

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Asmani, 2009:40) 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, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batasan usia. Pendidikan berawal dari orang tua serta lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan harapan. Pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya.

Menurut Suyadi (2010:12) secara garis besar tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Untuk itu, pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Menurut Sulistyanyingsih (dalam Asmani, 2009:52) pendidikan prasekolah merupakan suatu bentuk pendidikan yang berbeda dari pendidikan formal. Perbedaan itu mencakup lama belajar maupun tujuan serta materi pelajaran yang disajikan.

Taman kanak-kanak merupakan wadah yang disediakan untuk anak berusia 4-6 tahun, dan kehadirannya telah diakui pemerintah. Dengan berbagai fasilitas yang disediakan, seperti lingkungan, peralatan, guru, dan metode, taman kanak-kanak menyelenggarakan

kegiatan-kegiatan yang teratur dan sistematis sifatnya. Kegiatan ini dapat memperluas pengalaman sosial dan intelektual anak.

Semua aspek perkembangan kecerdasan anak, baik motorik kasar, motorik halus, kemampuan non fisik, maupun kemampuan spiritualnya dapat berkembang secara pesat apabila memperoleh stimulasi lingkungan secara cukup. Perkembangan yang terjadi pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Khususnya pada perkembangan kognitif anak. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan, salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru yang belum anak dapatkan sebelumnya. Selain itu, dengan bermain anak tidak akan merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga aspek perkembangan anak akan dapat berkembang dengan optimal.

Pola belajar pada anak usia dini dibangun berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara tepat, yang pelaksanaannya sesuai dengan dunia anak, yaitu bermain. Oleh karena itu salah satu prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Hakikat bermain meliputi perasaan senang, demokratis, akuratif, tidak terpaksa, dan merdeka, Maksud dari pernyataan tersebut yaitu pembelajaran hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa.

Dalam kegiatan pendidikan anak usia dini alat permainan selalu ada, yaitu biasa disebut dengan alat permainan edukatif (APE). Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai stimulasi perkembangan anak usia dini yakni dengan permainan tradisional.

Alat peraga edukatif tradisional adalah segala bentuk alat permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang. Menurut Ismail (dalam Fadlillah, 2017:102) mengartikan alat peraga edukatif tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial emosional, fisik motorik, maupun bahasa komunikasi anak.

Permainan dan bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini, dan sebagai media sekaligus substansi pendidikan itu sendiri. Menurut Mursid (2015:56) bermain adalah keinginan anak-anak secara alamiah. Karena dunia anak adalah dunia bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan indra anak.

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam proses pengembangan aspek-aspek perkembangan anak yaitu dengan permainan tradisional engklek.

Menurut Achroni (2012:51) Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, akan tetapi bentuk permainannya sama. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain. Bentuk bidang permainan ini bermacam-macam, namun cara bermainnya pada dasarnya sama.

Selain dapat mengembangkan aspek fisik motorik anak, permainan tradisional engklek dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, permainan tradisional engklek dapat melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Kemampuan dasar yang paling penting dimiliki oleh anak usia dini salah satunya ialah kemampuan mengenal angka. Menurut Piaget (dalam Suyadi, 2010:82) perkembangan kognitif pada anak usia dini memiliki tiga tahapan yaitu, dimulai dari tahap sensorimotor, praoperasional, dan tahap operasional. Anak Taman Kanak-Kanak (TK) berada pada tahap praoperasional. Anak akan diberi pengalaman konkret yang akan dirasakan langsung oleh anak. maka dalam proses pembelajaran berhitung, pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenalkan angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung.

Menurut Rahmawati (2009:2) pembelajaran matematika dapat diberikan kepada anak sejak usia 0 tahun sambil bermain karena pada saat bermain anak akan mendapat kesempatan bereksplorasi, bereksperimen dan dengan bebas mengekspresi dirinya. Dengan

bermain, tanpa sengaja anak akan memahami konsep-konsep matematika tertentu dan melihat adanya hubungan antara satu benda dengan yang lainnya.

Untuk itu kegiatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional engklek sangat cocok digunakan sebagai sarana pengenalan konsep angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk berhitung melalui langkah-langkah kaki ketika melewati gambar kotak dari permainan engklek, setelah itu anak akan berhenti pada salah satu kotak untuk memahami angka dan konsep angka yang berada dalam kotak tersebut.

Permainan berhitung di taman kanak-kanak seharusnya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu, penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

Pada tahap konsep, yaitu pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, misalnya mengenal warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

Selanjutnya masa transisi, pada tahap ini merupakan masa peralihan dari masa kongkrit menuju ke pengenalan lambang yang abstrak. Tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak telah mampu menghitung benda sesuai dengan benda yang disediakan. Terakhir yaitu tahap lambang, yaitu visualisasi dari berbagai konsep. pada tahap ini dimana anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan. Misalnya, lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh.

Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka 1-10 tidak lain agar sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.

Pengenalan matematika ditingkat prasekolah dapat diawali dengan mengenalkan bentuk angkanya terlebih dahulu. Dan untuk memantapkan konsep tentang angka dapat menggunakan contoh benda yang mirip dengan bilangan yang akan dikenalkan.

Hasil observasi awal pada kelompok A di RA Darussalam Jogosatru terdapat permasalahan yaitu anak mengalami kesulitan

dalam hal mengenal angka. Didalam proses pembelajaran guru hanya memberikan lembar kerja yang kemudian anak langsung mengerjakannya berdasarkan contoh yang guru berikan. Hal ini anak masih memerlukan bantuan dalam mengenal angka yang mereka tulis. Selain itu pembelajaran yang diberikan kurang inovatif dan menarik sehingga anak cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan yang dihadapi di RA Darussalam Jogosatru Sukodono maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul penelitian “pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo.”

B. Batasan Masalah

Agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam, maka masalah perlu dibatasi. Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menerapkan permainan tradisional engklek sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono, Sidoarjo.
2. Pengenalan konsep angka yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan anak mengenal konsep angka 1-10.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru Sukodono Sidoarjo?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di RA Darussalam Jogosatru, Sukodono, Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, anak, peneliti, serta peneliti selanjutnya. Manfaat utama dalam penelitian ini bagi pihak-pihak terkait adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengenalan konsep angka 1-10 pada anak kelompok A melalui permainan tradisional engklek. Serta dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dan bahan masukan pelaksanaan pembelajaran di sekolah TK dengan memanfaatkan permainan yang ada atau APE terlebih khususnya memanfaatkan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak.

b. Bagi Anak

Dengan melalui permainan tradisional engklek diharapkan anak dapat dengan mudah memahami dan mengenal konsep angka sesuai dengan tingkat perkembangan yang seharusnya sesuai dengan tingkat usia anak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain diharapkan dapat memberi manfaat dan dapat dijadikan pedoman bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan pengenalan konsep angka dengan berbagai variasi permainan yang lebih kreatif.