

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan hidup anak. usia dini adalah masa emas (golden age) yang menentukan arah perkembangan kepribadian dan kompetensi dasar anak. Oleh karena itu, strategi pendidikan yang diterapkan pada masa ini harus mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter positif serta keterampilan esensial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara filosofis, pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia (humanisasi) yang mencakup pengembangan potensi intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Dalam konteks pendidikan karakter, tujuan utama pendidikan adalah membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter luhur. Ahli Filosofis seperti Ki Hadjar Dewantara menekankan bahwa pendidikan harus menumbuhkan watak, budi pekerti, dan kecakapan hidup. Salah satu karakter yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah karakter kerja keras, karena melalui karakter inilah anak diajarkan untuk tekun, pantang menyerah, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Secara normatif, penguatan pendidikan karakter telah menjadi amanat dalam berbagai regulasi nasional, seperti tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Selain itu, Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menekankan pentingnya pembentukan karakter sejak usia dini, termasuk karakter kerja keras dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (4C: critical thinking, creativity, communication, collaboration).

Secara teoritis, pengembangan karakter dan keterampilan anak dapat diintegrasikan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif (game based learning). Menurut Vygotsky , menyatakan bahwa permainan yang mengandung aturan sosial mampu memperkuat perkembangan kognitif dan sosial anak permainan memiliki nilai edukatif. Permainan tradisional congklak memiliki potensi besar dalam mengembangkan dua aspek penting tersebut. Permainan congklak mampu mendorong anak untuk berpikir strategis, bekerja sama, dan melatih ketekunan melalui mekanisme permainan yang terstruktur. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan congklak dalam kegiatan pembelajaran di TK Al Husna 2 dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan karakter kerja keras sekaligus meningkatkan keterampilan anak.

Secara empiris, hasil observasi awal di TK Al Husna 2 menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik kelompok B yang memiliki daya tahan rendah dalam menyelesaikan tugas, cepat menyerah, serta belum menunjukkan ketekunan yang konsisten dalam aktivitas pembelajaran. Diperlukan sebuah upaya strategis dan sistematis untuk meningkatkan

karakter kerja keras dan keterampilan peserta didik melalui media yang menyenangkan dan kontekstual, salah satunya dengan penerapan permainan congklak sebagai media pembelajaran di TK Al Husna 2 Kota Madiun.

Dalam praktik pembelajaran di taman kanak-kanak, penanaman nilai-nilai tersebut belum sepenuhnya optimal. Masih sering ditemukan perilaku anak yang kurang menunjukkan anak yang kurang semangat mengerjakan aktivitasnya, pantang menyerah saat mengerjakan kegiatan, kurang sabar saat bergiliran melakukan sesuatu, kurang menghargai perbedaan, atau kesulitan dalam menempatkan diri dalam situasi orang lain. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan karakter kerja keras dan keterampilan sosial anak.

Saat ini jumlah peserta didik di kelompok B2 TK Al Husna 2 Kota Madiun, sejumlah 16 anak . Dari 16 peserta didik ini ada 81,25 % kategori belum berkembang pada karakter kerja keras . Sedangkan ada 81,25 % peserta didik kategori belum berkembang pada karakter keterampilan sosial. Hal ini terlihat dalam pengembangan karakter kerja keras dan keterampilan sosial dalam kegiatan sehari-hari di sekolah masih kurang, seperti : rajin dan gigih saat belajar, tidak mudah menyerah walau menghadapi kesulitan, mengendalikan emosi, empati, simpati, berbagi, menolong, bekerja sama, bersaing, dan menjalin hubungan baik dengan orang lain. Anak cenderung mencari bantuan orang lain ketika menghadapi

masalah atau mendapat kesulitan saat mengerjakan kegiatan di sekolah daripada mencari solusinya.

Guru dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan Media yang kurang menarik. Guru hanya menjelaskan secara lisan saja tentang bagaimana karakter kerja keras itu, bagaimana berperilaku sosial di lingkungan sekitar, banyak menggunakan LKA (Lembar kerja Anak) sehingga ketercapaian karakter kerja keras dan keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan lagi. Permainan congklak merupakan media pembelajaran yang sarat nilai dan dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi kedua aspek tersebut. Permainan congklak menuntut ketelitian, kesabaran, serta strategi yang mendorong anak untuk terus mencoba dan tidak mudah menyerah. Selain itu, permainan ini juga menciptakan ruang interaksi yang mendorong anak untuk belajar bergiliran, mengikuti aturan, dan menjalin komunikasi yang sehat dengan teman sebaya.

Media Game ini telah diteliti oleh peneliti sebelumnya Novelia Stephanie Hariyanto (2018) melalui Jurnal Penerapan *Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Belajar Mahasiswa Akuntansi Universitas Surabaya.

Dari uraian diatas, penelitian ini bermaksud mengkaji dan menerapkan permainan congklak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan karakter kerja keras dan keterampilan anak pada peserta didik kelompok B di TK Al Husna 2. Penggunaan permainan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna,

sekaligus memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan karakter secara holistik.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat membentuk karakter kerja keras dan keterampilan sosial. Apakah permainan congklak dapat meningkatkan karakter kerja keras dan ketrampilan sosial pada peserta didik kelompok B Tk Al Husna 2 Kota Madiun ? Untuk itu maka perlu diadakan penelitian.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas , berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik kelompok B TK Al Husna 2 belum menunjukkan karakter kerja keras
2. Peserta didik kelompok B TK Al Husna 2 belum menunjukkan keterampilan sosial
3. Pendidik di TK Al Husna 2 masih masih menggunakan pembelajaran di dalam kelas dengan media lain dalam meningkatkan karakter kerja keras dan keterampilan sosial

### **C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah karakter kerja keras peserta didik kelompok B TK Al Husna 2 kota Madiun dapat ditingkatkan melalui permainan congklak ?

2. Apakah keterampilan sosial peserta didik kelompok B TK Al Husna 2 kota Madiun dapat ditingkatkan melalui permainan congklak ?

Masalah-masalah yang telah dirumuskan diatas, maka pemecahannya melalui dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak guna meningkatkan karakter kerja keras dan keterampilan sosial peserta didik kelompok B Tk Al Husna 2 kota Madiun.
2. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak guna meningkatkan karakter kerja keras dan keterampilan sosial peserta didik kelompok B Tk Al Husna 2 kota Madiun.
3. Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak guna meningkatkan karakter kerja keras dan keterampilan sosial peserta didik kelompok B Tk Al Husna 2 kota Madiun.
4. Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak guna meningkatkan karakter kerja keras dan keterampilan sosial peserta didik kelompok B Tk Al Husna 2 kota Madiun.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan karakter kerja keras peserta didik kelompok B Tk Al Husna 2 kota Madiun melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak.
2. Untuk mengetahui peningkatan ketrampilan sosial peserta didik kelompok B Tk Al Husna 2 kota Madiun melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan :

- a. Dapat memperkaya ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan karakter dan keterampilan sosial peserta didik.
- b. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman bagaimana pendekatan berbasis permainan dapat digunakan sebagai strategi yang efektif dalam membentuk karakter kerja keras dan meningkatkan kemampuan sosial peserta didik sejak usia dini..
- c. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian teori dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik.
- d. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media permainan congklak bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dalam membentuk karakter positif seperti kerja keras dan keterampilan sosial sejak dini.

Penelitian ini juga mendukung teori perkembangan peserta didik menurut Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan melalui permainan. Selain itu, temuan ini dapat memperkaya teori pembelajaran sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk perilaku dan kemampuan anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori-teori pendidikan anak usia dini yang berbasis pendekatan bermain.

## 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

### a. Bagi peserta didik TK

Permainan congklak dapat dilaksanakan di kelompok B sehingga dapat meningkatkan karakter kerja keras dan ketrampilan sosial pada peserta didik. Selain itu dapat mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan menyelesaikan tugas dengan tekun melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

### b. Bagi Guru TK

Sebagai inovasi kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan karakter kerja keras dan ketrampilan sosial peserta didik melalui permainan congklak.

c. Bagi Lembaga TK

Sebagai alternatif untuk peningkatan karakter kerja keras dan ketrampilan sosial peserta didik melalui permainan congklak, selain itu untuk membantu mengatasi permasalahan yang terdapat di lembaga sekolah supaya lebih baik dan terciptanya lingkungan belajar yang lebih inovatif , kreatif.

## **F. Definisi Istilah**

Untuk memberi pengertian pada konsep tersebut, dijelaskan istilah-istilah berikut :

1. Karakter kerja keras adalah sifat atau perilaku seseorang yang menunjukkan ketekunan, dedikasi, dan semangat tinggi dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan, meskipun menghadapi tantangan atau kesulitan.
2. Keterampilan Sosial adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Keterampilan ini mencakup cara seseorang berkomunikasi, bekerja sama, memahami perasaan orang lain (empati), serta menyelesaikan konflik atau masalah secara konstruktif.
3. Permainan Congklak adalah permainan tradisional yang populer di berbagai negara Asia Tenggara, termasuk Indonesia, Malaysia, dan Filipina. Di Indonesia, permainan ini dikenal sebagai "Congklak",

namun di daerah lain bisa juga disebut dengan nama seperti Dakon, Mancala, atau Sungka (tergantung pada wilayah dan budaya lokal).

#### 4. Peserta Didik Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

Peserta didik kelompok B di Taman Kanak-Kanak adalah anak usia dini yang berada pada rentang 5 sampai 6 tahun dan sedang mengikuti pendidikan di jenjang TK kelompok B, yaitu tahun kedua dari program Taman Kanak-Kanak setelah kelompok A (usia 4–5 tahun).