

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Anak usia dini adalah karakter pribadi melalui proses pengembangan dengan cepat dan pada dasarnya untuk kehidupan berikutnya. Usia masa kecil 0 hingga 6 tahun. Pada saat itu, anak memasuki periode waktu yang disebut Zaman Keemasan (Zaman Keemasan). Saat ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan sangat cepat dan tidak akan diganti. Karena itu, saat ini, anak harus mendapat perhatian besar untuk perkembangan dan perkembangannya. Hal ini disebabkan oleh pertumbuhan dan proses pengembangan dalam berbagai aspek pengalaman periode yang cepat dalam ruang lingkup pengembangan kehidupan manusia.

Pendidikan sebagai salah satu proses pembelajaran, melibatkan dan termasuk komponen yang berbeda dalam upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidikan adalah upaya bagi orang untuk mengembangkan potensi mereka melalui proses pembelajaran dan atau cara lain untuk diketahui dan diakui oleh masyarakat. Permendikbud No.1 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2014 mengemukakan bahwa "pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang dilakukan sebelum pendidikan dasar dalam upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga umur 6 tahun". Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk kehidupan setiap anak. Setiap anak memiliki hak untuk mendidik karena pendidikan adalah modal yang harus ditahan untuk berhasil di masa depan. Awal kehidupan adalah upaya untuk merangsang, membimbing, berhati-hati dan juga memberikan pembelajaran untuk mempraktikkan kapasitas dan keterampilan anak-

anak. Pendidikan saat ini adalah pertumbuhan dan perkembangan mesin mentah dan canggih, kecerdasan, emosi sosial, bahasa menurut tahap perkembangan masa kanak-kanak (Mursid: 2015.15).

Pendidikan prasekolah adalah proses pelatihan yang diberikan kepada anak-anak sejak lahir hingga enam tahun untuk memberikan perkembangan fisik, perkembangan spiritual dan kebahagiaan fisik dan mental. Tujuan akhir pendidikan adalah untuk sepenuhnya mempersiapkan mereka untuk studi mereka di masa depan (Saputra, 2018). Oleh karena itu, perlu untuk mempromosikan semua aspek perkembangan masa kanak-kanak. Pendidikan prasekolah dianggap penting oleh penjelasan di atas, karena menentukan keberadaan mereka di masa depan.

Fokus pada pembelajaran sangat penting dan perlu sejak usia dini untuk dapat menyerap pengetahuan yang berbeda terkait dengan lingkungan. Dengan konsentrasi pembelajaran yang baik, anak-anak dapat mengikuti proses pembelajaran sehingga anak-anak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut (Sati dan Sunarti, 2021) fokus pada pembelajaran adalah bentuk kompetensi seseorang untuk memfokuskan pikiran mereka dan perhatian pada kegiatan belajar, berfokus pada konten dan konten.

Sebagai guru, pendidik memainkan peran penting dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Agar semua aspek berkembang dengan baik, guru harus berhati-hati apakah mereka dapat fokus atau tidak dalam proses pembelajaran. Tetapi berdasarkan karakteristik anak-anak, salah satunya adalah anak yang sulit untuk fokus dan senang bermain. Untuk alasan ini, peningkatan konsentrasi masa kanak-kanak dapat dilakukan dengan bermain sukacita. Karena dunia anak-anak adalah dunia permainan saat belajar atau belajar dengan bermain (Kertamuda, 2015: 125) Dunia anak adalah dunia

bermain. Karena anak-anak mulai bermain dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sejak bayi, mustahil untuk memisahkan permainan ini dari kehidupan mereka. Untuk masa kanak-kanak, permainan telah menjadi hal yang perlu, jadi, dengan mencapai kebutuhan akan permainan tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Berkat ruangan, anak-anak bisa mendapatkan informasi yang akan disimpan dalam memori dan dapat diperbarui dalam kehidupan anak berikut. Perlu dicatat bahwa lingkungan permainan untuk anak-anak adalah lingkungan yang aman, menarik dan menyenangkan untuk pengembangan dan perkembangan anak-anak. Aktivitas game selalu dikaitkan dengan game. Secara umum, permainan adalah alat yang digunakan oleh anak-anak untuk memainkan kegiatan sehingga kegiatan ini sangat menarik dan berkesan bagi mereka.

Salah satu permainan yang bisa dimainkan anak-anak adalah permainan bisikan. Game ini adalah game tradisional dari Betawi. Permainan kuda bisik disebut juga permainan bisik nama. Permainan kuda bisik mempunyai berbagai manfaat yang salah satunya adalah melatih konsentrasi untuk dapat mengingat dan mampu menyampaikan kembali kata-kata yang didengar dalam kurun waktu yang sangat sebentar. Dengan permainan ini kegiatan belajar akan lebih menyenangkan sehingga dengan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak.

Salah satu permainan tradisional Betawi yang relatif sederhana dimainkan adalah permainan kuda bisik, karena tidak memerlukan alat bantu untuk memainkannya. Inti permainan kuda bisik ini adalah permainan bisik menebak nama lawan. Dalam permainan juri, membisikkan nama, tetapi dalam belajar akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk fokus, apa bisikannya bukan nama tetapi digantikan oleh pinus. Baik anak laki-laki maupun perempuan dapat memainkan permainan ini. Pemain kuda bisik

berjumlah ganjil, biasanya dimainkan paling sedikitnya 7 orang dan paling banyak tidak terbatas. Semakin banyak pemainnya maka permainan akan semakin seru. Mengapa harus ganjil? hal ini dilakukan karena pada permainan ini salah satu orang akan dipilih menjadi juri atau wasit dan sisanya membentuk 2 kelompok secara bergantian.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas anak-anak yang terlibat dalam permainan melalui penggunaan seluruh tubuh mereka (sensorik motorik) dan jiwa (imajinasi, perasaan, pikiran, dan lain-lain). Permainan kuda bisik merupakan salah satu cara untuk membantu anak lebih fokus ketika belajar, karena bermain kuda bisik adalah salah satu jenis permainan yang menggembirakan serta harus memiliki gerakan dan fokus agar dapat menyebutkan pesan sederhana yang dibisikkan juri sehingga dapat menang dalam permainan.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran bulan Februari 2024 selama proses pembelajaran Dalam kelompok Ceria 3 (5-6 tahun) Paud Melati Pinang Ranti, total 16 anak termasuk 12 putra dan 4 putri. Ada 10 anak (60%) dengan tingkat pembelajaran yang rendah dan hanya 6 anak (40%) anak-anak yang fokus untuk belajar dengan cukup baik. Anak-anak dengan konsentrasi masih rendah ketika anak-anak memperhatikan guru dan kadang-kadang mengabaikannya, sehingga anak-anak sulit untuk memahami setiap materi pembelajaran yang disediakan. Kesulitan anak-anak dapat dilihat dalam kegiatan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Anak-anak cenderung keren untuk bermain dan tidak mengerjakan pekerjaan rumah guru, mengabaikan lebih sedikit dari apa yang ditransmisikan guru. Anak-anak kurang aktif ketika diundang dan cenderung diam ketika guru mengajukan pertanyaan.

Ini karena metode pembelajaran digunakan dalam pasokan peralatan pembelajaran yang monoton, yaitu penggunaan metode konferensi berfokus pada guru dan menggunakan lembar kerja dalam setiap kegiatan. tidak fokus. Dalam memilih kegiatan permainan guru, lebih fokus pada kegiatan sepeda motor untuk hanya memiliki beberapa peluang bagi anak-anak untuk meningkatkan fokus pada pembelajaran pada proses belajar mengajar.

Penerapan teknik pendidikan yang tepat dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar anak sangat dibutuhkan oleh guru. Guru harus memiliki sejumlah strategi yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar berhasil. Tahap-tahap perkembangan anak harus dipertimbangkan saat menggunakan strategi pembelajaran, dan pendekatan yang tepat dan berbeda akan dapat mempromosikan manfaat dan antusiasme anak-anak dalam memantau prosesnya. Metode pembelajaran yang tepat adalah menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran seperti menerapkan permainan tradisional. Permainan tradisional akan dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan karena mereka dapat menerima semua anak pada anak-anak dengan konsentrasi tinggi, sedang dan rendah. Memang, permainan tradisional memberi anak-anak lebih banyak kesempatan untuk bermain dalam kelompok.

Sebuah permainan konvensional yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan konsentrasi belajar yaitu permainan tradisional kuda bisik. Permainan kuda bisik adalah permainan berkelompok, sederhana serta tidak membutuhkan alat bantu yang mahal sehingga cocok diterapkan pada anak usia 5-6 tahun. Melalui penggunaan permainan kuda bisik, anak-anak dapat menjadi lebih fokus selama kelas dan lebih baik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan permainan kuda bisik membutuhkan gerak

tubuh dan pikiran (konsetrasi) agar dapat menebak pesan dengan benar agar kelompok dapat memenangkan permainan.

Dari hasil permasalahan yang ada di atas peneliti mengambil judul “Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Permainan Kuda Bisik“ dikelompok Ceria 3 PAUD Melati Pinang Ranti.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Area penelitian dapat diidentifikasi menggunakan latar belakang masalah yang disebutkan sebelumnya, yakni:

1. Anak belum sepenuhnya konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru menggunakan teknik ini selama proses belajar mengajar.
3. Hanya menggunakan lembar kerja dalam dalam kegiatan pembelajaran
4. Kurangnya upaya guru untuk menciptakan kegiatan yang menarik dalam proses belajar mengajar
5. Dalam memilih kegiatan bermain guru hanya memilih permainan yang hanya berfokus pada kegiatan motorik saja

Adapun fokus penelitiannya adalah upaya guru untuk meningkatkan konsentrasi belajar melalui permainan kuda bisik di PAUD Melati kelompok usia 5-6 tahun Kelurahan Pinang Ranti Kecamatan Makasar Jakarta Timur.

## **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Peneliti membatasi masalah berdasarkan latar belakang, identifikasi area penelitian, dan fokus penelitian yang dijelaskan di atas pada upaya meningkatkan fokus belajar anak dengan bermain kuda bisik di kelompok Ceria 3 PAUD Melati tahun ajaran 2023/2024.

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Mengingat latar belakang yang disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah dengan permainan kuda bisik dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelompok Ceria 3 PAUD Melati Pinang Ranti Jakarta Timur.

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

Adapun kegunaan dari hasil penelitian ini yakni:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Menyediakan referensi dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep belajar melalui permainan kuda bisik.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi anak**

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, berkesan, dan bermakna
- 2) Menambah wawasan anak tentang permainan tradisional.
- 3) Dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dalam proses pembelajaran.

###### **b. Bagi Guru.**

- 1) Meningkatkan peranan serta kreativitas guru dalam menemukan model belajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar.
- 2) Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan dinamis bagi anak.
- 3) Meningkatkan motivasi guru dalam mengajar serta memacu guru untuk mencari metode pembelajaran baru yang lebih efektif.

- 4) Meningkatkan interaksi antara guru dan anak, memungkinkan guru lebih memahami kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi setiap anak.

c. **Bagi Lembaga**

- 1) Mendorong proses inovasi pada diri guru dan meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa
- 2) Implementasi metode pembelajaran yang kreatif serta efektif dapat meningkatkan kualitas lembaga sehingga meningkatkan reputasi di mata masyarakat.
- 3) Orang tua akan lebih puas dengan layanan pendidikan yang diberikan oleh lembaga apabila hasil belajar anak dan kualitas pendidikan yang diberikan meningkat.

d. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Untuk menambah informasi serta sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan upaya peningkatan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun melalui permainan kuda bisik.