

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak sejak lahir sampai usia 6 tahun merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Pada usia ini pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak terjadi sangat pesat. Sekalipun Tuhan telah memberikan potensi kepada anak, lingkungan memberikan sikap, kepribadian dan pengembangan pembelajaran kepada anak. Setiap anak yang lahir bersifat unik dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri-sendiri yang dikembangkan melalui proses pendidikan.¹

Anak dalam rentang usia 0-8 tahun adalah dalam masa emas pertumbuhan dan perkembangan otak atau sering disebut

¹Angga Saputra dan Lalu Suryandi. “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Perspektif Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran”, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 02, Nomor 02, September 2020. Hal.1

“golden age”.² Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangannya yang berbeda-beda. Makanan yang bergizi seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan anak untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Anak-anak secara naluriah aktif bergerak, dan dengan kecendrungan itu mereka mengkontribusikan kemampuan dan belajarnya dirumah, tempat bermain dan lingkungannya. Ada enam aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada diri anak usia dini, salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif.

Tujuan dari pengembangan kognitif pada anak, agar anak sejak dini dapat belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berfikir simbolik melalui pengamatan terhadap aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, benda-benda konkrit,

² Aris Priyanto. “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain, Jurnal Ilmiah Guru”, *Jurnal COPE* No. 02/Tahun XVIII/November 2014.

gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

Pada aspek pengembangankognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalahanak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebabakibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Anak bertumbuh dan berkembang selayaknya lingkungan dan stimulasi yang ditawarkan.

Hal inilah yang menjadi alasan mendasar perbedaan perkembangan kognitif anak. Sebagian anak dapat mengembangkan kognitifnya sesuai tahapannya, sebagian lagi dapat berkembang dengan beberapa hambatan, dan ada pula yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif.³

Pertumbuhan dan perkembangan anak selalu mengikutitahap-tahap yang sifatnya kumulatif artinya tumbuh kembang di masa lampau akan menjadi bekal bagi tumbuh

³Novitasari, Yesi. "Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini".*PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.01(2018) hal. 82-90.

kembang di masa mendatang. Oleh karena itu, seandainya terjadi hambatan perkembangan pada masa lampau maka perkembangan di masa mendatang juga mendapat hambatan.

Anak usia dini sangat menikmati permainan yang mereka lakukan. Bentuk permainan yang dapat membantu stimulasi perkembangan kognitif anak yakni melalui permainan tradisional egrang. Permainan tradisional merupakan suatu warisan peninggalan bangsa Indonesia secara turun temurun yang bisa dimasukkan ke dalam program pembelajaran di lembaga PAUD guna menjaga kelestarian warisan bangsa yang saat ini dilupakan karena perhatian anak diambil oleh teknologi (*gadget*).

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari suatu tradisi yang menjadi salah satu pengaruh dari kebudayaan dan adat yang dibawa nenek moyang atau leluhur-leluhur. Namun disetiap daerah atau negara memiliki permainan tradisional yang sama namun dalam penamaanya dan permainannya (pola bermain) tersebut berbeda. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan

anak. Menurut Direktorat Nilai Budaya yang dikutip oleh Dr. Euis Kurniati, M.Pd. menyatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.⁴

Ada banyak macam jenis permainan tradisional yaitu engklek, congklak, lompat lati, petak umpet, dan egrang. Disini peneliti memilih permainan tradisional egrang, ada dua jenis macam egrang yaitu egrang bambu dan egrang batok. Peneliti memilih egrang batok untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu pada tanggal 3 Januari 2022 ditemukan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak masih belum berkembang dengan baik dan pengenalan permainan tradisional masih belum baik. Hal tersebut disebabkan karena anak kurang memperhatikan dan

⁴Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 3

memahami informasi yang disampaikan oleh guru dan gurupun masih kurang dalam pengenalan permainan tradisional. Sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif dan pengenalan permainan tradisional yang diharapkan masih belum berkembang dengan baik.⁵

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada walikelas Taman Kanak-kanak Seroja Aisyiyah yang bernama Nur Hasanah, S.P.d diperoleh informasi bahwa kemampuan kognitif dan pengenalan permainan tradisional dari 9 anak yang diobservasi terdapat 1 anak tergolong dalam kriteria cukup, 2 anak tergolong dalam kriteria kurang cukup dan 6 anak tergolong dalam kriteria kurang sekali. Hal ini disebabkan karena kurangnya variasi media yang digunakan untuk mengembangkan kognitif anak sehingga membuat anak kesulitan dalam mengelola informasi yang di berikan oleh guru.⁶

⁵ *Observasi*, di kelompok B Taman Kanak-kanak Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu, 03 Januari 2022

⁶ Nur Hasanah, Guru Taman Kanak-kanak Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu, wawancara 03 Januari 2022

Berdasarkan tinjauan karya tulis yang relevan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis skripsi sebelumnya yang telah menyelesaikan skripsinya yaitu: “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok di TK Miftahul Jannah Kabupaten Indragiri Hilir Riau”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari 2 siklus setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan dan setiap siklusnya terdiri 4 tahap yang harus dilalui yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah anak 21 orang terdiri dari 10 perempuan dan 11 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Dari pra siklus persentasenya (44,04%), siklus I pertemuan ke III dengan persentase (54,16%), dan pada siklus II pertemuan ke

III dengan peresentase (97,10%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di TK Kelompok B Miftahul Jannah Kabupaten Indragiri Hilir Riau.⁷

Selanjutnya menurut Yulia Slamet dengan judul penelitian “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Pada Anak Usia Dini (PAUD Melati 4 Jakarta Pusat). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap yang harus dilalui yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 30 anak terdiri dari 17 perempuan dan 13 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian pra siklus (15,3%), pada siklus I terdapat (61,5%), dan pada

⁷Pebriani, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok di TK Miftahul Jannah Kabupaten Indragiri Hilir Riau*, (Diss, UIN Sulthan Thatha Saifuddin Jambi, 2021), hal. 90

siklus II menjadi meningkat (76%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa mengadakan permainan egrang batok dapat meningkatkan motorik kasar anak di PAUD Melati 4 Jakarta Pusat.⁸

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa “Penerapan penggunaan permainan egrang batok dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini”. Penelitian ke dua relevan diatas terdapat persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Pebriani dan Yulia Slamet yaitu sama-sama membahas tentang cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan egrang batok.

Melalui data hasil prapenelitian dan wawancara terhadap guru diatas dapat diambil kesimpulan bahwasanya nilai-nilai keagamaan dalam aspek perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik (BB). Karena belum menerapkan permainan tradisional lorapin (lompat egrang

⁸Yulia Slamet, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Pada Anak Usia Dini PAUD Melati 4 Jakarta Pusat*, (Diss, IPT AL-Qur'an Jakarta, 2020), hal. 82

pintar) sebagai alat bantu untuk menggunakan metode pembelajaran

Dalam mengembangkan kognitif pada anak, media sangat di perlukan karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu media permainan tradisional lorapin (lompat egrang pintar) belum pernah diterapkan PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu sehingga hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian ini. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi pengembangan media permainan tradisional lorapin (lompat egrang pintar) yang dijadikan sebagai media belajar anak untuk perkembangan kognitif.

Setelah peneliti komparasikan dengan fenomena yang terjadi di lapangan bahwa ternyata para pendidik di PAUD, belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pada saat menggunakan media permainan. Meskipun diketahui bahwa pendidik di PAUD tersebut telah menggunakan media permainan yang ada disekolah, tetapi peneliti ingin mengatakan bahwa aspek perkembangan

kognitif anak perlu di kembangkan dan dapat meningkat sesuai yang diharapkan, selain itu dari data didapatkan masih adanya anak yang kurang berprestasi, kurangnya minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran, dan anak tampak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh lagi tentang pengembangan kognitif anak melalui permainan tradisional egrang batok di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu, melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Dalam Aspek

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimanakah kevalidan Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah kepraktisan Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi mengenai berbagai hal yang terkait dalam penggunaan permainan tradisional lorapin sebagai salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi TK Seroja Aisyiyah, terutama bagi kepala sekolah dan tenaga pengajar, merupakan bahan laporan atau sebagai pedoman untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.
- b. Bagi anak-anak di TK Seroja Aisyiyah, hasil penelitian ini diharapkan sebagai pengetahuan tentang kegiatan bermain tradisional lorapin yang menggembarakan dan menyenangkan serta dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan kognitif nya secara optimal.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam penggunaan permainan tradisional lorapin dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

E. Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran berupa permainan lorapin (lompat egrang pintar) memiliki spesifikasi yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam proses pembelajaran karena disertai:

1. Permainan Lorapin

a. Spanduk media permainan lorapin (lompat egrang pintar) materi mengenal huruf abjad dan menyebutkan macam-macam profesi pekerjaan.

b. Bahan pembuatan media permainan lorapin (lompat egrang pintar) materi mengenal huruf abjad dan menyebutkan macam-macam profesi pekerjaan adalah spanduk dan batok kelapa yang di modifikasi menjadi media egrang.

2. Lembar Petunjuk Permainan

Lembar petunjuk ini berisi tentang bagaimana cara bermain permainan lorapin (lompat egrang pintar) dicetak dengan menggunakan kertas Art Cartoon 260gsm berukuran A4 yang kemudian di laminating agar saat disimpan tidak sobek ataupun terkena air.

F. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari penelitian ini, yaitu: media lorapin dalam aspek kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu.