri yang membunuh rasa ingin tahu anak. Pembunuhan rasa ingin tahu dan kreatifitas anak biasanya dilakukan dengan cara membentak anak dan menyuruh anak diam ketika anak melemparkan berbagai pertanyaan yang tiada henti. Hal ini berdampak sangat fatal bagi perkembangan kreatifitas dan rasa ingin tahu anak. Orang tua dapat mengajak anak untuk bermain

permainan yang mengandung unsur edukasi, permainan biasa, atau permainan tradisional untuk memperkenalkan nilai-nilai sosial dan budaya serta merangsang kecerdasan anak. Dalam proses bermain ini anak tidak hanya sekedar bermain melainkan mendapatkan pengalaman baru. Selama proses bermain berlangsung orang tua dapat menanamkan nilai-nilai moral pada anak seperti dalam permainan selalu ada yang menang dan kalah, belajar berbagi, dan belajar bekerja sama dalam tim. Ada banyak hal yang dapat digali dan dikembangkan dari dalam diri anak. Disinilah orang tua harus mengambil peran untuk perkembangan anak yang maksimal.

Untuk memaksimalkan perkembangan anak diperlukan rangsangan yang strategis seperti bercerita, mengajak anak berbincang, dan bermain. Rangsangan yang diberikan sejak lahir secara terus-menerus dan bervariasi akan merangsang pembentukan cabang-cabang sel-sel otak serta melipatgandakan jumlah hubungan antarsel otak sehingga membentuk sirkuit otak yang lebih kompleks, canggih, dan kuat. Dengan demikian, kecerdasan anak makin tinggi dan bervariasi (*multiple intelligence*).

Rangsangan pada anak dapat dilakukan melalui proses bermain. Bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) dalam Andang Ismail 2006 mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Anak bermain sesuai dengan tahapan perkembangan dan pola pikirnya. Bermain dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan edukatif. Permainan edukatif dapat diartikan sebagai sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Permainan edukatif dapat berupa permainan modern maupun tradisional.

Permainan modern ditandai dengan sistem produksi dengan menggunakan teknologi canggih yang bersifat atraktif dan elektris. Permainan modern sering dianalogikan sebagai permainan elektronik. Contoh dari permainan modern adalah mobil-mobilan, *game online*, *play station*, boneka *Barbie*, dan *puzzle*. Sedangkan permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang harus dilestarikan keberadaannya. Contoh dari permainan tradisional adalah congkak, oray-orayan, kucing-kucingan, somdah, sapintrong, beklen, dan enggrang. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding dan bersifat lebih mengutamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi. Anak-anak pada masa ini cenderung lebih menyukai permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional karena menganggap permainan modern lebih menarik dan karena tidak diperkenalkannya permainan tradisional sejak dini. Hal ini dapat mengakibatkan musnahnya permainan tradisional.

Permainan tradisional yang sudah mulai terancam eksistensinya harus digalakkan kembali sebagai upaya dari pelestarian budaya. Apabila tidak dijaga kelestariannya maka generasi selanjutnya tidak dapat menikmati permainan-permainan khas daerahnya, dengan kata lain permainan tradisional dapat punah.

Pusat Kajian Mainan Rakyat mencatat setidaknya ada 168 alat dan jenis permainan di Jawa Barat. Jumlahnya terus menyusut dan saat ini hanya 30% saja yang tersisa. Sebagian besar mainan yang sarat filosofi tersebut mulai menghilang seiring dengan masuknya mainan modern. Anak-anak sudah terbiasa dengan permainan-permainan modern sehingga lambat laun mereka mulai meninggalkan permainan tradisional. Berbagai manfaat dari penggunaan permainan edukatif tradisional dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu diantaranya dapat merangsang perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, motorik kasar dan halus, bahasa, seni, moral, serta emosional.

Permainan edukatif yang berupa permainan tradisional berawal dan berkembang dalam keluarga. Keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat yang berupa lingkungan utama bagi anak. Kepribadian anak dapat terbentuk melalui keluarga dan lingkungan, namun faktor utama dan pertama yang dapat membentuk dan mempengaruhi anak adalah keluarga.

Anak mengenal permainan melalui keluarga dan akan berlanjut ke lingkungan sekitar dalam proses pengembangan jenis permainannya. Berbagai macam jenis permainan dimainkan dan diperkenalkan oleh keluarga. Jenis permainan ini dapat berupa permainan tradisional maupun modern.

Pengenalan permainan tradisional yang saat ini sudah berkurang jumlahnya sangat diperlukan dalam rangka melestarikan permainan tradisional yang hampir punah. Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan berbagai cara, salah satunya adalah mengenalkan serta membiasakan anak bermain permainan tradisional ini. Namun banyak keluarga yang enggan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya dengan alasan permainannya yang sudah langka atau pengetahuan orang tua yang terbatas akan permainan tradisional tersebut.

Salah satu jenis permainan tradisional yang masih ada sampai saat ini adalah congklak. Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia.

Keluarga di lingkungan Blok Nyontrol Kelurahan Melong Cimahi Selatan menggunakan congklak sebagai salah satu permainan anak-anaknya. Orang tua memberikan permainan congklak untuk dimainkan anak bersama dengan teman sebayanya atau dimainkan bersama dengan orang tua agar anak betah tinggal di rumah. Anak diperkenalkan permainan tradisional sejak dini dalam lingkungan keluarga. Permainan tradisional dapat merangsang perkembangan anak, namun banyak orang tua yang tidak menyadari hal ini.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai peran keluarga terhadap peningkatan perkembangan anak melalui permainan edukatif tradisional congklak dalam keluarga di wilayah Kelurahan Melong Cimahi Selatan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, faktor –faktor yang dapat diamati adalah :

1. Anak cenderung menyukai permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional.
2. Permainan modern yang sering dimainkan oleh anak cenderung bersifat individualis sehingga membentuk pribadi individualis pada anak.
3. Keluarga tidak dapat mengarahkan dan membimbing anak dalam bermain, sehingga tidak ada perkembangan yang berarti bagi anak dalam proses bermain.
4. Kurangnya pengetahuan keluarga mengenai manfaat dari permainan edukatif.
5. Kurangnya waktu orang tua dalam berinteraksi dengan anak karena kesibukan bekerja.
6. Anak yang mendapatkan bimbingan dalam bermain dari keluarganya cenderung memiliki daya tangkap yang cepat.

## **C. Perumusan dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini hanya membahas mengenai peran keluarga terhadap peningkatan perkembangan anak melalui permainan edukatif tradisional. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimanakah peran keluarga terhadap peningkatan perkembangan anak melalui permainan edukatif tradisional congkak?”



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses bermain anak dengan menggunakan permainan edukatif tradisional congkak ?
2. Bagaimana peran keluarga dalam proses bermain anak melalui permainan edukatif tradisional congkak ?
3. Bagaimana pengaruh dari peran keluarga terhadap peningkatan perkembangan anak melalui permainan edukatif tradisional congkak ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses bermain anak dengan menggunakan permainan edukatif tradisional congkak.
2. Untuk mengetahui peran keluarga dalam proses bermain anak yang menggunakan permainan tradisional congkak.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari peran keluarga terhadap perkembangan anak melalui permainan edukatif tradisional congkak.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan, pertanyaan, dan tujuan di atas maka dirumuskan kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritik
  - a. Memberikan sumbangsih dari segi keilmuan kepada masyarakat mengenai peran keluarga dalam peningkatan perkembangan anak.
2. Kegunaan praktis
  - a. Sebagai acuan penggunaan permainan edukatif tradisional dalam pembelajaran di keluarga.
  - b. Sebagai pedoman dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan berbasis budaya sehingga anak termotivasi untuk belajar dan mengenal budaya.
  - c. Memberikan pemahaman terhadap keluarga mengenai pentingnya peran keluarga dalam proses perkembangan anak agar anak dapat berkembang secara maksimal.

#### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional diperlukan untuk memahami istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian ini dan menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Keluarga adalah sekumpulan orang dengan ikatan perkawinan, kelahiran, dan adopsi yang bertujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya, dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta sosial dari tiap anggota keluarga (Duvall dan Logan 1986, dalam <http://id.shvoong.com/books/1896185-konsep-keluarga/>).

Keluarga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak usia dini yang berusia 4 – 5 tahun dan berjenis kelamin perempuan di wilayah Blok Nyontrol RT 04 Kelurahan Melong Kecamatan Cimahi Selatan.

2. Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan, menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya, termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih 1998, dalam <http://forbetterhealth.files.wordpress.com/2009/02/perkembangan-anak-usia-pra-sekolah.pdf>).

Perkembangan anak yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup perkembangan intelektual, perkembangan fisik, perkembangan sosial, dan perkembangan emosional.

3. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Ismail 2006:119 dalam '*Educational Games*').

Permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah congkak.

## H. Asumsi Dasar

Asumsi dasar merupakan landasan teori yang dijadikan titik tolak yang melandasi pemikiran yang mencakup syarat dan persyaratan yang dinyatakan terlebih dahulu dan merupakan dasar bagi argumentasi.

Berikut ini beberapa konsep dan pendapat para ahli terkait isi dari penelitian ini :

1. Rohner, dkk (1986) (dalam <http://astaqauliyah.com/2006/12/konsep-keluarga-dinamika-dan-fungsinya/>) menunjukkan bahwa seorang ibu yang memperlakukan anak dengan kasar, baik fisik maupun verbal akan menghasilkan pribadi anak yang cenderung kasar setelah dia dewasa, sehingga keluarga masih tetap menerapkan bagian terpenting dari jaringan sosial anak sekaligus sebagai lingkungan pertama anak selama tahun-tahun formatif awal untuk memperoleh pengalaman sosial dini, yang berperan penting dalam menentukan hubungan sosial di masa depan dan juga perilakunya terhadap orang lain.
2. Menurut Gardner tidak ada anak bodoh, yang ada anak yg menonjol pada satu atau beberapa jenis kecerdasan, dengan demikian dalam menilai dan menstimulasi kecerdasan anak , orang tua dan guru selayaknya dengan jeli dan cermat merancang sebuah metode khusus (Rachmani, 2003:18).
3. Sebuah penelitian di Baylor college of medicene menemukan bahwa apabila anak jarang memperoleh rangsangan pendidikan, maka perkembangan otaknya lebih kecil 20-30% dari ukuran normal anak seusianya (Jalal, 2002:21-25).

4. Anak berada pada masa siap melakukan peralihan dari praoperasional kepada operasional, sehingga stimulasi dari lingkungan yang semakin kondusif akan semakin signifikan dalam membantu kematangan aspek kognitif anak, apalagi jika orang tua dan sekolah memiliki semangat untuk membantu perkembangan anak secara proporsional (Hurlock, 1980:178).
5. Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan, sehingga interaksi sosial dengan teman sebaya khususnya berargumentasi dan berdiskusi dapat membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis (Nur, 1998).

#### **I. Sistematika Penulisan**

Secara terperinci, penulisan ini dikembangkan dengan menerapkan sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yang membahas tentang latarbekang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah dan batasan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teortik yang membahas tentang kerangka teori yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian yang membahas tentang metode dan pendekatan, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisa data penelitian.

Bab IV Pembahasan yang berupa hasil penelitian, mendeskriptifkan fokus permasalahan serta menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.

Bab V Penutup yang berupa kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan rekomendasi bagi seluruh pihak yang terkait.

