

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama dalam proses pembangunan nasional. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu di sekolah merupakan strategi dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan sebagai wahana utama pembangunan sumber daya manusia berperan dalam mengembangkan peserta didik menjadi sumber yang produktif dan memiliki kemampuan profesional dalam meningkatkan mutu kehidupan berbangsa dan bernegara.¹

Pendidikan adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat.² Sadirman menyatakan, bahwa perubahan-perubahan yang terjadi dalam melalui Pendidikan menunjukkan suatu proses yang harus dilalui, tanpa proses itu tujuan tidak akan tercapai. proses yang dimaksud adalah proses pendidikan dan pengajaran.³

Pendidikan haruslah di dapatkan anak dari sejak anak berada didalam kandungan ibu hingga anak sudah dilahirkan, pendidikan pertama yang di peroleh anak adalah berasal dari didikan orang tuanya sebagai guru yang paling utama. Pendidikan bagi anak juga tidak hanya berpaku pada orang tua yang merawat dan mengasuh anak ketika di rumah, tetapi anak haruslah mendapatkan pendidikan yang berasal dari luar seperti di sekolah, khususnya pendidikan pada usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian

¹ Nana Sudjana. *Pembinaan dan Pengebangan Kurikulum di Sekolah*. (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 1994),hal.2

² *Ibid*,

³ Sadirman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Remaja Grafindo Persada,2003), hal. 12

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Depdiknas Santrock dan Hasan menyatakan bahwa:

PAUD menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 diuraikan bahwa “tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran”.

Pembelajaran anak usia dini/ TK adalah proses yang dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan sarana penting bagi anak untuk proses perkembangan kognitif, menurut Piaget perkembangan kognitif anak akan berkembang melalui faktor biologis dan pengalaman yang diperoleh anak.⁴ Untuk itu anak akan membangun pengetahuan kognitif melalui kegiatan permainan, melalui bermain anak mampu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mampu untuk mengembangkan kreatifitas, ide dan ekspresi perasaan dari anak.

Kegiatan berhitung diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain, karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, melalui bermain anak diberikan stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Dalam melakukan permainan, pendidik harus tetap mengarahkan dan membina untuk memilih material dan anak dapat berkembang kemampuan berhitung anak dengan cara menstimulasi melalui macam-macam alat permainan, sekarang ini banyak sekali jenis alat permainan yang bisa dengan mudah diajarkan pada anak tetapi yang harus diperhatikan adalah fungsi dari alat permainan itu

⁴John W. Santrock, *Perkembangan Bahasa*, (PT Gelora Aksara Pratama:2007) hlm 243

sendiri apakah dari permainan itu selain untuk bermain juga berperan dalam hal pendidikan atau yang disebut dengan permainan edukatif.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁵ Salah satu alat permainan edukatif yaitu congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional melalui permainan ini anak akan belajar untuk berhitung sambil bermain, karena dari bermain anak akan belajar dari permainan itu. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada kegiatan di RA Arrohmah Kalibatur , ditemukan beberapa permasalahan yaitu tentang kurang memuaskannya hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung pada anak masih sangat rendah, hal ini dikarenakan kurang menariknya pembelajaran karena pengenalan yang dilakukan guru hanya dengan menulis atau menggunakan LKS sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik hal tersebut menjadikan pembelajaran berhitung tampak serius dan menakutkan, pada dasarnya anak malas dengan sesuatu yang serius dan menegangkan dalam hal pembelajaran anak usia dini lebih senang dengan pembelajaran yang disampaikan secara ringan dan menarik melalui permainan biasanya anak akan lebih cepat menyerap pembelajaran ketimbang materi yang disampaikan secara serius. Untuk itu penting bagi anak usia dini mengembangkan berbagai aspek perkembangannya melalui permainan, salah satunya menggunakan permainan tradisional “congklak” sehingga dapat meningkatkan kognitif (berhitung) dan konsentrasi anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan jenis penelitian “Kuantitatif” dengan menggunakan metode eksperimen

⁵ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gunung Samudera : 2016) hlm

dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A di RA Arrohmah Kalibatur”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Kurangnya antusias anak saat pembelajaran hitungan.
2. Pembelajaran yang diberikan oleh guru bersifat monoton dengan menggunakan media LKS dan hanya menulis.
3. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran belum kongkrit (tidak nyata), anak hanya melihat

C. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi penelitian agar lebih fokus dan mendalam hanya pada penggunaan “Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A di RA Arrohmah Kalibatur”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan hitung anak kelompok A di RA Arrohmah Kalibatur?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan hitung anak kelompok A1 dan A2 di RA Arrohmah Kalibatur?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian kuantitatif ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan tradisional “congklak” terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A RA Arrohmah Kalibatur.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

a. Bagi Anak-Anak

1. Anak-anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya
2. Anak-anak mampu mengembangkan kemampuan berhitung anak
3. Dapat membuat anak menjadi lebih aktif
4. Melatih anak untuk berkonsentrasi
5. Anak akan lebih tertarik pada pembelajaran hitungan

b. Bagi Guru

1. Sebagai inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran
2. Dapat meningkatkan motivasi untuk mengajar anak
3. Dapat memberi ilmu pengetahuan yang lebih pada anak

c. Bagi Peneliti

1. Dapat sebagai bahan masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut
2. Dapat mengetahui permasalahan di RA Arrohmah Kalibatur

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah “suatu yang jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Untuk mengetahui apakah memang ada

pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak. Maka sebelum melakukan perhitungan, penulis terlebih dahulu mengajukan hipotesa sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

H_a = Terdapat pengaruh yang positif bagi lagi signifikan antara pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan hitung anak A RA Arrahmah Kalibatur.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

H_0 = Tidak ada pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak A RA Arrahmah Kalibatur.

H. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan istilah-istilah penting dalam judul ini :

a. Penegasan Secara Konseptual

1). Permainan tradisional menurut James Danandjaja adalah salah satu bentuk permainan berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif yang berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.⁶

2). Pengertian Congklak adalah kata dhakon kemungkinan berasal dari kata dhaku dan mendapatkan akhiran an. Dhaku berarti bahwa sesuatu itu memilikinya. Jadi di dalam permainan ini di kandung tujuan bahwa si pemain berusaha mengaku bahwa itu

⁶ Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Sleman,Jogjakarta:2012) hlm 45

miliknya. Pemain dhakon adalah betul-betul murni permainan anak-anak. Permainan ini dilaksanakan pada saat tidak ada kesibukan. Jadi dapat pagi, siang, sore, maupun malam hari. Dimana permainan ini dilakukan juga tidak menjadi masalah, karena permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas. Dapat dilakukan di lantai, di halaman rumah, di teras rumah, di atas balai-balai atau meja. Bahkan permainan ini dapat dilakukan sambil mengerjakan pekerjaan lainnya, misalnya memomong atau masak di dapur.

Permainan ini berlatar belakang kehidupan bertani. Jadi disini digambarkan bagaimana cara petani mendapatkan hasil sebanyak mungkin dan kemudian disimpan didalam lumbung. **Sawah** yang tidak dikerjakan dinamakan **bera**. Sawah yang hasilnya sangat kurang dinamakan **ngacang** atau **nandur kacang**. Jadi permainan ini bersifat mendidik bagaimana cara mengelola rumahtangga yang baik. Cara hidup berumahtangga yang baik haruslah hormat, ulet, dan teliti.⁷

3). Kemampuan berhitung menurut Susanto 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.

b. Penegasan Secara Operasional

Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak adalah suatu penelitian yang mengedepankan unsur-unsur bermain sesuai dengan prinsip pembelajaran bagi anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Metode

⁷ Sukirman Dharmamulya,dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. (Sleman, Yogyakarta: 2005) hlm 128-129

ini mengajak anak untuk belajar dengan santai, bebas, dan menyenangkan. Dengan menggunakan media permainan congklak siswa dianggap lebih mampu untuk menguasai hitungan, karena dengan permainan anak lebih mudah untuk menyerap materi yang diberikan guru.

I. Sistematika Pembahasan

Media pembelajaran dengan permainan congklak tersebut diharapkan anak akan dapat meningkatkan kemampuan membacanya dengan lebih baik daripada menggunakan media yang hanya terpaku pada LKS, yang dapat ditunjukkan dari perbedaan nilai antara sebelum dikenai tindakan dan sesudah dikenai tindakan. Yang secara operasional dituangkan dalam rumus statistic peranan variabel x pada variabel y apakah sudah valid? Validasi itu di wujudkan dalam bentuk nilai.

Penelitian ini dilaksanakan dikelas A RA Arrahmah Kalibatur dengan pokok bahasan tentang permainan congklak untuk mengasah kemampuan hitung anak.