

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang tua pasti menghendaki agar buah hatinya tumbuh menjadi anak yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri beriman dan bertaqwa kepada ALLAH SWT, kelak agar menjadi anak yang shaleh dan sholehah. Harapan untuk menjadi mereka yang terbaik, yang dapat menunjang kehidupan mereka dimasa depan dan kebaikan mereka sendiri. Mungkin masih banyak lagi harapan lainnya sebagai orang tua, tetapi jangan lupa bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Bermain pada hakekatnya adalah ketika seseorang melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Seorang anak yang sedang bermain menandakan bahwa ia sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya sendiri. Bermain itu menyenangkan, karena dalam bermain itu anak dapat bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide, ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selaras dengan kenyataan yang sebenarnya.

Bermain membantu anak menambah pengetahuan dan mengenal lingkungan kehidupannya dengan lebih baik. Berawal dari mengenal nama-nama benda yang ada disekitarnya, mengetahui sifat-sifat dari benda tersebut. Misalnya batu itu keras, bulu itu halus: kemudian melihat adanya persamaan/perbedaan tertentu seperti ukuran, bentuk, warna dan sebagainya. (Sujiono.Y.N, 2014:5.24)

Dalam perkembangan seorang anak, banyak keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh melalui belajar dan bermain. Oleh karena itu bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain itu menyenangkan, jadi selain untuk kesenangan, ada manfaat-manfaat tertentu yang dapat diperoleh anak melalui bermain.

Bermain sangat penting bagi anak sebab bagi mereka bermain adalah bekerja. Bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alami. Dunia anak adalah dunia bermain.

Oleh karena itu, wajar saja jika dalam aktifitas mereka sehari-hari lebih banyak bermain dari pada belajar, tetapi sebenarnya dari bermain itulah mereka belajar. Kita tidak boleh memaksakan kehendak (orang tua/guru) secara frontal pada anak, kita juga harus melakukan pendekatan kepada mereka dengan perspektif anak-anak, karena metode penyampaian orang dewasa berbeda dengan metode penyampaian pada anak.

Dunia anak adalah dunia bermain. Kita boleh membiarkan mereka bermain ; bermain air, main pasir, dan sebagainya. Namun, tetap harus dalam kontrol dan pantauan orang dewasa.

Setiap permainan anak mempunyai tata cara atau peraturan yang sudah menjadi ketentuan dari turun-temurun, yang menentukan anak untuk bersikap sportif, dan mempunyai komitmen terhadap kemampuan main. Dalam sebuah permainan berlaku pola hukum penghargaan dan sanksi, ada pemenang ada pula yang kalah, dan semua berada pada posisi proses berlatih menuju puncak prestasi. Banyak hikmah yang dapat diambil dari permainan-permainan anak ini, terutama bagi pembentukan sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak, misalnya: 1) dengan memainkan sebuah permainan, anak belajar menyadari keteraturan, peraturan, dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut; 2) anak belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan terendah dari kesulitan; 3) Anak berlatih sabar menunggu giliran, setelah temenya menyelesaikan permainannya; 4) Anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan bahwa dikemudian hari akan ada peluang memenangkan permainan; 5) Anak-anak sejak dini belajar menghadapi resiko kekalahan yang dihadapi dari permainan.

Dengan demikian, hampir semua kegiatan anak bermain. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitar mereka merupakan kegiatan yang menyenangkan. Arahkan anak pada permainan yang merangsang pertumbuhan otak dan

fisiknya. Perhatikan dalam memilih mainan untuk anak-anak ataupun memilih permainan anak. (Susanto,2011:4)

Dari hasil observasi di lapangan anak usia 5-6 tahun di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019 masih banyak yang kurang memahami tentang berhitung. Hal itu terlihat saat anak usia 5-6 tahun mengikuti pelajaran kognitif yang menerangkan konsep berhitung. Menurut pemaparan salah satu Gurunya, anak usia 5-6 yang berada di keompok B, ketika pembelajaran kognitif dia kesulitan untuk berhitung dan juga kesulitan untuk mengenal angka 1-20, meskipun sebagian dari anak usia 5-6 tahun sudah mengenal angka, tetapi masih kesulitan dalam berhitung.

Dari hasil pemaparan tentang karakteristik anak usia 5-6 tahun di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019 maka di perlukan suatu media. Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana (dalam Mulyono, 2010: 28) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang di gunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut”. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya menggunakan media permainan congklak. Menurut Santrock (dalam Agustriyana 2014: 47) “ permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif.” Permainan merupakan kegiatan yang dianggap menyenangkan.

Guru harus memberika dukungan dalam bermain karena bermain secara aktif melibatkan seluruh anak. Dalam suatu kesempatan bermain, guru dapat langsung memulai permainan dengan tujuan yang spesifik.

Untuk anak usia prasekolah seperti di TK/RA/PAUD, kegiatan belajar melalui bermain ini hendaknya benar-benar diterapkan, agar mereka senang bersekolah. Jangan sampai mereka merasa tertekan untuk ke sekolah, sebab mereka mengira mereka harus selalu belajar dan bersikap formal. Anak-anak lebih banyak bermain-main dengan frekuensi yang

lebih tinggi selama tahun-tahun prasekolah dibanding waktu-waktu lain dalam hidup mereka.

Dalam mendidik anak kita sebagai guru harus menanamkan terlebih dahulu sikap formal tetapi bersahabat dalam hubungan antara guru dengan anak-anak didik, sehingga situasi belajar melalui bermain-pun dapat tercipta dalam suasana kegembiraan. Hubungan guru dengan anak didikpun terbentuk seperti kawan dan sahabat. Jika anak melihat bahwa guru dilingkungan sekolah adalah teman atau sahabat mereka, maka tentu mereka mau membuka diri dan menunjukkan sikap-sikap yang bersahabat dengan para guru, serta menjadikan guru sebagai teman bermainnya. (Sujiono.Y.N, 2014:5.26)

Sikap guru yang dapat menjadi teman bagi anak juga akan membuat kemampuan anak untuk bersosialisasi lebih cepat terbentuk, para guru dapat membantu anak yang kurang percaya diri untuk belajar bermain bersama dengan teman-temannya. Peran guru sebagai teman bermain yang mampu membangun pengetahuan pada anak.

Perencanaan juga berperan penting dalam pembelajaran, Perencanaan atau *planning* berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan. Perencanaan mendahului pelaksanaan mengingat perencanaan merupakan suatu proses untuk menentukan ke mana harus pergi dan mengidentifikasi persyaratan yang diperlukan dengan cara yang paling efektif dan efisien (Asmawati, 2014:1). Senada dengan yang dinyatakan oleh Kauffman bahwa perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan yang bernilai (Roger A.Kauffman, 1972: 6-

Kita sebagai guru harus menggunakan perencanaan dalam kegiatan belajar, dimana dalam perencanaan (*planning*) itu guru dapat menrencanakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membuat anak didik bosan. Dimana dunia anak adalah dunia bermain, dengan menggunakan metode permainan congklak ini, anak tidak akan kehilangan kesenangan mereka walaupun mereka disekolah, mereka tetap bersemangat dalam belajar sambil bermain.

Permainan congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal berbagai nama diseluruh indonesia. Dalam permainan ini, biji yang digunakan bisa berupa cangkang, biji-bijian bisa juga menggunakan batu kecil (kerikil). Permainan ini dapat membantu anak untuk perkembangan kognitif anak dalam kemampuan berhitung. Dimana dalam permainan congklak ini anak dituntut untuk menghitung jumlah biji congklak.

pada perkembangan kognitif anak pada usia 3-7 tahun, Piaget menyebutkan beberapa karakteristik perkembangan kognitif diantaranya:

1. Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan.
2. Menhitung 1-20.
3. Mengenal bentuk-bentuk sederhana.
4. Memahami konsep makna berlawanan.
5. Mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
6. Memasangkan dan menyebutkan benda.
7. Mencocokkan bentuk-bentuk sederhana.
8. Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayuran.
9. Mengenal huruf kecil dan besar.
10. Mengenal warna-warna.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul: Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu: Adakah Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019.

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui adakah pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 tahun kelompok B di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

- Sebagai pendorong untuk melaksanakan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung .

1.4.2 Secara Praktis

- Bagi peneliti dapat mengamalkan dan mengembangkan ilmu tentang berhitung.
- Bagi siswa dapat mengoptimalkan kemampuan berhitung.
- Bagi Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019 dapat dijadikan rujukan dan pertimbangan dalam evaluasi kurikulum untuk meningkatkan mutu belajar siswa.
- Bagi pembaca umumnya dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran bagi anak usia dini.

