BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini menurut undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan pisikis anak agar memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut (Dian Pertiwi, 2021). Menurut *The National Assosiation For the Education of Children (NAEYC)* yang disebut dengan anak usia dini yakni kelompok individu yang berada pada usia nol sampai delapan tahun (Dian Pertiwi, 2021). Dari kedua pengertian diatas mengenai definisi anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur nol sampai enam tahun atau nol sampai delapan tahun.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sering disebut dengan masa *golden age.* Masa emas atau *golden age* ini harus bisa kita optimalkan dengan baik. Mengapa kita harus mengoptimalkan perkembangan anak dimasa emas ini, Karena Pada saat lahir sel syaraf otak anak sudah terbentuk, dan banyaknya mencapai 100-200 miliar, yang dimana setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel syaraf otak lainnya, atau dengan kata lain membentuk kombinasi 100 miliar x 20.000 (*Dodon Suryono*, 2018). Maka dari itu pengoptimalan pemberian stimulasi sangat diperlukan pada tahap ini. Pada masa ini juga anak mudah sekali untuk menirukan apa yang dilakukan oleh orang-orang dilingkungan tempat tinggal anak termasuk dalam kegiatan bermain. Pada hakekatnya anak usia dini sangat suka bermain. Karena bermain merupakan dunia mereka.

Sejak zaman rasulullah anak-anak sudah senang bermain dan diperbolehkan, hal ini terdapat dalam hadits Bukhari yang artinya : Dari Abu Hurairah r.a berkata: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak dihadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilempari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah Saw bersabda :"Biarkanlah mereka bermain wahai Umar", dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdul Razak yang juga telah menceritakan kepada kami tentang hal tersebut yang terjadi di Masjid (Atik Wartini, 2016).

Peran bermain untuk anak usia dini sangat banyak. Sigmund Freud, dalam teori psikoanalitiknya menyatakan bahwa peran bermain adalah salah satu cara untuk mengatasi pengalaman trauma terhadap peniruan frustasi yang terjadi dimasa lalu (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Sedangkan menurut teori kognitif oleh piaget peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mempraktikan dan melakukan sebuah gambaran usaha serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Sedangkan menurut teori Bateson peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami berbagai tingkatan makna (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Dari berbagai peran bermain yang telah dijelaskan diatas, aktifitas bermain dapat memfasilitasi anak untuk bereksplorasi dalam berbagai hal dan menjawab rasa keingintahuan yang begitu tinggi pada diri mereka.

Kegiatan bermain anak harus bisa kita kondisikan agar anak merasa senang dan dapat memperoleh manfaatnya (Qoyyimah et al., 2016). Aktivitas bermain anak-anak merupakan suatu proses pendidikan, yang dimana dari aktivitas bermain ini anak membutuhkan alat main yang dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Dari hasil kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, anak banyak sekali memperoleh pengetahuan baru yang dapat berguna untuk kehidupan selanjutnya. Hal ini disebabkan

karena pengalaman sejak masa emas akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan anak selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapuskan. Menurut Sudono, bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak yang dapat menjadi cermin pertumbuhan anak selanjutnya serta dari kegiatan bermain anak akan mendapat rasa senang yang akan membahagiakan bagi diri anak itu sendiri (Elfiadi, 2016).

Permainan dalam kehidupan manusia telah menjadi kegiatan yang mendarah daging (Imroatun, 2014). Hal ini tercipta karena permainan tradisonal merupakan warisan budaya dari para leluhur terdahulu guna memperkaya permainan yang sudah ada. Dari pelaksanaan permainan tradisional pada anak dapat menumbuhkan dan mengembangkan sembilan kecerdasan anak, yang dimana hal ini sejalan dengan pendapat Iis nurhayati yang mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan dan mengembangkan Kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, intrapersonal, dan agama pada anak (Nurhayati, 2012).

Menurut subagiyo, permainan tradisional merupakan permainan yang sudah sering dimainkan oleh anak-anak dalam lingkungan masyarakat dengan cara menyerap segala kekayaan dan tradisi yang ada di lingkungannya (Santi & Bachtiar, 2020). Benda-benda yang dibutuhkan dalam kegiatan permainan tradisional sendiri berasal dari lingkungan sekitar seperti kayu, kerang, batu, biji asam, tanah, pecahan genting dan lain-lain. Dari pengertian permainan tradisional menurut Subagiyo, penulis menyimpulkan bahwasannya permainan ini lebih memanfaatkan apa yang ada di alam yang telah Allah SWT ciptakan. Hal ini sejalan dengan ayat Al-Qur’an dalam surat Al-Baqarah ayat 22 yang artinya: Dialah (Allah SWT) yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu (manusia) dan langit sebagai atap, dan dialah (Allah SWT) yang menurunkan air (hujan) dari langit, lalu dia hasilkan dengan (hujan) itu buah-buahan sebagai rezeki untukmu; karena itu janganlah kamu mengadahkan sekutu-sekutu bagi

Allah, padahal kamu mengetahui (Atik Wartini, 2016). Dari ayat ini sudah jelas bahwasannya Allah telah menciptakan apa yang ada di bumi untuk dimanfaatkan sebaik mungkin oleh manusia. Hal ini sejalan dengan kegiatan permainan tradisional yang memanfaatkan alam untuk memperoleh alat dan tempat untuk bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan pada RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon diperoleh hasil bahwa implementasi permainan tradisional minim. Hal ini disebabkan karena lahan sekolah yang sempit sehingga batas gerak anak menjadi terbatas. Fakta lapangan yang peneliti temukan diantaranya : Keterbatasan lahan untuk bermain menyebabkan guru sulit untuk mengimplementasikan sebuah permainan tradisional yang memerlukan tempat yang luas. Permasalahan diatas masih bisa disiasati dengan penerapan permainan tradisional yang tidak memerlukan lahan yang luas. Salah satu permainan tradisional yang dapat diimplementasikan di RA An-Nawaa 1 kota Cirebon yakni permainan tradisional tolang bagek. Permainan tradisional Tolang bagek dapat diimplementasikan karena dalam permainan ini tidak memerlukan lahan yang luas.

Manfaat dari permainan tradisional tolang bagek sendiri sangatlah banyak diantaranya dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Kemampuan berpikir logis anak usia dini masuk kedalam aspek kognitif, yang dimana aspek kognitif ini sangatlah penting untuk dikembangkan pada anak agar anak dapat mengetahui sebab akibat, mengenal angka, berhitung, mengelompokan atau mengurutkan benda, dan ketelitian (Lilawati, 2020). Menurut Gagne, kognitif adalah proses yang terjadi didalam pusat susunan syaraf manusia yang sedang berpikir (Li'anah & Setyowati, 2014). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang ada pada otak anak. Menurut piaget Intelegensi bukanlah sesuatu yang dimiliki oleh anak, melainkan yang dilakukan anak tersebut (Li'anah & Setyowati, 2014). Salah satu bentuk perkembangan kemampuan berpikir logis anak

adalah kemampuan mengenal angka dan berhitung. Berhitung anak usia dini merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan. Menurut Isnawati, berhitung adalah proses awal bagi anak untuk mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan sesuai dengan urutan besarnya, dan mengenal operasi-operasi hitung lainnya (Santi & Bachtiar, 2020). Berdasarkan pentingnya kemampuan berhitung dan mengenal angka, maka anak perlu diajarkan sejak dini.

Menurut Diana mutiah ragam permainan anak terdiri dari permainan angka, gerak, dan lagu (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Beetlesthone mengutip Piaget mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi pertumbuhan kecerdasan anak diantaranya pengalaman, kedewasaan, pengaruh budaya, dan yang paling mendasar yaitu dapat memahami hal-hal yang belum dimengerti (Fardiah et al., 2019). Dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) dijelaskan bahwa aspek perkembangan anak usia empat sampai enam tahun sendiri meliputi pembelajaran untuk memecahkan masalah, mengenal angka, mengenal sebab akibat, mengurutkan benda dari yang terbesar hingga yang terkecil, dan mengklasifikasikan benda dengan ukurannya. Pada usia empat sampai enam tahun sendiri anak sedang berada pada tahap bermain simbolik yang dimana pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, dan banyaknya benda (Kurnia, 2012). Sejalan dengan pendapat diatas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian tentang bagaimana Implementasi permainan tradisional Tolang Bagek untuk anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon, bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon, dan bagaimana implementasi permainan tradisional *Tolang Bagek* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon. Terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut lima penelitian relevan yang sesuai dengan judul penelitian yang ingin peneliti lakukan: 1. Penelitian yang dilakukan oleh

Weini asri wibowo pada tahun 2017 diperoleh hasil bahwasannya permainan Jamuran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. 2. Penelitian yang dilakukan oleh Nina Veronica pada tahun 2018 yang diperoleh hasil bahwasannya permainan Puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal memecahkan masalah. 3. Penelitian yang dilakukan oleh Sulis Afriyanti dkk pada tahun 2018 diperoleh hasil bahwasannya permainan ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal angka dan berhitung. 4. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima pada tahun 2018 yang diperoleh hasil bahwasannya permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal angka dan berhitung. 5. Penelitian yang dilakukan oleh Eliya Desvarora pada tahun 2016 diperoleh hasil bahwasannya kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal bentuk-bentuk geometri dapat dibantu oleh permainan tradisional engklek. Dari penjelasan penelitian relevan diatas, terdapat perbedaan penelitian yang akan dilakukan yakni jenis permainan tradisional yang digunakan, waktu pelaksanaan penelitian, dan juga tempat penelitian. Penelitian yang ingin dilakukan disini adalah implementasi permainan tradisional *tolang bagek* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Ra An-Nawaa 1 Kota Cirebon. Posisi peneliti disini sebagai instrumen kunci karena pada penelitian ini peneliti ingin menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Implementasi Permainan Tradisional *Tolang Bagek* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional *Tolang bagek* pada anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon ?

2. Bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon ?
3. Bagaimana implementasi permainan tradisional *Tolang bagek* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan implementasi permainan tradisional *Tolang bagek* pada anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon.
2. Menjelaskan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon.
3. Menjelaskan implementasi permainan tradisional *Tolang bagek* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA An-Nawaa 1 Kota Cirebon.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat bermanfaat baik untuk anak, lingkungan alam, pembaca, dan peneliti, yang diantaranya :

1. Agar anak mengenal permainan tradisional bangsa Indonesia.
2. Agar anak dapat melestarikan permainan tradisional bangsa indonesia.
3. Meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara yang disukai, yakni dengan bermain.
4. Tidak merusak lingkungan karena permainan ini memanfaatkan biji pohon buah asam yang tidak terpakai.
5. Menjadi salah satu cara alternatif untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini dengan cara yang disukainya.
6. Meningkatkan kebersamaan dan ajang silaturahmi.