

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dan sumber belajar dengan adanya stimulus dan respon (umpan balik).

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua serta guru atau orang lain dalam suatu lingkungan untuk menstimulus perkembangan anak, karena melalui proses interaksi yang dilakukan anak diharapkan anak mendapat pengalaman yang bermakna secara nyata. Pengalaman interaksi yang dilakukan anak secara langsung sangat penting bagi proses berpikir dan perkembangan anak.

Menurut Vygotsky, dalam Morrison (2012): perkembangan didukung oleh interaksi sosial, “proses belajar membangkitkan beragam proses perkembangan yang dapat terjadi, hanya ketika anak berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya dan ketika anak bekerja sama dengan teman-temannya.

Pembelajaran anak usia dini pada dasarnya menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Sesuai dengan karakteristik anak yang bersifat aktif dan eksploratif terhadap lingkungannya, anak belajar dengan caranya sendiri.

Ada beberapa pendekatan dalam pembelajaran pada anak usia dini, yaitu:

- Berorientasi pada kebutuhan anak
- Berorientasi pada perkembangan anak
- Belajar melalui bermain
- Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan
- Stimulasi dan Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran anak usia dini menggunakan kurikulum yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Standar PAUD merupakan bagian integral dari Standar Nasional Pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD. Standar PAUD terdiri atas empat kelompok, yaitu :

- a. Standar tingkat pencapaian perkembangan
- b. Standar pendidik dan tenaga kependidikan
- c. Standar isi, proses, dan penilaian
- d. Standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan

Standar tingkat pencapaian perkembangan berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Tingkat perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik.

2.2. Kecerdasan Jamak

Istilah kecerdasan jamak diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner dalam bukunya yang berjudul *frame of mind* pada tahun 1983. Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan sebagai modalitas belajar. Kecerdasan (*Intelligence*) adalah istilah yang sulit untuk didefinisikan dan menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda diantara para ilmuwan.

Menurut Bainbridge (2010) dalam Yaumi (2013:9) bahwa kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak.

Menurut Thomas Armstrong memberikan pengertian bahwa kecerdasan itu merupakan kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang. Sedangkan menurut Gardner yang dikutip oleh Thomas R. Hoerr dalam Fadillah (2014:16) mengatakan kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan baru, kemampuan untuk belajar berpikir abstrak dan mampu menyelesaikan masalah dari pengalaman masa lalu.

Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak relatif baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika, dengan kata lain seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.

Kecerdasan jamak merupakan teori yang menggambarkan dan menjelaskan tentang berbagai kecerdasan yang memungkinkan untuk

dimiliki oleh seorang anak. Tetapi dalam hal ini, hanya ada satu atau dua kecerdasan saja yang sangat dominan bagi masing-masing anak.

Kecerdasan jamak yang dikemukakan oleh Howard Gardner ada delapan kecerdasan, yaitu:

1) Kecerdasan Verbal-Linguistik

Menurut Baum dkk (2005) dalam Yaumi (2013:13) kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa, termasuk bahasa ibu dan bahasa-bahasa asing untuk mengekspresikan apa yang ada di dalam pikiran dan memahami orang lain.

Ciri-cirinya memiliki kepekaan pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi dan berdebat.

2) Kecerdasan Logika Matematika

Menurut Kezar (2010) dalam Yaumi (2013:14) kecerdasan matematika adalah kemampuan yang berkenaan dengan rangkaian alasan, mengenal pola-pola dan aturan. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola-pola, kategori-kategori dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk melakukan percobaan dengan cara yang terkontrol dan teratur.

Ciri-cirinya memiliki kepekaan pada memahami pola-pola logis atau numeris, dan kemampuan mengolah alur pemikiran yang panjang.

Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan berhitung, menalar dan berpikir logis serta memecahkan masalah.

3) Kecerdasan Visual-Spasial

Menurut Rettig (2005) dalam Yaumi (2013:15) ada tiga kunci dalam mendefinisikan kecerdasan visual-spasial, yaitu: (1) memersepsi yakni menangkap dan memahami sesuatu melalui panca indera, (2) visual-spasial terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang, (3) mentransformasikan yakni mengalihbentukkan hal yang ditangkap mata ke dalam bentuk wujud lain, misalnya melihat, mencermati, merekam, menginterpretasikan dalam pikiran lalu menuangkan rekaman dan interpretasi tersebut ke dalam bentuk gambar, sketsa, kolase, atau lukisan.

Ciri-cirinya memiliki kepekaan merasakan dan membayangkan dunia gambar dan ruang secara akurat. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menggambar, memotret, membuat patung, membuat desain.

4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musik adalah kapasitas berpikir dalam musik untuk mampu mendengarkan pola-pola dan mengenal serta mungkin memanipulasinya. Menurut Snyder (1997) dalam Yaumi (2013:17) kecerdasan musikal didefinisikan sebagai kemampuan menangani bentuk musik yang meliputi (1) kemampuan memersepsi bentuk musikal seperti menangkap atau menikmati musik dan bunyi-bunyi

berpola nada, (2) kemampuan membedakan bentuk musik, seperti membedakan dan membandingkan ciri bunyi musik, suara, dan alat musik, (3) kemampuan mengubah bentuk musik, seperti mencipta dan memversikan musik, dan (4) kemampuan mengekspresikan bentuk musik seperti bernyanyi, bersenandung, dan bersiul-siul.

Ciri-cirinya memiliki kepekaan dan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi irama, pola titinada, dan warna nada serta apresiasi bentuk-bentuk ekspresi emosi musikal.

5) Kecerdasan Kinestetik

Menurut Sonawat dan Gogni (2008) dalam Yaumi (2013:16) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu.

Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh atau motorik dan kemampuan untuk memanipulasi objek.

6) Kecerdasan Interpersonal

Menurut Gardner dan Checkley (1997:12) dalam Yaumi (2013:20) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan dengan

indikator-indikator yang menyenangkan bagi orang lain. Sikap-sikap yang ditunjukkan oleh anak dalam kecerdasan interpersonal sangat menyejukkan dan penuh kedamaian.

Ciri-cirinya memiliki kepekaan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan sosial yang tinggi, negosiasi, bekerja sama, dan mempunyai empati yang tinggi. Dengan memiliki kecerdasan interpersonal seorang anak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain bertindak sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman.

7) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Komponen inti dari kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, kecerdasan akan suasana hati, maksud, motivasi, tempramen dan keinginan serta kemampuan berdisiplin diri, memahami dan menghargai diri.

Menurut Sonawat dan Gogri (2008) dalam Yaumi (2013:19) individu yang cerdas dalam intrapersonal memiliki beberapa indikator-indikator kecerdasan, yaitu: (1) secara teratur meluangkan waktu sendiri untuk

bermeditasi, merenung dan memikirkan berbagai masalah, (2) pernah atau sering menghadiri acara konseling atau seminar perkembangan kepribadian untuk lebih memahami diri sendiri, (3) mampu menghadapi kemunduran, kegagalan, hambatan dengan tabah, (4) memiliki tujuan-tujuan yang penting untuk hidup, yang dipikirkan secara berkelanjutan, (5) menganggap dirinya orang yang berkeinginan kuat dan berpikiran mandiri.

8) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, dan alam. Kecerdasan naturalis didefinisikan sebagai keahlian mengenali dan mengategori spesies, baik flora maupun fauna dilingkungan sekitar, dan kemampuan mengolah dan memanfaatkan alam serta melestarikannya.

Ciri-cirinya memiliki keahlian membedakan anggota-anggota spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun non formal. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan meneliti gejala-gejala alam, mengklasifikasi dan identifikasi.

Dari delapan jenis kecerdasan yang dikemukakan Gardner ini, hanya ada satu kecerdasan saja yang menjadi fokus peneliti, yaitu kecerdasan logika matematika. Peneliti ingin mencari apakah permainan tradisional ini mempunyai hubungan dengan kecerdasan jamak logika matematika anak,

karena pada dasarnya permainan tradisional sangat erat hubungannya dengan kecerdasan kinestetik atau fisik motorik anak. Maka dari itu peneliti ingin mencari hubungan permainan tradisional dengan perkembangan anak yang lainnya, salah satunya yaitu kecerdasan jamak logika matematika.

2.3. Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan dalam angka dan logika, kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah kata angka dan kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus dan menyelidikinya secara ilmiah. Anak dengan kecerdasan ini memperlihatkan minat yang besar terhadap kegiatan eksplorasi, mereka sering bertanya tentang berbagai fenomena yang dilihatnya, menuntut jawaban yang logis dari pertanyaannya, dan mereka juga senang mengklasifikasi benda dan berhitung.

Menurut Suriasumantri dalam Ahmad S, (2011) matematika pada hakekatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya.

Pembelajaran matematika melalui pendekatan terpadu merupakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik berpikir anak yang bersifat holistik (menyeluruh). Anak dapat belajar berbagai konsep dan pengetahuan matematika secara mudah karena dikaitkan dengan berbagai

pengalaman terdekat yang pernah dialaminya. Anak mempelajari berbagai konsep matematika secara alami melalui berbagai aktifitas belajar yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Dodge dan Colker (2000:49) dalam Ismatul khasanah (2013): matematika adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan-hubungan. Dan untuk menjadi pemikir matematika anak-anak perlu diberi kesempatan untuk menyelidiki, mengorganisasikan benda-benda konkret sebelum mereka dapat menggunakan simbol-simbol yang telah dikenalnya secara abstrak.

Kecerdasan logika matematika ini ditandai dengan kemampuan seseorang untuk memahami angka dan bilangan serta berfikir secara logis dan ilmiah serta mempunyai konsistensi dalam berfikir. Anak-anak dengan kemampuan ini biasanya senang dengan rumus dan pola-pola abstrak.

Menurut Bennet, et al (1999:278-280) dalam Sriningsih (2009:18) berpendapat bahwa matematika berperan dalam membantu penyelidikan manusia untuk memahami alam raya, mengetahui batasan alam fisik, mengembangkan kebiasaan berpikir kritis, mengembangkan keterampilan berpikir logis, berpikir abstrak, dan mengajarkan kemandirian dalam berpikir.

Menurut Amstrong dalam Nurani (2010:58) dalam Nova Rozi (2012) bahwa: Kecerdasan logika matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika. Anak yang cerdas dalam logika matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis, menghitung benda-benda serta mudah menerima dan memahami penjelasan sebab akibat.

Adapun konsep matematika yang perlu diberikan pada anak adalah berupa bilangan atau berhitung, pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafis, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah. Konsep ini perlu diperkenalkan kepada anak secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan yang dimiliki anak. Tingkat penguasaan tahapan yang

dimaksud ialah tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan dan tingkat lambang bilangan. Kemampuan konsep bilangan adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Bilangan menunjukkan besarnya jumlah suatu benda, bilangan merupakan bagian dari pengalaman anak sehari-hari karena anak usia dini belajar mengenal bilangan dari lingkungan bermainnya.

2.3.1. Tahap-Tahap Matematika Anak Usia Dini

Piaget, Jean & Inhelder, Barbel 2010: 111-123 dalam Agustina (2012): anak yang berada di bangku Taman Kanak-kanak yang berusia 4-6 tahun yang dalam tahap perkembangan kognitifnya berada pada tahap pra-operasional, pada umumnya dikenalkan matematika sebagai berikut:

- a) Bilangan (*number*)
- b) Konservasi (*conservation*)
- c) Seriasi/Pengurutan (*seriation*)
- d) Klasifikasi (*classification*)
- e) Jarak (*distance*)
- f) Waktu dan kecepatan
- g) Pola (*pattern*)
- h) Pengukuran (*measurement*)

Menurut Depdiknas tahun 2000, dalam Ahmad S, (2011:100): kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya sebagai berikut:

1) Tahap Konsep

Pada tahap ini dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

Kegiatan menghitung-hitung ini dilakukan dengan menarik agar anak mau mengikuti kegiatan sehingga benar-benar dapat dipahami oleh anak.

2) Tahap Transisi/peralihan

Tahap transisi merupakan tahap peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak. Tahap ini diberikan kepada anak apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung benda dan memiliki kesesuaian antara benda yang dihitung dengan bilangan yang disebutkan.

3) Tahap Lambang

Tahapan ini dimana anak telah memahami sesuatu secara abstrak maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan. Contohnya anak diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa paksaan seperti nama sendiri, lambang bilangan dan bentuk-bentuk lainnya.

2.4. Pengertian Bermain

Bermain adalah salah satu cara dalam menstimulus perkembangan anak. Bermain merupakan kebutuhan setiap anak karena melalui bermain anak merasa senang dan rileks serta dapat mempelajari kemampuan sosialnya dan berlatih untuk memecahkan masalah. Naluri anak untuk bermain sangatlah kuat karena bermain adalah pembelajaran awal bagi anak untuk dapat merangsang seluruh aspek perkembangannya. Peran guru serta orang tua sangatlah penting dalam memfasilitasi apa yang menjadi kebutuhan anak guna mendukung perkembangan anak.

Menurut kamus Besar Indonesia dalam Fadhillah (2014:25): bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktifitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati, artinya bermain adalah aktifitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Bermain merupakan hal yang paling disenangi oleh anak karena dengan bermain anak mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dan juga dapat menyalurkan energi yang dimiliki anak. Pada anak usia dini belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain.

Menurut Piaget dalam Morrison (2012:69) bahwa: “kegiatan fisik yang ada dalam permainan mendorong kemampuan alami anak untuk belajar dengan mengizinkan mereka untuk menyentuh, menjelajahi, merasakan, menguji, melakukan percobaan, berbicara dan berpikir.”

Jadi bermain merupakan kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka, karena tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain sebagai kegiatan belajar.

Menurut John Hendrich Pestalozzi dalam Fadhillah (2014): menjelaskan konsep bermain dengan praktek langsung sehingga anak mempunyai pengalaman dan latihan. Melalui bermain anak secara alami akan berusaha mengembangkan kesanggupan dasarnya untuk belajar. Konsep bermain bagi anak usia dini mengajarkan tentang berhitung, menulis, bercakap-cakap, gerak badan, berjalan-jalan.

Demi mengembangkan potensi yang dimiliki anak dan untuk mencapai manfaat-manfaat dari bermain dibutuhkan suatu bentuk permainan yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak. Oleh karena itu guru harus dapat memilihkan permainan yang baik untuk siswa, jangan sampai permainan tersebut justru akan membuat anak mengalami keterlambatan perkembangan atau gangguan belajar lainnya. Bentuk permainan yang dipilih hendaknya mempunyai manfaat yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, serta dapat membuat anak merasa aktif, asyik, aman, nyaman, dan menyenangkan.

2.4.1. Jenis Bermain

Jenis-jenis bermain dapat diklasifikasikan dalam 3 jenis bermain, yaitu:

1. Main Sensorimotor

Kegiatan yang menggunakan gerakan otot kasar dan halus serta mengekspresikan seluruh indera tubuh untuk mendapatkan rasa dari fungsi indera. Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Main sensorimotor penting untuk mempertebal sambungan antar neuron.

2. Main Peran atau Simbolik

Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Melalui pengalaman main peran, anak diberi kesempatan untuk menciptakan kembali kejadian kehidupan nyata dan memerankannya secara simbolik (main peran makro dan mikro).

3. Main Pembangunan

Main pembangunan adalah kegiatan yang menghadirkan gagasan atau ide yang bersifat abstrak menjadi suatu karya yang bersifat nyata atau konkret.

2.4.2. Bentuk Bermain

Stone mengadaptasi pendapat dari piaget tentang kategori bermain kognitif dan pendapat paten tentang bermain sosial, tipe bermain menjadi dua kategori yaitu:

1. Tingkat bermain kognitif

- a) Bermain fungsional yaitu menggerakkan, menyusun dengan atau tanpa objek misal lari, melompat, menahan, dan mendorong, memainkan objek, atau benda dan permainan bebas.
- b) Bermain konstruktif yaitu menggunakan benda-benda seperti: balok, lego, thinkertoys, atau material yang lain seperti pasir, playdough, tanah liat, cat untuk membuat sesuatu.
- c) Bermain drama yaitu bermain peran atau menstranformasi sesuatu kegiatan bermain peran seperti menjadi orang tua, pahlawan pembela kebenaran, atau monster

2. Tingkat bermain sosial

- a) Bermain sendiri (solitary play) dengan benda tanpa ada percakapan dengan anak yang ada disekitarnya.
- b) Bermain bersama (pararel play) tampak dua anak atau lebih bermain dengan jenis permainan yang sama, dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama tetapi bila diperhatikan tampak bahwa mereka sebenarnya tidak ada interaksi antara mereka.

- c) Bermain kelompok. Bermain kelompok ini dapat dengan adanya aturan dan tanpa aturan permainan.

2.5. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi selanjutnya.

Permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli yang disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Permainan tradisional dapat membuat anak menjadi berkreasi, karena beberapa permainan tradisional memerlukan alat untuk memainkan permainan tersebut, misalnya congklak yang permainannya memerlukan papan congklak dan keong/biji, anak dapat membuat papannya sendiri dengan mengganti papan congklak menggunakan tanah yang dilubangi. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi di era globalisasi ini menyingkirkan permainan tradisional dan menggantikannya dengan permainan modern, seperti video game, gadget dan lain-lain.

Menurut Sujiono (2009:132), melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Seperti halnya pendapat Montolalu (2005:1.15) yang mengatakan bahwa melalui permainan kemampuan dasar anak termasuk aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan. (dalam Zumailatul Mubarihah)

Permainan tradisional di Indonesia beraneka ragam seperti Engklek, Lompat Tali, Bancaan, Congklak, Petak Umpet, dan masih banyak lainnya. Permainan tradisional yang dilakukan pada umumnya lebih menekankan dalam menstimulus perkembangan fisik motorik. Permainan yang akan dilakukan pada penelitian ini diantaranya adalah :

1. Permainan tradisional *angklek* adalah permainan dengan melompat pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah dengan melempar gacu. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya, dalam Dharmamulya, 2005:145, dalam jurnal Zumailatul Mubarihah.

Permainan engklek atau jitteng sudah tidak asing lagi di telinga kita, jenis permainan tradisional ini dilakukan di pelataran dengan menggambar kotak-kotak kemudian melompat-lompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya.

2. Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat disekitar kita.

Manfaat lompat tali:

- a. Motorik Kasar: Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri. Apabila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak

mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak.

- b. Emosi: Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan tindakan melompat atau tidak. Dan juga saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak.
- c. Ketelitian dan Akurasi: Anak juga belajar melihat suatu ketepatan dan ketelitian. Misalnya, bagaimana ketika tali diayunkan, ia dapat melompat sedemikian rupa sehingga tidak sampai terjerat tali dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Semakin cepat gerak ayunan tali, semakin cepat ia harus melompat.
- d. Sosialisasi: Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam kelompok. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan dan yang lainnya.
- e. Intelektual: Saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung secara matematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Umpamanya, anak harus melakukan lima kali lompatan saat tali diayunkan, bila lebih atau kurang ia harus gantian menjadi

pemegang tali. Anak juga secara tidak langsung belajar dengan cara melihat dari teman-temannya agar bisa mahir dalam melakukan permainan tersebut.

- f. Moral: Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan, dan juga tidak ada yang unggul, karena setiap orang punya kelebihan masing-masing untuk setiap permainan, hal tersebut meminimalisir ego di diri anak-anak.

3. Permainan Bancaan biasanya menggunakan puing-puing genteng atau batu dalam melakukannya, tetapi dalam hal ini bancaan dapat dimodifikasi dengan menggunakan alat yang tidak berbahaya bagi anak, karena dalam permainan ini anak harus menimpuk tumpukan genteng atau batu hingga tumpukan tersebut jatuh.

2.6. Hubungan Permainan Tradisional dengan Pengembangan Kecerdasan Jamak Logika Matematika

Sebuah penelitian tidak terlepas dari adanya teori, sebuah teori digunakan sebagai dasar acuan agar penelitian dapat terarah dengan baik dan tepat. Pada subbab ini peneliti akan membahas tentang hubungan permainan tradisional dengan kecerdasan jamak logika matematika anak. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan

dan pertumbuhan dengan cepat, pada masa inilah perlu adanya rangsangan atau stimulasi guna mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhannya.

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang sangat luar biasa, pada usia ini adalah usia yang sangat penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka mampu menyerap segala informasi yang sangat tinggi. Oleh karena itu, pendidikan sejak dini sangat dibutuhkan oleh anak agar anak dapat mengembangkan dan mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang diperuntukkan bagi anak memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar anak. Permainan yang dilakukan oleh anak dapat menimbulkan rasa nyaman, senang, bereksperimen, menambah kecakapan hidup dan dapat memecahkan masalah serta dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri anak.

Menurut Piaget dalam Morrison (2012:69) bahwa: kegiatan fisik yang ada dalam permainan mendorong kemampuan alami anak untuk belajar dengan mengizinkan mereka untuk menyentuh, menjelajahi, merasakan, menguji, melakukan percobaan, berbicara dan berpikir”.

Bermain adalah dunia anak, karena melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek kecerdasannya (kecerdasan jamak), dan permainan edukatif dapat membantu mengoptimalkannya, salah satunya adalah permainan tradisional. Sebuah permainan tidak hanya dijadikan sebagai alat kepuasan atau kesenangan saja dan melatih motorik anak

tetapi juga dapat mengembangkan kecerdasan anak yang lainnya, seperti kecerdasan logika matematika, linguistik, interpersonal, intrapersonal, dan yang lainnya.

Menurut John Hendrich Pestalozzi dalam Fadhillah (2014) “menjelaskan konsep bermain dengan praktek langsung sehingga anak mempunyai pengalaman dan latihan. Melalui bermain anak secara alami akan berusaha mengembangkan kesanggupan dasarnya untuk belajar. Konsep bermain bagi anak usia dini mengajarkan tentang berhitung, menulis, bercakap-cakap, gerak badan, berjalan-jalan”.

Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan anak, salah satunya adalah kecerdasan jamak logika matematika, karena dalam permainan tradisional ini anak dapat menggunakan bahan yang ada di lingkungan sebagai alat permainan, berpikir strategi permainan, berinisiatif, mengenal konsep bilangan dan bentuk geometri, permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini adalah Engklek, Lompat Tali, dan Bancaan. Dalam permainan-permainan ini anak dapat mengenal bentuk, angka dan warna, karena permainan lompat tali ini melakukan lompatan yang tanpa disadari oleh anak, anak akan menghitung jumlah lompatan. Dalam permainan engklek dan bancaan ini menggunakan benda kongkret, sesuai dengan pendapat Aswarni (1993) dalam Hasibuhan (2010) yang mengatakan bahwa “permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan, jadi jelas bahwa permainan tradisional engklek tidak terlepas dari kemampuan mengenal bentuk dan angka”.

Permainan tradisional tidak bisa dipandang sebelah mata, karena dalam permainan tradisional ini mengandung banyak manfaat bagi pengembangan kecerdasan anak, sejalan dengan itu menurut Rismawati (2012:137) dalam Meladiyan (2013) yang mengatakan bahwa “permainan ini memang permainan tradisional, tetapi dapat mengembangkan kecerdasan, kreatifitas, inovatif, inisiatif, teliti dan sportifitas, serta percaya diri anak”. Bahwasannya permainan tradisional ini memiliki hubungan atau keterkaitan dalam pengembangan kecerdasan jamak logika matematika anak.

2.7. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Yuline (Universitas Tanjungpura, Pontianak, 2013) di TK Negeri Pembina Sukadana, dengan judul “Mengenalkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Sukadana. Hasil dari penelitian ini pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional congklak dapat mengenalkan kemampuan penambahan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Sukadana dengan 88,24 % dan pengurangan sampai dengan 94,12%.

2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Cahyani yang berjudul “Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B” (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, 2014) di TK Kumara Jaya Denpasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menerapkan model pembelajara Quantum melalui permainan tradisional di kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 17 orang anak TK pada kelompok B semester II tahun 2013/2014. Data penelitian tentang kemampuan kognitif dikumpulkan dengan metode observasi menggunakan instrument berupa format lembar observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif, dengan membandingkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan kognitif anak kelompok B1 di TK Kumara Jaya Denpasar pada semester II tahun ajaran 2013/2014 setelah diterapkan model pembelajaran quantum melalui permainan tradisional, ini dibuktikan dengan hasil pada siklus I sebesar 57,70% pada kategori rendah, ternyata meningkat menjadi 94,03% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan presentase kognitif anak sebesar 36,33% dengan

menerapkan model pembelajaran quantum pada anak kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar.

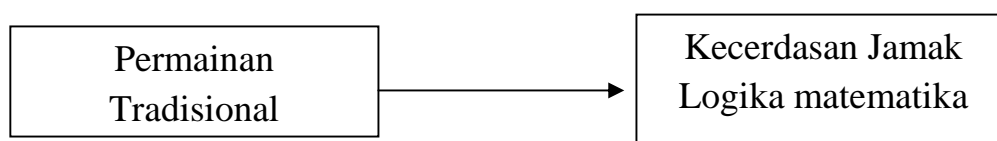
3. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Nova Rozi (Universitas Negeri Padang, 2012) yang berjudul “Peningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan berhitung menggunakan papan telur di TK Aisyiyah 7 duri”. Karena media guru kurang menarik untuk anak, maka tujuan penelitian, meningkatkan pengetahuan anak dalam berhitung. Metode penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian diperoleh melalui lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak, guru, peneliti, sekolah, orang tua, masyarakat, maupun peneliti lebih lanjut. Hasil penelitian, terjadi peningkatan kecerdasan logika matematika anak dari siklus I sampai siklus II. Kesimpulan penelitian adalah, melalui permainan berhitung menggunakan papan telur meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

2.8. Kerangka Pikir

Pembelajaran akan memberikan manfaat kepada anak apabila guru dapat merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode yang menarik dan menyediakan media atau alat permainan yang dapat merangsang kemampuan anak. Pembelajaran yang diberikan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan seorang individu. Rangsangan yang diberikan sejak dini akan menentukan bagaimana perkembangan kognitif anak di kehidupan selanjutnya. Perkembangan kognitif anak dapat di stimulus salah satunya dengan permainan tradisional.

Anak belum mampu mengenal konsep bilangan dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah seharusnya guru menggunakan media dalam proses pembelajaran dan menggunakan metode yang tepat. Dalam proses pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara bermain, bermain yang akan dilakukan adalah permainan tradisional seperti engklek, lompat tali dan bancaan, dan diharapkan dengan menggunakan permainan tradisional ini sebagai media pembelajaran mempunyai hubungan dengan pengembangan kecerdasan jamak logika matematika anak.



Gambar 1. Kerangka berpikir

2.9. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka diatas, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah : Ada hubungan antara permainan tradisional dengan kecerdasan jamak logika matematika.