

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu proses yang terus menerus berlangsung dan menjadi dasar bagi kelangsungan kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia memperoleh sejumlah informasi, nilai-nilai, pengertian, perasaan, pengetahuan dan ketrampilan untuk mengembangkan diri seoptimal mungkin.

Jacques Delors dalam Soedijarto (2000:69) mengungkapkan bahwa pendidikan harus dimulai dari empat pilar proses pembelajaran, yaitu: 1). *Learning how to know*, 2). *Learning how to do*, 3). *Learning how to be*, dan 4). *Learning how to live together*. Selanjutnya Soedijarto (2000:69) berpendapat bahwa "...penerapan 4 pilar proses pembelajaran ini pada setiap jenjang, jenis dan jalur pendidikan sangat diperlukan bagi terlaksananya fungsi dan tercapainya tujuan pendidikan nasional."

Pendidikan dapat dicapai melalui berbagai jenjang, yaitu jenjang pendidikan formal, nonformal, dan pendidikan informal. Terkait dengan penyelenggaraan beberapa jalur pendidikan terdapat pada pasal 13 bab VI Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang saling melengkapi dan memperkaya. Berdasarkan undang-undang ini, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dilaksanakan melalui tiga jalur, yaitu formal, nonformal, dan informal. Untuk

pendidikan nonformal diselenggarakan bagi masyarakat yang tidak mengakses pendidikan jalur formal dimana fungsinya sebagai pengganti, penambah dan atau pelengkap pendidikan formal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang penting diberikan oleh orang tua kepada anak-anaknya sejak usia sedini mungkin, karena para ahli mengatakan usia dini adalah usia 'emas' (*golden age*) yang didefinisikan sejak anak (janin) berada dalam kandungan hingga usia 8 tahun.

Mengacu Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Beberapa program pendidikan luar sekolah sesuai dengan UUSPN No.20 tahun 2003 pasal 28, yaitu: 1. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, 2. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal, 3. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak, Raudhatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat, 4. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, atau bentuk lain yang sederajat, 5. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur nonformal adalah Kelompok Bermain. Dalam buku acuan menu pembelajaran pada kelompok bermain, Diknas (2001:2):

Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan luar sekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Kelompok bermain disebut juga dengan istilah pendidikan anak usia dini.

Penulis lebih tertarik untuk melakukan penelitian pada kelompok bermain, adapun pedoman penyelenggaraan pendidikan pada kelompok bermain disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun dalam aspek-aspek kesehatan, gizi, dan psikososial (kognitif, sosial, dan emosional) yang dilakukan oleh lingkungan yang berpengaruh besar pada tumbuh kembang anak (keluarga, sekolah, lembaga dan tempat pengasuhan anak serta teman sebaya). Melalui program pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, seperti agama, intelektual, sosial, emosi, fisik dan memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya.

Secara sederhana Seifert dan Hoffnung (Fauzi, 2008) mendefinisikan perkembangan sebagai *“long term change in a persons growth, feeling, patterns of thinking, social relationships, and motor skills”*. Sementara itu Chaplin mengartikan perkembangan sebagai perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, mulai dari lahir sampai mati. Menurut Reni Akbar Hawadi, perkembangan secara luas menunjuk pada keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas kemampuan, sifat dan ciri-ciri yang baru.

Menurut F.J. Monks (Fauzi, 2008) pengertian perkembangan menunjuk pada suatu proses kearah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan menunjuk kepada sifat yang tetap dan tidak dapat diputar kembali. Perkembangan juga dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap yang

menuju kearah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pematangan dan belajar.

Perkembangan anak penting dijadikan perhatian khusus bagi orangtua. Sebab, proses tumbuh kembang anak akan mempengaruhi kehidupan mereka pada masa mendatang. Jika perkembangan anak luput dari perhatian orangtua (tanpa arahan dan pendampingan orangtua), maka anak akan tumbuh seadanya sesuai dengan yang hadir dan menghampiri mereka. Pada aspek kognitif, perkembangan anak nampak pada kemampuannya dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi-informasi yang sampai kepadanya.

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan, perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berfikir anak. Kemampuan anak mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Kemampuan kognitif berkaitan dengan perkembangan berbahasa (bahasa lisan maupun isyarat), memahami kata, dan berbicara. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Kartini Kartono (Content Team, 2007) bahwa perkembangan kognitif pada masa ini berada pada periode operasional, yaitu tahapan di mana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis (kegiatan yang dilakukan atau

diselesaikan secara mental bukan fisik). Mengenai perkembangan kognitif ini, pada tahun-tahun pertama ini baru sedikit yang berkembang, dan pada usia 4 tahun perkembangannya akan meningkat. Cara belajarnya melalui inisiatif, pengalaman dan juga pembiasaan belajar dari pengalaman. Disini anak akan belajar terus mengenai hal-hal tertentu hingga menjadi suatu perilaku yang baku bagi anak.

Dalam aktivitasnya PAUD adalah pendidikan yang menggunakan metode “*Belajar melalui bermain*”. Belajar melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak. Bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh semua manusia. Melalui bermain yang menyenangkan anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang disekitarnya, dapat mengorganisasi berbagai pengalaman dan kemampuan kognitif, sosial, emosi, moral, bahasa, dan seni.

Sambil bermain, sebenarnya anak belajar, yaitu mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita itulah syaraf/neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan. Kegiatan bermain itu sendiri sebenarnya ada yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat tetapi pada umumnya kegiatan bermain lebih banyak menggunakan alat.

Alat permainan yang baik bagi anak adalah alat permainan yang memenuhi kriteria : mampu merangsang kreativitas anak, menjadi media pencapaian keterampilan tertentu, mendidik mental dan komunikasi anak, merangsang anak berfikir dan berkembang serta memberikan keamanan bagi kesehatan fisik dan rohani anak. Istilah alat permainan ini seringkali dilengkapi menggunakan istilah lain, yaitu alat permainan edukatif (APE). Bentuk dan jenis APE sangat beragam dan masing-masing APE difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Dari uraian dan pendapat-pendapat di atas menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) diperlukan sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pada proses pembelajaran di Kelompok Bermain Ayu Gandasari pemanfaatan APE sangat dioptimalkan, karena menurut sumber belajar disana, APE sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, terutama perkembangan kognitifnya. Namun belum ada pembuktian secara jelas apakah APE tersebut mempunyai dampak atau pengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini, khususnya perkembangan kognitifnya.

Dengan memperhatikan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh lagi tentang “Dampak Penggunaan Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Deskriptif pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu).”

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah dikemukakan di atas dan juga didukung dengan pengamatan secara langsung di lapangan, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini khususnya di Kelompok Bermain Ayu Gandasari diperlukan suatu media penunjang yang dalam hal ini alat permainan namun pilihan bentuk/jenis alat permainan yang ada belum 100% lengkap.
2. Alat Permainan Edukatif selalu digunakan dalam proses pembelajaran, namun masih ada faktor penghambat dalam penggunaan APE tersebut yang harus diperhatikan.
3. Terbatasnya alat permainan edukatif dan ruangan, sehingga dalam pemanfaatan alat permainan edukatif kurang maksimal.
4. Belum ada pembuktian secara pasti apakah APE tersebut mempunyai dampak atau pengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini, khususnya perkembangan kognitif.

C. Perumusan Masalah dan Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana Dampak Penggunaan Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu?”

Agar penelitian ini lebih terarah dan terinci maka penelitian ini akan dibatasi dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Jenis alat permainan edukatif apa saja yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Ayu Gandasari?
2. Bagaimana proses penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan pembelajaran pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak?
3. Apa saja faktor pendorong dan penghambat dalam pemanfaatan Alat Permainan Edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari?
4. Bagaimanakah hasil atau dampak penggunaan Alat Permainan Edukatif yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari?

D. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk memperoleh data tentang jenis-jenis Alat Permainan Edukatif yang digunakan oleh anak usia dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.
2. Untuk mengetahui proses penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan pembelajaran pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

3. Untuk mengetahui tentang faktor pendorong dan penghambat dalam pemanfaatan Alat Permainan Edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari.
4. Untuk memperoleh data tentang hasil atau dampak penggunaan Alat Permainan Edukatif yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini pada Kelompok Bermain Ayu Gandasari.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis:
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian dan informasi tentang pengembangan program Pendidikan Anak Usia Dini.
 - b. Mengembangkan konsep-konsep atau teori yang ada dalam pendidikan nonformal khususnya yang berhubungan dengan alat permainan edukatif.
2. Secara praktis:
 - a. Diharapkan berguna bagi pengembangan, perencanaan, penyelenggaraan dan pelaksanaan program pendidikan nonformal.
 - b. Sebagai masukan bagi para guru dan orangtua dalam melaksanakan perannya masing-masing.

F. Anggapan Dasar

1. Tujuan pendidikan adalah menyiapkan manusia yang mampu membuat sesuatu yang baru, kreatif, berdaya cipta, nalar dengan baik, kritis, dan bukan

hanya mengulangi dan meniru sesuatu yang telah terjadi dahulu. (Jean Piaget, 1896-1980)

2. Pendidikan untuk anak usia dini secara bertahap hendaknya sudah diberikan pada anak sejak masih sangat muda. Selain untuk mempersiapkan mereka di masa dewasa kelak, juga untuk membiasakan keterbukaan pada berbagai informasi sejak dini. (Dr. Juntika Nurihsan, M.Pd.)
3. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya. (Moeslichatoen, 1999:32)
4. Alat Permainan Edukatif mempunyai peran sangat penting bagi perkembangan anak, tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. (Moeslichatoen, 2004:34)

G. Definisi Operasional

Agar masalah yang diangkat memiliki kejelasan maka dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan, yaitu :

1. Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat, baik negatif maupun positif. (Suharso dan Retnoningsih, 2005)

Dampak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

(Mayke Sugianto, 1995)

3. Perkembangan kognitif adalah bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental.

(Jean Piaget : 1896-1980)

4. Anak usia dini adalah anak usia 0 – 6 tahun yang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan selanjutnya (Bahan Sosialisasi PADU, 2002: 8)

Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 3 - 4 tahun.

5. Kelompok bermain adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan nonformal (PAUD nonformal) yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun (dengan prioritas anak usia dua sampai empat tahun).

(Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain, 2006 :2)

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN yang mencakup: latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, anggapan dasar, metode penelitian, teknik pengumpulan data, subjek penelitian, dan definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA menjelaskan tentang konsep dan teori yang dipergunakan dan ada kaitannya dengan masalah yang diteliti.

BAB III PROSEDUR PENELITIAN mengungkap tentang metode penelitian, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, langkah pengumpulan data dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data penelitian, dan pembahasan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian dan beberapa saran yang diberikan.

