

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No.4 Tahun 1979 pasal 2 ayat 1, menjelaskan bahwa setiap anak berhak untuk mendapat kesejahteraan, perawatan, asuhan, dan bimbingan berdasarkan kasih sayang baik dalam keluarganya maupun di dalam asuhan khusus untuk tumbuh dan berkembang wajar. Sejalan dengan Peraturan Perundang-undangan tersebut, Pemerintah menyediakan suatu wadah yang sekiranya dapat membantu memenuhi kebutuhan jasmani, rohani dan sosial dari anak-anak yang hidup tanpa didampingi oleh orang tua dan keluarganya, agar mereka dapat tumbuh dan berkembang layaknya anak yang diasuh dalam keluarga yang sebenarnya, yaitu panti asuhan. Panti asuhan adalah salah satu lembaga perlindungan anak yang berfungsi untuk memberikan perlindungan terhadap anak-anak yang tidak mendapatkan haknya. Panti asuhan juga terbuka untuk anak-anak yang masih memiliki orang tua lengkap yang dalam status ekonomi keluarga yang rendah, namun tetap menginginkan pendidikan yang terjamin untuk anaknya. Setiap panti asuhan tentunya memiliki pengasuh sebagai pengganti orang tua untuk para penghuni panti asuhan. Mussen (dalam Diah Komang dan Putu: 2014).

Anak pra sekolah adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya, merupakan fase kehidupan manusia yang mempunyai keunikan dan dunia tersendiri. Berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan. Periode ini sekaligus merupakan periode yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya (Mustofa, 2016, hlm 42).

Anak usia pra sekolah merupakan usia pertumbuhan dan usia bermain. Artinya anatomi tubuh anak, seperti jaringan saraf dan otaknya masih dalam tahap pembentukan untuk menuju kesempurnaan permanen, dan merupakan fase bermain sebagai bagian pengenalan dan pembelajaran terhadap lingkungan sekitar (Inawati

Maria, 2011). Dengan permainan guru atau orang tua dapat memasukkan unsur-unsur pendidikan di dalamnya, namun tidak semua mainan yang dimainkan oleh anak mengandung unsur pendidikan. Oleh sebab permainan yang dipilih selain menghibur juga harus mendidik, pemilihan permainan yang tepat akan membantu anak menyelesaikan tugas perkembangannya dengan baik. Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 nomor 14 tahun 2003).

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan anak memiliki 6 perkembangan yang harus dikembangkan, yaitu: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Kemampuan yang diharapkan pada anak usia 3–5 tahun dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat yang meliputi mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya, menyebutkan 7 bentuk seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium), membedakan beragam ukuran, membedakan rasa, bau, menyebutkan bilangan 1–10, mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya, menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh, mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya (Montolalu, dkk dalam Daniati Rahma: 2013).

Pemberian rangsangan salah satunya dapat dilakukan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah jenis permainan yang mengandung nilai pendidikan yang berfungsi untuk merangsang daya imajinasi anak dalam proses perkembangan kognitif, proses kegiatannya yaitu pemberian stimulasi sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan dalam proses tumbuh kembang anak yang dinilai dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosialisasi dan kemandirian (Wulandari, ayu dkk),

penelitian tersebut juga diperkuat oleh pernyataan (Kania Nia: 2006). Penggunaan APE secara tepat dan memadai akan merangsang anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Sehingga secara afektif, kognitif, dan psikomotorik anak lebih mampu memahami setiap tema pembelajaran dengan cepat dan aplikatif (Sri Eka, 2012, hlm.105). Permainan edukatif hendaknya dijadikan sebagai kegiatan pertama dan utama dalam aspek kehidupan anak. Sebab, hanya dengan bermainlah anak-anak dapat hidup bahagia dan menjadi cerdas karenanya (Khobir Abdul). Perkembangan kognitif anak akan lebih merangsang keingintahuan anak jika menggunakan alat permainan edukatif (Adiarti: 2009). Saat ini ada banyak jenis alat permainan edukatif untuk anak yang telah dikembangkan, diantaranya alat permainan yang telah diciptakan oleh para ahli yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody dan Froebel, diantaranya: boneka tangan, *puzzel* geometri, papan bidang, balok *cruissenaire*, balok *blockdoss*, boneka jari, *puzzle* besar, kotak alfabet, kartu pasangan, kartu lambang bilangan, lotto warna, dan *maze* (Cucu, Eliyati, 2005 hlm. 65).

Maze merupakan permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. *Maze* juga merupakan kegiatan bermain yang melibatkan anak secara aktif dalam merangkai dan memecahkan masalah secara langsung memiliki fungsi mengembangkan aspek kognitif, bahasa dan motorik halus sehingga jenis permainan ini akan berdampak positif terhadap perkembangan anak (Rasidah, 2014:286). Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Utami Oktrariani (2017) menyatakan bahwa anak yang dapat memecahkan masalah sendiri menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam berfikir dan berkeaktifitas dapat berkembang dengan baik. Untuk itu, sangatlah penting melatih anak untuk dapat menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Hal ini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu salah satunya dengan bermain *maze* (labirin).

Pemaparan tersebut sejalan dengan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki peneliti, yaitu sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang mempelajari materi tentang Rancang Bangun Alat Permainan

Edukatif (APE), Bimbingan Perawatan Anak, Pendidikan *Baby Sitter*, dan Pelayanan Anak. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk membuat alat permainan edukatif *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah di panti asuhan. Dalam penelitian ini peneliti akan membuat *maze* 2 dimensi dalam bentuk *maze adventure* untuk anak usia 3-5 tahun, peneliti akan membuat 3 buah *maze* yaitu *maze adventure* huruf, angka, sayuran serta buku memainkan *maze adventure*. Pemilihan APE *maze* dianggap tepat untuk menstimulus perkembangan kognitif anak pra sekolah dikarenakan kemampuan kognitif pada usia 3-5 tahun adalah anak mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat (Montolalu, dkk dalam Daniati Rahma 2009).

1.2 Perumusan Masalah

Identifikasi masalah di atas, menjadi dasar di dalam merumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana Pembuatan Alat Permainan Edukatif *Maze Adventure* Untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Pra sekolah di Panti Asuhan”

Rumusan masalah tersebut yang mendasari peneliti dalam merumuskan judul skripsi yaitu “Pembuatan Alat Permainan Edukatif *Maze Adventure* Untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Pra sekolah di Panti Asuhan”. Pembuatan alat permainan edukatif pada penelitian ini difokuskan pada jenis alat permainan edukatif *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk membuat alat permainan edukatif *maze adventure* dan buku panduan memainkan *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah di panti asuhan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah ingin memperoleh data tentang kebutuhan Alat Permainan Edukatif (APE) *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah di panti asuhan, yaitu aspek intelektual

tentang konsep mengenal bentuk dua dan tiga dimensi, warna-warna dasar, simbol-simbol angka, dan huruf di panti sosial asuhan, meliputi:

a. *Planning*

Menganalisis kebutuhan dan merancang APE *maze adventure* sesuai dengan kebutuhan anak pra sekolah di panti asuhan.

b. *Production*

Pembuatan APE *maze adventure* 2 dimensi berupa *maze adventure* angka, huruf, sayuran dan pembuatan buku panduan memainkan *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah untuk panti asuhan.

c. *Evaluation*

Melakukan validasi kelayakan *maze adventure* dan buku panduan memainkan *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah menggunakan *expert judgment* oleh beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai APE yang telah dibuat.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian skripsi ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis, adapun manfaat akan dijelaskan dibawah ini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan bidang keilmuan yang berkaitan dengan alat permainan edukatif berbentuk *maze adventure*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian yang akan dilakukan mengenai pembuatan alat permainan edukatif berbentuk *maze adventure*, diharapkan dapat dimanfaatkan oleh panti asuhan untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I, bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II, berisi teori-teori yang mendukung “Pembuatan Alat Permainan Edukatif *Maze Adventure* Untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Pra sekolah di Panti Asuhan” dalam melakukan penelitian dan menyusun hasil penelitian.

BAB III, merupakan arahan bagi pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya.

BAB IV, merupakan bagian dimana peneliti menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V, menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.