

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yaitu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, memberikan rangsangan pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak, agar anak siap untuk melanjutkan belajar. Suatu pendidikan yang dapat memperhatikan setiap perkembangan dan pertumbuhan anak didiknya sesuai dengan tingkat aspek perkembangan anak.

Anak usia dini merupakan masa yang cemerlang untuk diberikan pendidikan. Banyak para ahli yang menyebutkan bahwa masa pada anak itu adalah masa keemasan atau disebut juga masa *Golden Age*. *Golden Age* (masa emas) ialah masa Anak Usia Dini untuk mengeksplorasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, masa *golden age* merupakan masa yang paling penting untuk membentuk karakter anak¹. Anak usia dini antara 3-6 tahun berada dalam masa ini, dimana masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental.

Perkembangan adalah proses pertumbuhan kedewasaan dan aktivitas psikologis manusia.² Salah satu dari enam aspek penting perkembangan anak usia dini yang harus distimulasi secara optimal antara

¹ M A Kertamuda, *Golden Age - Strategi Sukses membentuk Karakter Emas pada Anak* (Elex Media Komputindo, 2015), hal. 2 <<https://books.google.co.id/books?id=Jk9JDwAAQBAJ>>.

² Sitti Rahmawati Talango, "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini," *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1.1 (2020), 92–105 (hal. 1) <<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>>.

lain perkembangan motorik dan kognitif. Dasar utama pembekalan pendidikan pada anak usia dini ada pada tahap-tahap perkembangannya. Ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini menurut para ahli yang perlu diketahui, seperti yang tertulis pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 5 Tahun 2022. Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni sebagaimana terdapat pada lampiran I yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

Salah satu dari ke 6 aspek perkembangan penting bagi anak usia dini untuk distimulasi dengan optimal, diantaranya adalah perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*).³

Pendidikan anak usia dini juga sangat efektif dan bermanfaat bagi perkembangan struktur kognitif anak, melalui: 1) Pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dari berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai; 2) Pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan bahasa, baik bahasa lisan

³ Yoyon Suryono yudan Hermawan, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing.," *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4.2 (2017), 113–20 <<https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm/article/view/14869/pdf>>.

maupun membaca dan menulis; 3) Memotivasi anak untuk memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar terhadap suatu konflik; 4) Memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.⁴

Melalui observasinya, Piaget meyakini bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan. Masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda.⁵ Menurut Piaget terdapat empat tahapan kognitif dengan karakteristik masing – masing yaitu sensorimotor (umur 0-2 tahun), praoperasional (umur 2-7 tahun), operasional konkrit (umur 7-12 tahun), dan operasional formal (umur 12–18 tahun).⁶

Piaget (1950) menyatakan bahwa perkembangan kognitif memiliki empat tahapan antara lain: 1) Tahapan sensorimotor berlangsung pada usia 0 sampai 2 tahun, tahap ini bayi mengoordinasikan pengalaman indra (*sensory*) bayi (mendengar dan melihat) melalui gerakan motor (otot) bayi (menggapai dan menyentuh), sehingga disebut dengan sensorimotor; 2) Tahapan praoperasional berlangsung pada usia 2 sampai 7 tahun, merupakan tahap

⁴ Riska Ariana, “Analisis Tingkat Intelegensi Anak Usia Dini Di Tk Islam Nusantara,” 2.1 (2016), 1–23.

⁵ Sitti Aisyah Mu'min, “Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget,” *Jurnal AL-Ta'dib*, 6.1 (2013), 89–99 (hal. 91) <<https://ejournal.iainkendari.ac.id>>.

⁶ Yesi Novitasari, “Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini",” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.01 (2018), 82–90 <<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>>.

berpikir ke arah simbolik dan bersifat egosentris serta intuitif. Pemikiran tahap pra operasional terbagi menjadi dua sub tahap yaitu pemikiran simbolik dan intuitif; 3) Tahapan operasional konkrit berlangsung pada usia 7 sampai 11 tahun, anak mulai menggunakan logika, seperti klasifikasi, pengurutan, memikirkan aspek-aspek dari suatu permasalahan untuk dapat diselesaikan (*decentering*), pemahaman bahwa jumlah atau benda dapat berubah (*reversibility*), memahami kuantitas (konservasi), dan berkurangnya sifat egosentrisme; 4) Tahapan operasional formal berlangsung pada usia 11 tahun sampai dewasa, anak mempunyai kemampuan menalar secara logis, berpikir abstrak dan menyimpulkan informasi yang didapat.⁷

. Anak memerlukan stimulasi yang tepat dan aktifitas menyenangkan, misalnya dengan bermain suatu permainan. Stimulus melalui permainan lebih efektif dilakukan karena pada masa usia dini adalah masa bermain bagi mereka. Dari bermain itu akan membuat pembelajaran tidak menjadi jenuh.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah bagi anak usia dini yang menyenangkan. Apapun kegiatannya, jika itu membuat mereka senang maka bisa disebut sebagai bermain. Selain sebagai aktivitas bersenang-

⁷ Adriani Rahma Pudyaningtyas Felani Henrianti Priyono, Anayanti Rahmawati, "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak usia 6-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak*, 10.1 (2021), 42–49 <<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>>.

senang, bermain juga dimaksudkan untuk proses belajar anak, karena memang belajarnya anak melalui bermain.⁸

Bagi anak bermain suatu permainan, pasti tidak akan jauh dari namanya *handphone/gadget*. Menyikapi derasny arus teknologi ini, membuat para ayah dan ibu membiarkan dan membiasakan anaknya menggunakan gadget seperti *smartphone, iphone*, android sehingga anak usia dini pun lebih senang menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.⁹

Dalam Islam disebutkan bahwa orang tua bertanggung jawab terhadap keluarga dan anak-anaknya. Firman Allāh SWT berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
 غُلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka (*QS.At-Tahrīm (66): 6*)”¹⁰

Pada zaman dulu permainan tradisional ini dijadikan permainan sehari-hari namun pada kenyataannya saat ini permainan tradisional tidak lagi dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang.¹¹ Zaman yang terus berkembang ini akan membuat mereka jarang mengenal apa itu permainan tradisional. Padahal permainan tradisional tidak membutuhkan banyak

⁸ M P I M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain \& Permainan Anak Usia Dini* (Prenada Media, 2019), hal. 6 <<https://books.google.co.id/books?id=fja2DwAAQBAJ>>.

⁹ Indra Bangsawan, Ridwan Ridwan, dan Naelul Fauziyah, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak*, 8.1 (2022), 31–39 <<https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>>.

¹⁰ Vol Xvi dan R Philip Buckley, “Jurnal Studi Agama,” *Jurnal Studi Agama*, XVI.1 (2016).

¹¹ Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo, “Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak,” *Paradigma*, 02 (2014), 1–5.

biaya, tidak seperti Gadget yang memerlukan kuota data / bahkan Wi-fi untuk bisa memainkan suatu Video Game.

Misbach menyimpulkan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi: 1) Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus; 2) Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problemsolving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual; 3) Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri; 4) Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai; 5) Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja-sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum; 6) Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*); 7) Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana; 8) Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-

nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.¹²

Pendidik atau orang tua seharusnya bisa sedikit mengenalkan beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia, yang diharapkan bisa membuat mereka mengurangi dari bermain *gadget*. Tentu permainan tradisional di Indonesia sangat banyak. Salah satunya ialah permainan Suramanda/permainan engklek.

Nama lain dari Suramanda adalah permainan engklek, dimana anak akan menggambar beberapa petak. Permainan ini bisa dilakukan 2-5 anak. Hal pertama yang harus dilakukan, setelah menggambar petak, anak harus mencari sebuah *gacu*/batu kecil yang gepeng, karena jika tidak gepeng gacu tersebut akan menggelinding ketika dilemparkan. Masing masing gacu pemain diletakan pada kotak pertama, kemudian pemain pertama dapat engklek ke kotak yang tidak terdapat gacunya. Setelah kembali ke kotak pertama lagi, anak harus mengambil gacunya kembali, lalu dilempar ke kotak yang kedua, jika gacu itu tidak masuk di kotak kedua, berarti dia dinyatakan gagal, dan permainan akan dilanjutkan lagi oleh pemain berikutnya.

Permainan suramanda geometri inovasi adalah permainan tradisional memiliki bentuk dan desain permainan yang diperbarui, meskipun tidak jauh berbeda dengan bentuk dan desain permainan lama.

¹² Haerani Nur, "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional," *Jurnal Pendidikan Karakter*, 21.12 (2013), 87–94 <<https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001>>.

Banyak hal yang dapat mensitimulus perkembangan anak melalui permainan suramanda ini, salah satunya ialah menstimulus perkembangan kognitif anak. Permainan suramanda dimasa dulu adalah permainan yang digunakan untuk dapat menguatkan perkembangan fisik motorik pada anak khususnya pada otot kaki dan juga melatih kemampuan otak untuk menjaga keseimbangan badan agar tidak jatuh.

Manfaat ini dapat pula dikembangkan untuk menambah tingkat kognitif anak dipembelajaran bentuk-bentuk geometri, dengan mengkombinasikan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, setengah lingkaran, persegi, persegi panjang kedalam pola suramanda tertentu. Sriningsih, menjelaskan bahwa “bentuk geometri dapat dipelajari anak dengan mengenal bentuk – bentuk yang berhubungan dengan benda konkrit.” Namun pada kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika di PAUD tentang bentuk geometri pada kelompok B atau anak yang berusia 5 sampai 6 tahun hanya mengenal 4 bentuk geometri.¹³

Walaupun permainan suramanda terbilang permainan yang mudah namun banyak orangtua maupun sekolah yang enggan menggunakan permainan ini, dikarenakan sekolah lebih memilih memprioritaskan pengembangan kognitif anak melalui pengerjaan LKA (Lembar Kerja Anak) karena lebih praktis dalam penggunaannya.

¹³ Elan Elan, Dindin Abdul Muiz L, dan Feranis Feranis, “Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri,” *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), 66–75 <<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>>.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengatasi permasalahan dengan melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SURAMANDA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI GUGUS 07 PKG PAUD CAHAYA MENTARI KECAMATAN BOJONEGORO”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh permainan tradisional Suramanda terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Gugus 07 PKG PAUD Cahaya Mentari Kecamatan Bojonegoro ?
2. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional Suramanda terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Gugus 07 PKG PAUD Cahaya Mentari Kecamatan Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan Suramanda terhadap perkembangan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Gugus 07 PKG PAUD Cahaya Mentari Kecamatan Bojonegoro
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional Suramanda terhadap perkembangan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Gugus 07 PKG PAUD Cahaya Mentari Kecamatan Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian maka manfaat penulisan penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua antar lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menggunakan permainan tradisional suramanda terhadap perkembangan kognitif anak, serta peneliti berharap dapat menjadi sebuah bahan rujukan untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini secara praktis diharapkan membawa manfaat bagi semua pihak terutama yang memiliki peran penting dalam kemajuan pendidikan bagi anak usia dini.

- a. Bagi peneliti : diharapkan dapat memperoleh gambaran dan acuan mengenai perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui permainan tradisional
- b. Bagi guru : diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional suramanda.
- c. Bagi anak : diharapkan permainan tradisional suramanda ini dapat mengembangkan kognitif pada anak usia dini.

E. Orisinilitas Penelitian

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian dan Tahun Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil penelitian
1	Hanik Nanda Yulianti, 2017	Implentasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung	Kualitatif	hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jabarkan sebelumnya maka penulis menyimpulkan bahwa motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal dikarenakan anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain
2	Putri Budiani Dalok Saribu dan Jasper Simanjutak, M.Pd , 2018	Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang	Kuantitatif (eksperimen)	Peneliti mampu mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang menggunakan permainan tradisional congklak
3	Putri Ismawati, Lujeng Lutfiah, 2020	Pengaruh Permainan Sunda Manda Geometris Terhadap Aspek Perkembangan	Metode Kuantitatif	Hasil bahwa penerapan permainan snda manda geometris mempunyai

		Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Cahaya Qolbi Mojokerto		pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak 3-4 tahun di KB Cahaya Qolbi Mojokerto
4.	Binarti, 2021	Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media <i>Engklek Geometri</i> yang dihasilkan dalam penelitian meningkatkan ini dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang bahan ajar.
5.	Eliya Desvarosa, 2016	Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna	Kuantitatif	Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini terlihat dari rata-rata peningkatan pencapaian perkembangan kognitif pada setiap indikator

Perbedaan pada skripsi Jerin Noer Cahyanti dengan skripsi Hanik Nanda Yulianti adalah pada variable y pada skripsi Hanik Nanda Yulianti memfokuskan pada perkembangan motorik kasar, sedangkan pada skripsi

Jerin memfokuskan pada perkembangan kognitifnya dalam pengenalan bentuk geometri.

Perbedaan pada skripsi Jerin Noer Cahyanti dengan Jurnal dari Putri Budiani Dalok Saribu dan Jasper Simanjutak adalah sama-sama menggunakan permainan tradisional dalam penelitiannya, tetapi pada media yang Putri Budiani dkk gunakan adalah permainan Congklak, sedangkan media permainan yang peneliti gunakan adalah permainan Suramanda.

Perbedaan pada skripsi Jerin Noer Cahyanti dengan Jurnal dari Putri Ismawati, dan Lujeng Lutfiah ialah diketahui bahwa indicator yang digunakan pada penelitiannya yaitu mengenal, menyebutkan bentuk geometri, dan mengkoordinasikan gerakan. Sedangkan indicator yang peneliti tidak hanya menyebutkan dan sekedar mengenal saja, tetapi peneliti mengajak anak untuk menggambar bentuk geometri. Dimana menggambar merupakan media yang paling eksprisif yang dapat menuangkan perasaan, ketrampilan, kreativitas, pengetahuan, dan apa yang dirasakan.¹⁴

Perbedaan pada skripsi Jerin Noer Cahyanti dengan skripsi Binarti adalah dalam penggunaan medianya. Pada media yang digunakan Binarti adalah pola dari bahan fannel yang berjumlah 7 pola, sedangkan pada

¹⁴ Ajeng Diah Wardani, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Menggambar Bentuk Di Paud Nur Islam Lampung Selatan," 2022.

media yang peneliti gunakan adalah banner yang terdapat gambar permainan suramanda dengan jumlah 10 petak.

Perbedaan pada skripsi Jerin Noer Cahyanti dengan Jurnal Eliya Desvarosa adalah pada penelitian yang Eliya Desvarosa lakukan, hanya mengenalkan bentuk 3 geometri saja yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Sedangkan bentuk geometri yang peneliti gunakan adalah 5 bentuk, yang terdiri dari persegi, persegi panjang, lingkaran, setengah lingkaran, dan segitiga.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh susunan yang sistematis dan mudah dipahami oleh para pembaca, maka dalam penyusunan penulisan skripsi ini, penulis membagi menjadi lima bab. Dimana antara bab yang satu dengan bab yang lainnya adalah terkait, sehingga merupakan satu kebulatan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Adapun dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I, yang berisikan pendahuluan. Pada bab ini ada beberapa sub yang meliputi: A. Latar Belakang; B. Rumusan Masalah; C. Tujuan Penelitian; D. Manfaat Penelitian; E. Orisinalitas Penelitian.

Bab II, merupakan bab kajian teori. Dalam bab ini dibahas masalah yang berdasarkan pada pendekatan-pendekatan secara teoritis, yaitu dengan mengemukakan beberapa pendapat para ahli, yang meliputi: anak usia dini, kognitif, bermain, dan permainan tradisional.

Bab III metode penelitian, pada bab ini menguraikan mengenai: A. Pendekatan dan Jenis Penelitian; B. Populasi dan Sampel; C. Jenis Data dan Sumber Data; D. Teknik Pengumpulan Data; E. Teknik Analisis Data.

Bab IV merupakan paparan data dan temuan penelitian. Bab ini merupakan inti karena berisi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V, merupakan bab terakhir yaitu bab penutup. Pada bagian ini terdiri atas; kesimpulan dan saran. Setelah data-data terkumpul kemudian disimpulkan sesuai dengan hasil yang telah dirumuskan dalam analisis tersebut, di samping itu juga dikemukakan saran-saran yang disampaikan kepada para pihak yang terkait dengan objek