

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Dwi Yulianti(2010: 7), Anak Usia Dini adalah anak yang berada di usia 0-8 tahun. Sedangkan hakekat anak usia dini menurut (Augusta,2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosi, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang di lalui oleh anak tersebut.

Menurut pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang memiliki pola pertumbuhan dan pola perkembangan dari beberapa aspek, yaitunilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang dimiliki oleh anak. Pada masa ini merupakan masa keemasan anak.Dari sinilah anak mulai dibentuk pola pikir dan karakteristiknya. Tergantung bagaimana cara orangtua mendidik anaknya akandiarahkan pada hal yang negatif atau positif. Karena pada masa ini anak akan lebih cenderung meniru sikap ataupun pola pikir yang dilihat dari lingkungan sekitarnya.

Perkembangan kognitif merupakan landasan utama untuk perkembangan lain anak usia dini. Karena potensi intelektual kognitif lebih mendasar yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa, dan evaluasi.Dari beberapa tahapan tersebut dapat menjadi sebuah pondasi karakteristik anak, maka dari itu melatih perkembangan kognitif di rasa sangat di perlukan selepas dengan mengimbangi pembelajaran perkembangan lainnya, disegi pendidikan juga akan mempengaruhi dalam pola pikir anak untuk kedepannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan dan pelatihan yang ditujukan bagi anak yang baru lahir sampai dengan usia 6 tahun sebelum menempuh pendidikan dasar. Pada jenjang ini seharusnya menjadi penopang untuk jenjang pendidikan berikutnya. Terutama masih dalam masa PAUD hal ini menjadi landasan utama dalam perkembangan anak baik secara fisik maupun kemampuan lainnya. Di tengah perkembangan teknologi yang semakin melesat permainan-permainan tradisional kurang diminati oleh anak. Dalam pendidikan anak usia dini ditujukan untuk pengoptimalan perkembangan anak, baik dari karakter nilai agama dan moral, sosialemosional, kemampuan fisik motorik, seni, bahasa, dan kognitif.

Untuk mengoptimalkan perkembangan anak, dilakukan dengan cara bermain. Bermain merupakan kebutuhan alamiah pada anak usia dini. Bermain bukan hanya kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga merupakan kegiatan belajar bagi anak karena mereka belajar melalui kegiatan bermain. Oleh karena itu, bermain anak usia dini merupakan tempat yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa didapat melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, bermain tidak dapat dipisahkan dari anak usia dini (Fadlillah, M 2017:6).

Suatu cara untuk melatih perkembangan anak adalah dengan cara permainan. Permainan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan dunia anak. Arus perkembangan permainan berteknologi maju terus menggerus permainan tradisional (Wulansari Y B, 2017).

Dengan berkembangnya teknologi, permainan tradisional harus tetap dilestarikan untuk melatih perkembangan anak. Salah satunya dengan cara menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang dapat diterapkan sehingga mampu digunakan dalam pembelajaran untuk melatih kognitif pada anak usia dini, hal ini harus diperhatikan karena selain dalam pendidikan penggunaan permainan tradisional juga dapat mengembangkan dan melestarikan budaya

yang menjadi harkat dan martabat sebuah bangsa. Permainan tradisional mengajarkan anak tentang lambang bilangan. Dengan menggunakan permainan tradisional engklek, peningkatan perkembangan kognitif terkait dengan pengenalan tanda angka dilakukan dengan menyebutkan tanda angka dan mencocokkan angka dengan tanda angka 1-20. Menurut Nisa' dan Karim (2017:53), bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang dilambangkan dengan simbol berupa bilangan. Untuk lambang numerik, lambang atau lambang digunakan untuk menyatakan suatu bilangan yang disebut bilangan. Belajar membutuhkan lingkungan dan sumber yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan anak, terutama kemampuan kognitif (Nisa' dan Karim, 2017:127). Hal ini bertujuan untuk mendorong sikap positif dan minat yang kuat dalam belajar mengenal angka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan tradisional engklek sebagai lingkungan dan sumber belajar yang menyenangkan. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki kemampuan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun (Dwi Ana Pertiwi, dkk :2018).

Engklek merupakan permainan yang biasa di gunakan oleh anak di era 90an, permainan ini sangat digemari anak di era saat itu. Namun seiring perkembangan zaman permainan ini kurang diminati oleh anak-anak, oleh karena itu perlu ada kesadaran untuk menerapkan permainan ini sebagai metode baru untuk pembelajaran di anak usia dini. Dengan begitu permainan engklek dapat digunakan dan menjadi pilihan permainan di era sekarang.

Permainan tradisional engklek lebih efektif diterapkan di TK Bina Putra, sebab permainan ini tidak memerlukan anggaran yang begitu banyak dan biayanya cukup terjangkau. Anak TK Bina Putra mayoritas merupakan anak desa yang memiliki minat terhadap permainan-permainan tradisional jadi dengan cara memodifikasi permainan ini sedemikian rupa mampu menjadikan permainan engklek memiliki manfaat lain yaitu dapat

mengenalkan angka pada anak di TK Bina Putra. Dengan begitu sekolah juga akan memiliki metode baru dalam pembelajaran sehingga sekolah mampu bersaing dengan sekolah TKlainnya.

TK Bina Putra sudah mulai menerapkan metode ini daritanggal 2 agustus sampai tanggal 17 desember tahun 2021. Dari penerapan tersebut anak-anak di TK Bina Putra mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam melatih kognitif anak. Dari metode pembelajaran bermain sambil belajar anak merasa senang dan tidak tertekan dalam pembelajaran.

Untuk itu anak akan membangun pengetahuan kognitif melalui kegiatan permainan, melalui bermain anak mampu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mampu mengembangkan kreatifitas, ide dan ekspresi perasaan yang dimiliki oleh anak.

Dengan itu “implementasi permainan tradisional engklek *jump number* untuk menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bina Putra Mojopurno” mampu menjadi pilihan untuk pendidikan anak dengan mengembangkan permainan engklek sebagai pelatihan kognitif anak. Dengan melatih kognitif, anak juga mampu belajar berhitung menggunakan cara yang berbeda. Cara ini dibuat agar anak tidak mudah bosan dan tertekan dalam belajar.

Hal ini terjadi karena pada umumnya anak akan susah dalam pengenalan angka maupun berhitung, banyak anak yang merasa tertekan dan bosan karena pembelajaran yang monoton. Dengan implementasi permainan tradisional engklek *jump number* maka anak akan lebih cepat dalam mengenal angka. Dengan begitu anak tidak terpacu di depan *gadgets* yang memiliki pengaruh negatif seperti merusak mata dan radiasi yang dapat mengurangi perkembangan otak.

Permainan ini cukup efektif untuk dikenalkan pada anak di era saat ini. Karena saat ini budaya di kalangan anak usia dini di nilai kurang dan kalah dengan teknologi modern yang membuat anak cenderung lebih memilih

menggunakan gadget daripada permainan tradisional, oleh karena itu penggunaan permainan tradisional ini diperlukan dalam pendidikan anak usia dini agar budaya yang ada di Indonesia masih bisa bertahan dan dapat dijadikan pilihan lain dalam pembelajaran daripada menggunakan media yang secara tidak langsung membuat anak malas gerak dan dapat merusak fisik anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana implementasi permainan tradisional *engklek jump number* untuk menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bina Putra Mojopurno?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian kualitatif ini adalah :

Untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional *engklek jump number* untuk menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bina Putra Mojopurno.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian modifikasi permainan tradisional *engklek* adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk sekolah:
 - a. Sekolah memiliki metode yang berbeda daripada sekolah lainnya.

- b. Sekolah dapat memberikan pembelajaran 2 hal sekaligus (melatih kognitif dan mengenalkan angka)
 - c. Sekolah mampu mengidentifikasi kemampuan individual Anak Usia Dini
2. Manfaat untuk Anak Usia Dini:
 - a. Anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
 - b. Anak akan lebih aktif karena permainan yang melatih kognitif.
 - c. Anak tidak mengalami kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar karena adanya unsur bermain.
 3. Manfaat untuk Guru:
 - a. Guru memiliki metode baru dalam pembelajaran.
 - b. Guru akan lebih mudah mengenalkan angka dalam pembelajaran.
 4. Manfaat untuk Peneliti:
 - a. Peneliti mampu mendeskripsikan implementasi permainan tradisional engklek.
 - b. Peneliti memiliki pengalaman untuk membuat terobosan dalam pembelajaran.

