

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Hurlock bermain dikategorikan menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan bermain dimana kesenangan itu timbul karena individu itu sendiri contohnya dalam bentuk berlari, memilin, ataupun melompat. Sedangkan bermain pasif adalah kegiatan bermain dimana kesenangan didapatkan dari orang lain bukan dari kegiatan yang diperolehnya sendiri atau hanya sekedar menonton orang lain melakukan kegiatan bermain. Menurut Piaget bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.<sup>1</sup>

Permainan tradisional congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Permainan congklak biasanya menggunakan biji-bijian. Congklak adalah permainan yang terbuat dari kayu atau plastik dan menyerupai perahu, dan cekungan kecil yang berjumlah ganjil 7 sampai 9 buah. Biasanya dalam permainan ini dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan biji congklak atau biji-bijian dari tanaman.<sup>2</sup>

Permainan tradisional congklak ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mempelajari konsep berhitung. Dengan melalui permainan congklak ini anak dapat belajar berhitung dengan cara membilang biji-bijian yang dimasukkan dalam setiap lubang.

Permainan congklak memiliki beberapa manfaat, antara lain yakni dapat membantu perkembangan berfikir anak (berhitung dan membaca), dapat melatih konsentrasi anak, karena selain bermain congklak anak juga dituntut untuk fokus pada biji yang telah dimasukkan dalam setiap lubang. Bermain congklak juga bermanfaat melatih kemampuan motorik halus, yaitu dengan menjemput, memegang, meraba dengan kelima jarinya. Selain itu dapat

---

<sup>1</sup> M. Fadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Ed. Riefmanto, Ke-1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017). Hal. 7.

<sup>2</sup> Santi Santi And Muhammad Yusri Bachtiar, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng," *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 1 (2020): 21, <https://doi.org/10.26858/Tematik.V6i1.14436>.

mengajarkan anak tentang aturan permainan, merangsang kreativitas anak, dan juga dapat melatih anak untuk dapat berinteraksi sosial dan meningkatkan kepercayaan dirinya tanpa kehilangan makna kesenangan dalam bermain.<sup>3</sup>

Dengan bermain anak tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik-motoriknya, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, seni, nilai agama dan moral, sosial-emosional, dan juga kognitif.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak adalah pada aspek kognitif, yaitu kompetensi berhitung. Kompetensi berhitung sangat bermanfaat bagi anak-anak untuk bekal kehidupan dimasa yang akan datang, terutama dalam konsep bilangan.

Kompetensi berhitung berasal dari dua kata, yaitu kompetensi dan berhitung. Kompetensi dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) mempunyai arti kewenangan (kekuasaan) untuk (menentukan sesuatu).<sup>4</sup> Yang berarti anak mampu untuk melaksanakan sesuatu hal. Sedangkan berhitung dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) memiliki arti mengerjakan hitungan baik menjumlahkan, mengurangi, dan lainnya.<sup>5</sup> dapat disimpulkan bahwa kompetensi berhitung yaitu anak menguasai untuk mengerjakan hitungan baik berupa penjumlahan maupun pengurangan.

Pembelajaran berhitung sangat penting dalam kehidupan. Bahkan setiap hari matematika digunakan oleh manusia dalam kehidupannya dalam menghitung belanja, mengukur, dan lain sebagainya. Mengingat betapa pentingnya matematika dalam kehidupan manusia, maka berhitung perlu dikenalkan sedini mungkin. Dalam Pendidikan anak usia dini, berhitung yang memiliki berbagai komponen dikenalkan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak.<sup>6</sup> Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak harus distimulasi agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Selain untuk mengembangkan kemampuan anak,

---

<sup>3</sup> Riyenil Muthoharoh And Agus Santoso Permainan Congklak, Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini, 2 (2019): 54–63.

<sup>4</sup> “Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online,” 2023, <https://kbbi.web.id/kompetensi>.

<sup>5</sup> “Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online,” 2023, <https://kbbi.web.id/hitung>.

<sup>6</sup> Ully Muzakir And Dan Ayi Teiri Nurtiani Mpd, “Analisis Kemampuan Berhitung Dengan Penerapan Media Tangga Pintar Pada Anak Kelompok B Di Paud Ibnu Sina Aceh Besar,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, No. 2 (2021).

kompetensi berhitung juga sebagai bekal yang diberikan untuk kehidupan anak di masa depannya nanti.

Dilihat dari beberapa kasus yang masih sering ditemui pada anak yakni mengenai kompetensi berhitung anak, terutama pada kemampuan anak mengenal konsep bilangan masih rendah. Hal ini dapat terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu, karena anak kurang menarik dalam proses kegiatan bermain sambil belajar yang disebabkan guru terlalu monoton saat memberikan arahan kepada anak, selain itu karena kurangnya variasi pembelajaran yang disebabkan karena terbatasnya media yang terdapat di lembaga pendidikan tersebut.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di TK Pertiwi Pedawang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Berdasarkan pengamatan awal yang singkat dilakukan oleh peneliti, siswa di TK Pertiwi Pedawang usia 4 – 5 tahun masih banyak yang belum menguasai konsep kompetensi berhitungnya karena disebabkan sistem pembelajaran di TK Pertiwi Pedawang yang masih banyak menggunakan metode lembar kerja anak yang artinya masih banyak aspek perkembangan yang dibutuhkan pada anak belum dapat distimulasi dengan maksimal. Selain itu juga dikarenakan TK Pertiwi Pedawang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus menggunakan metode permainan congklak untuk mengenalkan anak pada konsep berhitung.

Pada awalnya kegiatan mengenalkan kompetensi berhitung anak melalui kegiatan bermain congklak. Pada kegiatan ini anak hanya diberikan kesempatan untuk mengenal bilangan 1-10 secara terus-menerus. Hal ini menyebabkan anak menjadi bosan dan tidak tertarik lagi dengan media permainan congklak ini, sehingga dalam proses pembelajarannya menjadikan anak dan pendidik kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan tersebut. Oleh sebab itu pendidik di TK Pertiwi Pedawang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus berinovasi untuk memberikan metode yang menarik dan menyenangkan bagi anak agar anak mampu menguasai kompetensi berhitung melalui alat permainan congklak.

Dalam pemilihan metode permainan congklak untuk meningkatkan kompetensi berhitung anak yang digunakan, tentunya ada yang diharapkan baik dari anak maupun dari lembaga pendidikan. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik

---

<sup>7</sup> Tadzkirah Ira Zulkifli, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di Tk Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar,” *Jurnal Tunas Cendekia* 3, No. 1 (2020): 117.

untuk melakukan penelitian di TK Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus dengan judul **“Penerapan Media Permainan Congklak Dalam Kompetensi Berhitung Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Media Permainan Congklak dalam Kompetensi Berhitung Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus”, yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana penerapan media permainan congklak dalam kompetensi berhitung anak kelompok A untuk mengenal lambang bilangan 1 – 10 pada anak.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan media permainan congklak dalam kompetensi berhitung pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus?
2. Bagaimana hasil kompetensi berhitung anak dengan media permainan congklak pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penerapan media permainan congklak dalam kompetensi berhitung pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus.
2. Untuk mengetahui hasil kompetensi berhitung anak dengan media permainan congklak pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang dapat diambil yaitu diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembacanya, khususnya untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan kompetensi berhitung anak melalui media permainan congklak.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Anak Didik**

1. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak dengan bermain congklak untuk belajar berhitung

2. Untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik halus dengan melalui kegiatan bermain congklak untuk belajar menghitung
- b. Bagi Guru
    1. Untuk mengetahui dan mengembangkan metode dan strategi yang tepat dalam kompetensi berhitung pada anak
    2. Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode kompetensi berhitung anak melalui media permainan congklak
  - c. Bagi Sekolah
 

Hasil penelitian dapat menjadikan TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus lebih dikenal dan juga dapat membuka diri untuk bekerjasama dalam hal meningkatkan potensi pada anak.
  - d. Bagi Peneliti Lain
 

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan mengenai kompete berhitung anak melalui media permainan congklak.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Agar dapat mempermudah dalam melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu adanya sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Pada bagian awal ini berfungsi untuk menjelaskan keabsahan dari penelitian yang dilakukan. Pada bagian awal ini memuat tentang halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstraksi, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan halaman daftar gambar.

BAB I pendahuluan, dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Pada bagian ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca tentang topik yang sedang dibahas. Hal tersebut memiliki tujuan supaya penelitian menjadi lebih baik dan pembaca memahami terkait perbedaan penelitian ini dari penelitian yang lain.

BAB II kajian pustaka berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan komprehensif tentang

konteks sosial. Pada bab ini berisikan mengenai kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan pernyataan penelitian.

BAB III metode penelitian berfungsi memudahkan peneliti untuk mengembangkan rencana dan memilih prosedur penelitian. Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, serta Teknik analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan berfungsi untuk mengemukakan hasil dari temuan di lapangan. Dalam bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian, deskripsi hasil penelitian dan analisis data serta pembahasan.

BAB V penutup, pada bab ini berfungsi menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan disertai saran. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran

Bagian akhir, pada bab ini berfungsi memberikan informasi lebih lanjut kepada para pembaca. Pada bagian akhir terdapat daftar Pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

