

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai potensi bidang pengembangan melalui nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Pada usia pra sekolah adalah usia anak pada masa prasekolah dengan rentang 3-6 tahun (Potter dan Perry, 2009). Menurut Hockenberry dan Wilson (2009) bahwa usia pra sekolah merupakan usia perkembangan anak antara usia 3-6 tahun. Pada usia ini terjadi perubahan yang signifikan untuk mempersiapkan gaya hidup yaitu masuk sekolah dengan mengkombinasikan antara perkembangan biologi, psikososial, kognitif, spiritual dan sosial. Anak pada masa pra sekolah memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai laki-laki atau perempuan, dapat mengatur diri dalam toilet training dan mengenal beberapa hal yang berbahaya dan mencelakai dirinya (Mansur, 2011).

Menurut Gordon (2010), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak . Menurut *Piaget* (2010), bermain merupakan latihan untuk memberikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognisi yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif, bermain juga memotivasi anak melakukan kegiatan dalam memecahkan masalah melalui penemuannya sendiri. Menurut Catron dan Allen (2012), bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karena itu bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak. Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam

menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulas bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.

Menurut Susanto (2012) menyatakan bahwa anak usia 3-5 tahun adalah masa bermain. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia 1 tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Sedangkan menurut Mutiah (2012) menyatakan bahwa, pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak yang lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal. Pada masa usia 5-6 tahun sebelumnya anak mengalami kemajuan, dari bayi yang tidak berdaya menjadi individu yang kuat dan kompleks dengan kemampuan berkomunikasi, membentuk konsep yang terbatas, dan mulai terlibat dalam perilaku sosial dan motorik yang kompleks. Anak mengalami pertumbuhan fisik yang sama cepat. Sebaliknya, periode masa kanak-kanak pertengahan, antara pertumbuhan yang cepat di masa kanak-kanak awal dan ledakan pertumbuhan di masa pubertas, adalah pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara bertahap dengan peningkatan yang lebih besar pada aspek fisik dan emosional.

Dunia anak khususnya pada usia pra sekolah, bermain haruslah dengan benda atau media yang dapat membantu menstimulasi aspek perkembangannya. Banyak terdapat benda-benda berasal dari lingkungan anak yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan bermain, karena lingkungan merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Penggunaan lingkungan sebagai sumber sering merasa membuat anak merasa senang dalam belajar Hamruni dalam Fadillah (2014).

Menurut Khasanah (2011) menyatakan bahwa, seiring berjalannya waktu, kemajuan zaman dan arus globalisasi yang membuat perubahan gaya hidup, mengantarkan anak-anak dan orang tua kurang mengetahui peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna. Sebagai contoh anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah

tempat tinggalnya. Pada masa anak-anak yang berusia 3-6 tahun atau masa pra sekolah, mereka mempunyai keinginan untuk selalu melakukan aktivitas atau kegiatan lain yang ingin dilakukannya, salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak yaitu bermain. Disisi lain pola bermain anak mulai bergeser pada pola permainan modern. Saat ini anak lebih cenderung suka terhadap permainan modern seperti, smartpone, gedet, tablet dan video game. Permainan modern saat ini cenderung lebih bersifat individual, karena saat anak bermain video game ia hanya fokus terhadap permainannya dan bahkan tidak peduli dengan orang disekitarnya. Hal ini tentu saja dapat menjauhkan anak-anak dari hubungan pertemanan. Menurut Sumintarsih (2008) mengungkapkan bahwa permainan modern saat ini telah membuat kehidupan bermain anak kurang baik, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak dari hubungan pertemanan yang personal ke interpersonal dan menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunikasi ke individualistik.

Dari study pendahuluan yang saya lakukan di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok masih banyak anak-anak yang belum mampu mengurutkan bilangan, mengenal konsep bilangan, dan berhitung. Sedangkan anak-anak tersebut sudah memiliki tablet tetapi anak-nak tersebut mendownload permainan yang tidak ada pengaruh dengan mengurutkan bilangan dan berhitung. tingkat sosialisai anak juga menurun karena mereka sudah memiliki tablet masing-masing sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan temannya. mereka lebih asyik bermain dengan tabletnya masing-masing sehingga mereka malas untuk belajar berhitung dan mengenal bilangan. Mengenal bilangan sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu dari Sularsih (2003) diperoleh hasil bahwa melalui permainan tradisional congklak dapat meningkatkan upaya pengembangan kemampuan berhitung. Begitu

juga memperkuat hasil penelitian dari Mulani (2012) dimana hasil penelitiannya diketahui bahwa dengan memberikan metode pembelajaran permainan tradisional congklak dapat berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini. Dalam penelitian ini kemampuan mengenal lambang bilangan yang akan ditingkatkan yaitu anak mampu dalam mengurutkan lambang bilangan 1-20 (minimal), anak mampu dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20, anak mampu dalam menghubungkan lambang bilangan sesuai jumlahnya sampai 20, serta mampu menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan benda nyata. Dari survei lapangan yang peneliti observasi terhadap anak usia pra sekolah di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok didapatkan sekitar 14 orang dari 38 anak (36,8%) di PAUD Kasih Ibu tidak bisa mengurutkan dan mengenal lambang bilangan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan study pendahuluan yang saya lakukan di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok masih banyak anak-anak yang belum mampu mengurutkan bilangan, mengenal konsep bilangan, dan berhitung. Sedangkan anak-anak tersebut sudah memiliki tablet tetapi anak-anak tersebut mendownload permainan yang tidak ada pengaruh dengan mengurutkan bilangan dan berhitung. tingkat sosialisai anak juga menurun karena mereka sudah memiliki tablet masing-masing sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan temannya. mereka lebih asyik bermain dengan tabletnya masing-masing sehingga mereka malas untuk belajar berhitung dan mengenal bilangan. Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa anak zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain video game, smartphone dan beberapa teknologi canggih lainnya sebagai contoh permainannya yaitu Ant smasher, Early bird, Talking tom, Kids cooking. Sehingga diperlukan adanya permainan-

permainan yang membuat anak rajin berhitung dan untuk perkembangan kognitif pada anak seperti permainan tradisional congklak.

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun, bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung serta sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh 2 orang anak. Hal ini membuat penulis tertarik untuk melihat apakah terdapat “ Pengaruh Bermain Congkalak Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosialisasi Pada Anak Usia Pra sekolah Di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok ”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh bermain congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosialisasi pada anak usia pra sekolah di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran perkembangan kognitif dan sosialisasi sebelum dilakukan permainan congkalak pada anak usia pra sekolah di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok.
- b. Untuk mengetahui gambaran perkembangan kognitif dan sosialisasi sesudah dilakukan permainan congklak pada anak usia pra sekolah di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok.
- c. Untuk mengetahui pengaruh bermain congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosialisasi pada anak usia pra sekolah di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis :

1. Tempat Penelitian

Dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada anak-anak usia prasekolah dan kepada staff guru tentang pengaruh bermain congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosialisasi pada anak usia prasekolah di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Enok.

2. Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan informasi untuk melengkapi referensi kepustakaan dan bahan pengayaan teori khususnya tentang perkembangan kognitif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran atau penelitian yang lebih lanjut.