

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Usia kanak-kanak merupakan fase *golden age* dimana fase ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, serta emosional dan intelektualnya. Anak mulai belajar kemampuan bahasa dan sosialnya. Oleh karena itu, masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting untuk meningkatkan seluruh potensi kecerdasannya.

Seluruh potensi kecerdasan anak akan berkembang optimal apabila disirami suasana penuh kasih sayang dan jauh dari berbagai tindak kekerasan, sehingga anak-anak dapat bermain dengan gembira. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang efektif pada anak dilakukan melalui cara-cara bermain aktif yang menyenangkan, dan interaksi pedagogis yang mengutamakan sentuhan emosional, bukan teori akademik.

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak

kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan mengembangkan kreativitas.

Seluruh potensi kecerdasan anak akan berkembang optimal apabila disirami suasana penuh kasih sayang dan jauh dari berbagai tindak kekerasan, sehingga anak-anak dapat bermain dengan gembira. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang efektif pada anak dilakukan melalui cara-cara bermain aktif yang menyenangkan, dan interaksi pedagogis yang mengutamakan sentuhan emosional, bukan teori akademi.

Bermain merupakan suatu aktifitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Permainan congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal berbagai nama diseluruh indonesia. Dalam permainan ini, biji yang digunakan bisa berupa cangkang, biji-bijian bisa juga menggunakan batu kecil (kerikil). Permainan ini dapat membantu anak untuk perkembangan kognitif anak dalam kemampuan berhitung.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan ditemukan kemampuan berhitung permulaan anak yang belum berkembang sesuai harapan dan guru belum menggunakan permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak usia 4-5 Tahun Di PAUD Pembina 7 Kota Ternate”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut

- a) Guru belum menggunakan congklak sebagai alat permainan edukatif anak
- b) Kurangnya kemampuan berhitung permulaan anak

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti dapat membatasi masalah yaitu adanya penggunaan permainan congklak guru dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembina 7 Kota Ternate?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembina 7 Kota Ternate, bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan congklak.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Teoritis**

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan PAUD.
2. Hasil penelitian bisa dijadikan bahan referensi lanjutan.

##### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi sekolah, penelitian ini di harapkan dapat bermfaat bagi guru setempat untuk menjadikan permainan congklak sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini.
2. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pemanfaatan permainan tradisional.