

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut NAEYC (*National Association of Education Young Children*), anak usia dini adalah anak yang berbeda pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia ini sering disebut dengan masa keemasan (*the golden age*), yang merupakan usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, sosio-emosional dan spiritual (Yamin dan Jamilah, 2013). Periode ini yang menentukan berbagai aspek perkembangan pada anak, dimana fungsi-fungsi otak anak sedang berkembang sangat pesat pada masa ini. Pada usia ini, anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Menurut Sujiono (2013), anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan mendasar sebagai bekal untuk kehidupannya yang akan mendatang, maka anak usia dini lebih mudah mendapatkan dan penyerapan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya maupun melalui pendidikan.

Piaget dalam Latif (2013) menyatakan bahwa manusia mempunyai pola struktur kognitif, baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang berhubungan erat dengan tahap pertumbuhan anak. Usia dini merupakan usia keemasan (*golden age*) karena anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Berkaitan dengan isi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 18 Tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan PAUD, menyebutkan bahwa

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Sujiono (2011), pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, mengembangkan sosialisasi anak, mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar bagi anak untuk berpikir dan berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang biasanya diperoleh melalui pembelajaran/pendidikan. Pengembangan kemampuan kognitif dapat berupa mengembangkan kreativitas terhadap dunia sekitar, kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan masalah, dan membantu anak mengembangkan logika matematika dan pengetahuan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara yang tepat dalam memberikan stimulus kemampuan kognitif pada anak. Kegiatan yang memperoleh hasil nyata dan menyenangkan yaitu dari permainan.

Selain mendukung perkembangan anak, melalui permainan juga seorang anak dapat menjumpai hal-hal baru serta dapat mempertegas pengalaman yang pernah anak ketahui sebelumnya dengan cara ekspresi dan eksplorasi yang dilakukan oleh anak. Hal ini juga dapat memperlihatkan jati diri anak, menambah fantasi anak dan meningkatkan keaktifannya. Mengenal konsep angka termasuk salah satu perkembangan kognitif. Keterampilan kognitif akan sangat mendukung anak dalam pemecahan masalah. Selain itu, kemampuan kognitif tidak hanya baik untuk usia anak, tetapi juga berpengaruh pada kehidupan kelak.

Dengan mengerti konsep angka sederhana, maka berangsur-angsur terbukalah pemahaman matematika ke tingkat selanjutnya yang lebih sukar. Amalia, dkk (2019) mengemukakan bahwa semakin banyaknya pengalaman yang dimiliki anak, maka semakin banyak pula konsep yang dipahaminya. Artinya, konsep yang akan dimengerti oleh anak akan bertambah seiring dengan semakin bertambahnya pengalaman yang diamati anak. Sesuai dengan pendapat Piaget (2002) yang menyatakan bahwa anak usia

5-6 tahun masih berada pada tahap pra-operasional, dimana pemahaman anak bergantung pada apa yang anak lihat secara nyata. Artinya, anak usia dini belum mampu memaknai suatu pembelajaran yang masih bersifat abstrak.

Orang tua dan tenaga pendidik memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat dibutuhkan dalam pemberian stimulus yang tepat terhadap keperluan pertumbuhan serta perkembangan anak melalui pembelajaran. Begitu pula dalam pengenalan konsep matematika, peranan guru yang sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak. Mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini lebih mudah dilakukan apabila menggunakan alat peraga dan permainan. Selaras dengan pendapat Rahman, dkk (2017), yang menyatakan bahwa anak-anak akan belajar lebih giat melalui aktivitas atau permainan yang menyenangkan. Hal ini pula yang dapat dijadikan sebagai alternatif yang tepat dalam memberikan pemahaman konsep angka kepada anak usia dini.

Oleh karena itu, memberikan contoh dengan menggunakan benda atau alat yang ada di sekitar anak sangatlah penting untuk membantu anak dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah sebisa mungkin untuk dapat memperlihatkan anak pada benda ataupun gambar yang konkret atau dapat dilihat secara nyata. Media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan angka pun beragam, misalnya menggunakan ular tangga, kartu angka, dadu, congklak, dan lain-lain. Sebelum peserta didik mempersiapkan dirinya untuk mengenyam bangku Sekolah Dasar (SD), kegiatan belajar dan bermain pada bangku Taman Kanak-kanak (TK) mempunyai peranan yang sangat penting. Mengenal huruf, angka, mengeja, dan berhitung mulai diajarkan kepada anak pada bangku Taman Kanak-kanak.

Sebagai penyedia pendidikan awal bagi anak sebelum ke jenjang selanjutnya, kerap kali tenaga pendidik menghadapi masalah dalam kegiatan belajar dan mengajar. Salah satu permasalahan yang dimaksud adalah sulitnya anak dalam menerima pelajaran karena keinginan untuk bermain pada anak usia dini sangat belajar dibandingkan keinginannya untuk belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hal tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelas B di TK Baitul Hikmah Kabupaten Purwakarta, ditemukan adanya permasalahan dimana peserta didik belum mampu menghitung jumlah benda, menuliskan angka ketika guru

memperlihatkan gambar jumlah benda, dan menghubungkan jumlah benda dengan angka numerik.

Sebagian peserta didik belum mampu mengenal angka numerik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sulitnya peserta didik dalam menerima pelajaran menjadi salah satu penyebab yang membuat sebagian peserta didik di TK Baitul Hikmah Kabupaten Purwakarta belum mampu mengenal angka numerik dengan benar dan tepat. Selain itu, belum mampunya peserta didik dalam mengenal angka numerik disebabkan karena kurangnya beragamnya keterampilan mengajar yang dimiliki oleh tenaga pendidik. Kegiatan belajar yang didominasi oleh pendidik sebagai pusat pembelajaran juga kurang merangsang anak untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dibuktikan dengan sistem mengajar yang masih monoton dan mengandalkan metode ceramah sehingga suasana yang tercipta di dalam kelas kurang menyenangkan bagi para peserta didik. Media yang diberikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung pun terbatas.

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu peserta didik mengenal angka numerik adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan model permainan mengenalkan konsep bilangan yang diharapkan dapat merangsang kemampuan mengenal angka numerik pada anak dengan metode bermain sambil belajar. Menurut Achroni (2012), permainan tradisional ini sudah ditata oleh suatu peraturan dalam sebuah permainan dan permainan tradisional merupakan sebuah warisan yang diberikan oleh generasi terdahulu yang dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan mendapatkan kegembiraan saat bermain permainan tradisional. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dapat mengenalkan anak mengenai angka numerik secara konkrit dan dengan permainan tradisional pembelajaran dapat melibatkan peran aktif dari anak.

Selain sebagai media pembelajaran dalam mengenal angka numerik melalui permainan tradisional, peserta didik dapat mengenal permainan yang seiring berkembangnya zaman berangsur-angsur semakin dilupakan oleh masyarakat. Dapat kita lihat saat ini sebagian besar anak-anak lebih mengenal dunia digital termasuk permainan digital pada *gadget* daripada permainan tradisional. Semakin berkembangnya zaman maka berkembang pula teknologi. Zaman yang terus berkembang dan peradaban budaya yang semakin terus berubah. Perubahan ini tidak

hanya pada lingkungan sosial, tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Kemajuan teknologi yang pesat sangat mempengaruhi aktivitas anak-anak. Banyak anak yang mulai melupakan permainan tradisional dan beralih pada permainan digital. Pada dasarnya, permainan digital juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, anak dapat belajar menggunakan *gadget*. Akan tetapi, jika anak tidak dikenalkan dengan permainan tradisional, maka semakin lama permainan warisan budaya ini akan menghilang.

Salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dalam mengenal angka numerik adalah congklak. Congklak adalah permainan tradisional yang terbuat dari kulit lokan dan kayu yang bentuknya seperti perahu yang berlubang-lubang. Buah biji-bijian dari kulit lokan dipakai dalam permainan congklak. Papan kayu yang bentuknya seperti perahu berlubang-lubang untuk papan bermain congklak. Purwaningsih (2018) menyatakan bahwa permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang yang biasanya perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.

Selain sebagai alat peraga atau media pembelajaran matematika, permainan congklak secara tidak langsung mendorong kegiatan jasmani adaptif anak, yaitu melatih motorik halus ketika anak memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lain. Pengenalan angka numerik dengan permainan congklak tidak menggunakan aturan baku dalam permainan, tetapi aturan dimodifikasi dan disesuaikan kebutuhan untuk mencapai kompetensi peserta didik tentang bagaimana memahami konsep angka numerik. Pengenalan angka numerik kepada anak terjadi ketika anak memindahkan biji congklak satu persatu dari satu lubang ke lubang lain. Ketika memindahkan biji congklak, anak melakukannya sambil menyebutkan angka secara berurutan menyesuaikan dengan biji congklak yang mereka peroleh selama permainan berlangsung.

Penulis menemukan beberapa penelitian yang membahas mengenai pengenalan angka menggunakan permainan tradisional. Yasari, dkk (2017) dengan judul “Pengaruh

Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan” Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *post-test only control group design*. Penelitian ini menjelaskan bahwa solusi terbaik untuk menumbuhkan kemampuan anak dalam mengenal angka yakni dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yasari, dkk (2017), yaitu membahas mengenai pengenalan angka menggunakan permainan tradisional, sedangkan yang menjadi pembeda adalah penggunaan jenis permainan tradisional yang dilakukan dengan menggunakan permainan congklak.

Selanjutnya, Miswara (2018) dengan judul “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang”. Penelitian ini menggunakan pre-eksperimen dengan membandingkan kemampuan berhitung anak pada observasi sebelum dan sesudah permainan congklak. Pada penelitian ini terdapat persamaan yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan permainan congklak, akan tetapi yang menjadi pembeda adalah pada penelitian Miswara (2018) ditekankan pada kemampuan berhitung, sedangkan dalam penelitian ini menekankan pada tahap awal, yaitu pengenalan angka.

Sebelum Yasari, dkk (2017) dan Miswara (2018) melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan anak, Fitri (2016) telah lebih dahulu melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok A TKIT AR-RAHMAN I Prambanan Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan berkolaborasi dengan guru menggunakan model Kemmis dan McTaggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 anak meningkat setelah adanya tindakan. Adapun persamaan dari penelitian Fitri (2016) dengan penelitian ini ialah penggunaan media permainan tradisional dalam pengenalan angka, sedangkan yang menjadi pembeda adalah jenis permainan yang diterapkan.

Jika dilihat dari ketiga penelitian sebelumnya, ketiganya memiliki persamaan yaitu membahas konsep matematika baik dalam pengenalan angka maupun berhitung dengan menggunakan permainan tradisional, sedangkan yang menjadi pembeda adalah jenis permainan tradisional yang diterapkan kepada anak usia dini. Dalam pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda, pada masa kanak-kanak pembelajaran lebih diarahkan dengan kegiatan belajar sambil bermain. Dunia anak tidak lepas dari bermain, bermain haruslah dengan benda atau media yang dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan dalam mengenalkan angka numerik yaitu melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, menunjukkan bahwa permainan tradisional sebagai media pembelajaran berpengaruh dalam menstimulus kemampuan anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang pengenalan angka numerik pada anak usia dini, maka dilakukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Numerik Pada Anak Usia Dini”*. Dilakukannya penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional congklak terhadap kemampuan mengenal angka numerik anak usia dini. Selain mengenalkan angka, penulis juga ingin mengenalkan permainan tradisional congklak kepada anak sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan mengenal angka numerik pada anak usia 5-6 tahun?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional congklak terhadap kemampuan mengenal angka numerik pada anak usia 5-6 tahun.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna bagi peneliti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta dapat memperluas wawasan terkait pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan mengenal angka numerik kepada anak. Serta menambah pengalaman khusus bagi peneliti dan lingkungan yang lainnya.

2. Bagi institusi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan informasi tambahan bagi penelitian selanjutnya mengenai evaluasi penggunaan media permainan tradisional untuk membantu pembelajaran anak usia dini. serta dapat mengenalkan dan mengembangkan permainan tradisional agar tidak tergeser oleh permainan modern.

3. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk guru dalam memberikan materi pembelajaran menggunakan permainan-permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk anak saat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas.

4. Bagi anak

Hasil penelitian ini di harapkan dapat membantu anak dalam mengenal angka numerik serta dapat meningkatkan kognitif anak dan meningkatkan daya ingat anak. Serta dapat lebih mengenal warisan budaya bahwa banyaknya permainan-permainan tradisional yang dapat membantu anak dalam proses belajar.

### **1.5 Sistematika Penulisan Skripsi**

Struktur organisasi dalam laporan penelitian ini mencakup lima bab, yang diawali dengan pendahuluan (BAB 1) dan diakhiri dengan kesimpulan dan saran (BAB 5), daftar pustaka, dan lampiran. Berikut merupakan rincian lima bab tersebut:

1. BAB I Pendahuluan yang didalamnya terdapat: 1.1 Latar Belakang Masalah, 1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat dan 1.5 Struktur Organisasi Skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka diantaranya meliputi: 2.1 Permainan Tradisional, 2.2 Permainan Congklak, 2.3 Kemampuan mengenal angka, 2.4 Anak usia Dini, 2.5 Kerangka pemikiran, 2.6 Hipotesis.
3. Bab III Metode Penelitian diantaranya: 3.1 metode dan desain penelitian, 3.2 Lokasi dan waktu penelitian, 3.3 Populasi dan sampel, 3.4 Definisi operasional, 3.5 Prosedur penelitian, 3.6 Instrumen penelitian, 3.7 Teknik analisis data, 3.8 Teknik pengumpulan data.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan diantaranya: 4.1 Hasil penelitian berdasarkan pengolahan data dan analisis data, 4.2 Pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V Simpulan, Saran, Implikasi, dan Rekomendasi, terdiri atas: a) Simpulan; b) Saran; c) Implikasi; d) Rekomendasi.
6. Daftar Pustaka
7. Lampir