

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengambil peran penting dalam rangka menghasilkan sumberdaya manusia yang seutuhnya. Pendidikan harus dimulai dari sejak usia dini, karena pendidikan anak usia dini adalah upaya dalam pemberian stimulus, bimbingan, asuhan, dan kegiatan pembelajaran yang akan dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005:1). Pendidikan usia dini menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik kognitif, fisik, sosio emosional, bahasa dan komunikasi.

Anak usia dini memiliki proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak akan mungkin dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia. Selama tahun-tahun pertama otak bayi berkembang sangat pesat sehingga menghasilkan triliunan sambungan antarsel, sambungan ini akan kuat bila diberikan stimulus (rangsangan) dan semakin sering digunakan. Namun akan melemah bahkan hilang bila tidak pernah diberi stimulus dan tidak pernah digunakan dalam proses kognitif. Hasil penelitian menyebutkan apabila anak jarang disentuh, jarang

diberikan rangsangan, maka perkembangan otaknya 20% sampai 30% lebih kecil dari ukuran normal seusianya.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pernyataan tersebut menunjukkan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini sebagai dasar bagi tercapainya keberhasilan pendidikan yang lebih baik.

Menurut PERMENDIKNAS No. 058 tahun 2009 tentang “standar Pendidikan Anak Usia Dini terdapat 5 dimensi perkembangan yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral (NAM). Salah satu aspek yang harus di kembangkan di PAUD yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu standar dimensi perkembangan yang perlu diperhatikan dimana untuk meningkatkan perkembangan kognitif dapat dilakukan melalui permainan, karena bermain merupakan salah satu karakteristik program pembelajaran di PAUD.

Faktor kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu di kembangkan. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan

seni, bentuk, warna, ukuran, pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Oleh karena itu untuk mendidik anak usia dini, perlu dibekali pemahaman tentang bagaimana proses perkembangan pada anak. Anak usia 5-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain suka bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya, sering bertanya tentang berbagai fenomena melalui uji coba, selain itu anak juga suka mengklasifikasi berbagai benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, jenis dan lain-lain serta gemar berhitung.

Pada dasarnya anak usia 5-6 tahun kemampuan mengenal bentuk sudah memasuki tahapan yaitu anak sudah memiliki kemampuan mengenal bentuk hal ini dapat dilihat anak bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga dan persegi, anak sudah mampu menunjukkan bentuk geometri yang sudah diperlihatkan oleh gurunya, anak sudah mampu dalam mengelompokkan benda dan memasang benda sesuai dengan pasangan bentuk yang sama. Pernyataan di atas sejalan dengan pernyataan Depdiknas (2002:28) berpendapat bahwa indikator kemampuan anak usia 2-3 tahun harus menguasai 2 buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan bujur sangkar, untuk anak usia 3-4 tahun harus menguasai 4 buah bentuk geometri lingkaran, persegi panjang, bujur sangkar dan lingkaran sementara anak usia 5-6 tahun anak harus menguasai 7 buah bentuk geometri yaitu, persegi, segitiga, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan jajar genjang.

Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu standar isi pembelajaran matematika yang bertujuan agar anak dapat menganalisa karakteristik dan sifat-sifat bentuk geometri dan mengembangkan argumentasi matematika mengenai hubungan-hubungan geometri. Pengenalan bentuk geometri dilakukan dengan cara 1) melakukan

kegiatan bermain seperti bermain playdough 2) Menempelkan bentuk segitiga, lingkaran, dan segiempat 3) Membuat gambar bentuk 4) Menyanyikan lagu topi saya bundar dengan gerakan, bernyanyi lingkaran besar, lingkaran kecil dan setengah lingkaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di lokasi penelitian ditemukan bahwa dalam kemampuan mengenal bentuk masih di kategorikan rendah, hal ini terlihat kebanyakan anak belum bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga dan persegi, anak masih merasa bingung ketika diminta oleh guru untuk menunjukkan bentuk geometri yang sudah diperlihatkan oleh gurunya, kurangnya kemampuan anak dalam mengelompokkan benda dan memasangkan benda sesuai dengan pasangan bentuk yang samahal ini terlihat pada saat anak bermain balok peneliti melihat anak tidak mampu memasangkan balok-balok yang ada sesuai bentuknya. Hal ini di karenakan pembelajaran yang digunakan di sekolah berpusat pada guru saja, guru tidak mengikut sertakan anak dalam pembelajaran dalam kata lain guru hanya menggunakan metode ceramah pada anak tanpa ada demonstrasi langsung yang melibatkan anak sedangkan anak hanya memiliki 5-10 menit untuk berkonsentrasi, Selain itu hal yang menghambat mengenalkan bentuk kepada anak yaitu kurangnya guru dalam menggunakan media saat pembelajaran dan guru kurang menggunakan kegiatan bermain. Dimana kegiatan bermain dapat membantu anak mengembangkan dirinya baik itu dari kognitif, motorik, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, sikap. Ubaedy (2009) berpendapat melalui permainan anak akan menemukan stimulasi kognitif atau berbagai rangsangan untuk mengembangkan kapasitas pikirannya yang membuat mereka terdorong untuk belajar misalnya belajar tentang bentuk, ukuran, pasangan benda,

gambaran atau konsepsi, dan seterusnya. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kegiatan bermain sebagai cara mengenalkan bentuk kepada anak. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini ialah permainan tradisional engklek.

Istilah 'engklek' berasal dari bahasa Jawa dan merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Engklek merupakan salah satu permainan yang dapat membantu dalam mengembangkan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal bentuk juga merupakan permainan yang mempunyai prosedur dan bentuk permainan yang bervariasi, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya dan diduga mempunyai nilai terapiutik tinggi. Nilai terapiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak. Dengan bermain engklek akan membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya terutama kemampuan mengenal bentuk karena pada saat bermain engklek anak akan belajar tentang bentuk dan dirangsang untuk mengembangkan bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi juga dengan bermain engklek pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan dan dengan bermain engklek ini anak akan dibawa kepada kegiatan dan pengalaman yang positif dalam segala aspek seperti kemandirian, bersosialisai, kemampuan jasmani terutama daya pikir anak.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang nilai terapiutik yang terkandung dalam Permainan Tradisional Engklek. Permainan tradisional engklek ini, selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak, juga

dapat menjadi sumber belajar yang sangat membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dimana aspek-aspek tersebut harus dikembangkan sehingga anak akan lebih siap menghadapi lingkungan dan dapat lebih mudah mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam bermain engklek ini akan tercipta kepribadian yang negatif ke positif misalnya anak yang tadinya penakut menjadi pemberani, dari egois menjadi mau berbagi, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, permainan tradisional engklek merupakan cara yang efektif dalam mengenalkan bentuk pada anak makapeneliti berkeinginan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia T.A 2013/2014”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun? Apakah metode pembelajaran ceramah dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas menunjukkan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenalan bentuk. Namun peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu

penggunaan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan mengenalan bentuk anak usia 5-6 tahun.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah pokok tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Apakah permainan tradisional Engklek dapat mengembangkan kognitif (Pengenalan Bentuk) anak usia 5-6 tahun di Tk Santa Lusia Medan T.A 2013/2014?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah yang telah ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif (pengenalan bentuk) anak usia 5-6 tahun di Tk Santa Lusia Medan T.A 2013/2014.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini terbagi dua diantaranya

##### **1. Manfaat teoritis**

Sebagai pengembangan Kasaanah Ilmu Pendidikan di Indonesiakhususnya program studi anak usia dini yang berkitan dengan pengembangan kognitif terutama pengenalan bentuk anak usia 5-6 tahun.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan memanfaatkan permainan dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

### b. Bagi pihak sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan.

### c. Bagi peneliti

Sebagai bekal ilmu, dalam mengembangkan kognitif anak terutama pengenalan bentuk.