

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses dalam mengatur dan mengorganisasikan peserta didik dengan lingkungan sekitar, sehingga mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar, Pane & Dasopang (2017). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Secara aturan, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara komponen-komponen utama yang terdiri dari peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang saling berkaitan dalam satu lingkungan belajar, sehingga menghasilkan interaksi edukatif untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan melalui tahapan-tahapan tertentu, khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pembelajaran bagi anak usia dini seyogyanya dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini harus dikemas melalui pertimbangan matang berkaitan dengan keefektifan dan karakteristik pembelajaran anak. Terdapat 5 pembelajaran menyenangkan bagi anak menurut Perni (2017), salah satunya adalah pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak. Dengan begitu, pembelajaran akan diminati anak, indikator yang diharapkan dapat dicapai, dan kegiatan belajar dapat menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut. Selain berorientasi pada usia, pembelajaran berorientasi pada perkembangan harus mempertimbangan konteks sosial budaya di lingkungan setempat. Untuk mengembangkan pembelajaran yang bermakna, guru sebaiknya mempertimbangkan anak dalam konteks keluarga, masyarakat, dan lingkungan yang melingkupi anak. Pentingnya memilih pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini tentu akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya adalah aspek kognitif.

Pentingnya pengembangan aspek kognitif pada anak menjadi suatu kekhawatiran yang muncul di tengah masyarakat. Kurangnya pemahaman terhadap perbedaan kemampuan setiap anak, membuahkan standar-standar yang menyamaratakan tingkat pencapaian perkembangan anak berdasar pada asumsi-asumsi yang dibuat oleh masyarakat sendiri. Anak sejak dini dituntut mampu membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Anak dinilai pintar apabila sudah mampu calistung pada usia sedini mungkin. Hal ini tentu tidak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Terdapat tiga poin dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada aspek kognitif, yaitu: (1) belajar dan pemecahan masalah, (2) berpikir logis, (3) berpikir simbolik. Calistung termasuk dalam kelompok poin ketiga, yaitu berpikir simbolik meliputi: (1) membilang banyak benda 1-10, (2) mengenal konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan, (4) mengenal lambang huruf. Hal ini perlu diketahui oleh setiap orang tua, guru, pengasuh, dan orang-orang di sekitar anak yang merupakan bagian dari masyarakat. Anak mempunyai masanya sendiri. Anak yang satu akan memiliki perkembangan yang berbeda dengan anak lainnya. Anak akan dapat calistung ketika perkembangan otaknya sudah mampu menerima konsep tersebut.

Anak sebagai subjek pendidikan memiliki karakteristik yang unik, senang bermain, kreatif, dan senang meniru aktivitas yang dilihat dari lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, sebagai seorang pendidik harus mampu menjadi fasilitator yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia dan kegemaran anak. Dengan bimbingan yang tepat dari guru, potensi diri anak akan berkembang, dan anak menjadi pintar melalui sarana permainan. Karena bermain merupakan dunia anak, maka sebaiknya guru memasuki dunia bermain dan mengajak anak belajar dengan cara yang menyenangkan. Anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam tanpa merasa lelah saat bermain. Dalam rentang waktu tersebut, guru dapat mengaplikasikan strategi yang telah dirancang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu solusi yang dapat dipilih guru adalah permainan eksplorasi yang

dilakukan di luar kelas. Permainan yang dilakukan di lingkungan *outdoor* akan memberi pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan, serta anak akan merasa bebas mengekspresikan dirinya tanpa dibatasi oleh sekat ruangan yang sempit. Salah satu permainan eksplorasi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah permainan harta karun.

Penelitian tentang permainan harta karun dalam pendidikan pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang mengungkapkan bahwa permainan harta karun dapat menjadi wahana dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam pengembangan konsep matematika (Setyowati, 2018; Veronika, ddk., 2018; dan Amanah & Komalasari, 2015). Permainan mencari harta karun berkaitan dengan matematika, yaitu bermain dengan angka, konsep bilangan, klasifikasi, berpikir logis, dan memecahkan masalah. Anak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengeksplorasi dan berimajinasi bahwa mereka sedang benar-benar mencari harta karun. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dipahami bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif, pembelajaran di sekolah tidak hanya terbatas pada aktivitas belajar menggunakan media buku tulis. Pembelajaran melalui aktivitas bermain yang dilakukan di luar kelas pun dapat menjadi rekomendasi baru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan di keluarkannya energi ketika bermain di lingkungan *outdoor*, anak akan mudah menyerap dan mengingat pembelajaran yang diberikan. Disinilah manfaat permainan mencari harta karun dalam perkembangan kognitif, karena anak dikenalkan dengan lambang bilangan melalui cara yang menyenangkan dan anak lebih mudah mengingat lambang bilangan. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian studi literatur dengan judul “Permainan Harta Karun dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini?
2. Bagaimana capaian pembelajaran permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui efektivitas permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini.
2. Untuk mengetahui capaian pembelajaran permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan, wawasan, dan informasi mengenai permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi perkuliahan dan dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah penelitian-penelitian dalam bentuk studi literatur.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya berkenaan dengan permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi. **BAB I** berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari skripsi, yang terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. **BAB II** berisi uraian tentang kajian pustaka. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoretik yang menjelaskan laporan tentang hasil temuan peneliti yang berkaitan dengan masalah penelitian. **BAB III** berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, antara lain terdiri dari: metode penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. **BAB IV** berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari: pengolahan atau analisis data dan pemaparan data kualitatif. **BAB V** berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Bab ini berisi tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.