

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan satu lembaga dalam membentuk karakter anak. Slogan “Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar” merupakan salah satu prinsip yang diterapkan di PAUD. Dengan bermain, anak-anak akan bisa belajar. Oleh karena itu dalam pemaparan ini penulis akan mencoba memaparkan tentang manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. (Armi, 2022:17)

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. (Tatik, 2016:32)

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif dalam pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. (Helene, 2018:19)

Menurut Yuniasih, et.al (2020: 29) permainan tradisional umumnya dipahami karena pendiriannya yang lama, diturunkan dari generasi ke generasi dan ditandai dengan kesederhanaan bahannya. Hal ini, pada gilirannya, mempengaruhi praktik pedagogis dimana anak-anak dan materi hidup berdampingan serta saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fydarliani (2021: 3). Dengan judul “Permainan Congklak dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan congklak dapat mengembangkan perkembangan kognitif seperti: keterampilan membilang, keterampilan menghitung dan menjumlah, mengasah Analisa, mengatur strategi, dsb. Dengan adanya artikel ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan permainan congklak baik di masyarakat maupun sebagai media pembelajaran.

Semakin berkembangnya zaman, teknologi semakin berkembang pesat, seperti halnya permainan untuk anak usia dini dapat dijangkau dengan gadget, akan tetapi manfaat dari permainan tersebut tidak dapat diperoleh secara maksimal dan mengesampingkan budaya permainan tradisional tersebut. Permainan gadget, dapat menyebabkan kecerdasan interpersonal anak kurang berkembang karena hampir seluruh permainan berteknologi canggih menuntut anak lebih individualis sehingga tidak melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya dan strategi untuk mendorong anak untuk lebih mampu melakukan pertemanan, bersosialisasi, berinteraksi dengan baik salah satunya melalui permainan tradisional. (Dede, 2022: 18)

Dengan mengenalkan permainan tradisional secara langsung anak dapat melestarikan budaya serta dapat mengasah aspek-aspek yang ada pada anak. Permainan tradisional juga dapat mendorong anak untuk bekerjasama dalam kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru, selain itu juga dapat mendorong anak untuk lebih saling bertoleransi antar kelompoknya.

Berdasarkan dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak usia dini, selain kemampuan kognitif dengan bermain permainan tradisional congklak dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional (Hidayat, 2013:5). Harapan penulis tentunya menginginkan supaya permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser dengan permainan modern. Sementara melalui permainan tradisional diharapkan anak-anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Manfaat permainan tradisional intinya lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari dan memakai bahan-bahan yang terdapat disekitar.

Permainan Congklak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda: di Malaysia dan beberapa daerah di kepulauan Riau dikenal dengan sebutan Congklak, di Filipina disebut Sungka, di Sri Lanka dikenal dengan Cangka, di Thailand Tungkyon, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi disebut

Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata. Ada juga yang menyebutnya Dhakon/Congkak seperti daerah-daerah yang ada di pulau Jawa (Armi. 2022:26)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari 2023 mendapatkan hasil bahwa nilai kemampuan kognitif anak di TK Anzib Lamnyong Banda Aceh pada kelompok B terlihat bahwa kemampuan berhitung masih perlu bimbingan untuk membantu perkembangan kognitif anak seperti anak belum mampu berhitung di sekitarnya, anak belum dapat menjumlahkan objek-objek yang disekitarnya, ada beberapa anak yang belum dapat bermain secara sekompok maupun berpasangan, dan beberapa anak ada yang belum mampu mengurangi jumlah biji-bijian. Hal ini dapat dilihat selama peneliti melakukan observasi disana pembelajaran berhitung penjumlahan dan juga dalam pengurangan anak-anak masih memerlukan bantuan dari guru.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menarik kesimpulan dengan membuat sebuah judul yaitu: **“Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Mengembangkan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Anzib Lamnyong Banda Aceh”**

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka untuk lebih efektif dalam penelitian ini mengingatkan luasnya pembahasan masalah peneliti hanya terfokus perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Anzib yaitu berjumlah 15 orang anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas permainan meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Anzib Lamnyong Banda Aceh.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional coklak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Anzib Lamnyong Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi anak, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kemampuan kognitif anak meningkat.

1.6 Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara didalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2010: 110) hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : permainan tradisional congklak tidak efektif untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong

Ha : permainan tradisional congklak efektif untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong