

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 dijelaskan bahwa: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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.” Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan untuk anak usia dini menjadi suatu hal yang penting untuk diberikan kepada anak sejak dilahirkan sampai usia 6 tahun sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

Setiap anak memiliki banyak potensi untuk berkembang. Hasil studi longitudinal Bloom menunjukkan bahwa 50% perkembangan intelektual anak terjadi pada usia 4 tahun, 80% terjadi pada usia 8 tahun, dan puncaknya terjadi pada usia 18 tahun. Merujuk pada hasil penelitian tersebut, para ahli sering menyebutnya sebagai masa keemasan (Rahman, 2018). Dengan demikian, perkembangan kecerdasan anak yang begitu pesat pada masa *golden age* membutuhkan penanganan sedini mungkin karena masa usia dini adalah masa yang sangat penting sebagai dasar pertumbuhan dan perkembangan pada masa selanjutnya.

Semua anak dalam kelompok usia 0-6 tahun memiliki tantangan perkembangan yang harus dialami. Setiap anak harus melalui tugas-tugas perkembangan tersebut. Namun, tentu saja tidak semua anak melewati tantangan perkembangan dengan baik. Ada anak yang berkembang cepat, dan ada pula yang lambat, atau bahkan terlewatkan. (Mulyana, Nurzaman, dan Fauziyah, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, maka dalam memenuhi tugas perkembangan anak usia dini memerlukan pengawasan serta bimbingan yang tepat untuk mengatasi kesulitan yang timbul ketika anak sedang menjalankan tantangan perkembangannya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dipaparkan bahwa “aspek perkembangan anak usia dini mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Lingkup perkembangan kognitif yang dimaksud dalam Permendikbud meliputi 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar”.

Pada lampiran 1 standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan kognitif anak usia 12 sampai 18 bulan, “anak mampu mengenal beberapa warna dasar, yaitu warna merah, biru, kuning, dan hijau”. Namun pada kenyataannya, tidak sedikit anak yang belum mempunyai kemampuan mengenal warna ditemukan di lapangan, bahkan anak yang berusia lebih dari 18 bulan belum mengenal warna-warna dasar. Hernia dalam (Nityanasari, 2020) menyatakan bahwa kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dalam lingkup perkembangan kognitif. Kognitif merupakan hasil penggabungan kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi dari lingkungan. Perkembangan kognitif anak, memiliki tujuan supaya anak dapat mengeksplorasi dunia sekitar melalui panca indera dalam memecahkan setiap masalah. Kemampuan mengenal warna merupakan aspek perkembangan yang harus dilalui semua anak. Kemampuan mengenali warna menstimulus penglihatan anak untuk melihat benda-benda di sekitarnya dengan lebih sensitif (Mulyana, dkk., 2017).

Permasalahan mengenai kemampuan mengenal warna pada anak usia dini yang dirasa masih kurang ditemukan juga oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya Nityanasari (2020) hasil dari observasi penelitiannya kepada seorang anak berusia 4 tahun ditemukan bahwa anak berusia 4 tahun tersebut mengalami kesulitan dalam mengenal warna, kemudian Mulyana, dkk., (2017) menyatakan dalam penelitiannya bahwa masih terdapat anak usia empat tahun masih rendah

dalam mengenal warna-warna dasar, dan Chamim dan Adhe (2020) hasil dari observasi penelitiannya menyatakan bahwa dari lima belas anak di dalam satu kelas hanya 7 anak yang dapat mengenal warna dan anak yang lainnya masih terlihat ragu-ragu untuk menjawab secara spontan.

Berdasarkan hasil penelitian Mulyana, dkk. (2017) salah satu faktor kesulitan anak dalam mengenal warna adalah karena kurangnya motivasi dan dorongan untuk mengenal pengetahuan warna terutama berupa rangsangan dari orang tua sejak dini. Minimnya media dan alat permainan edukatif yang diberikan orang tua juga bisa berdampak negatif, karena anak hanya bisa bermain dengan gadget atau handphone. Dengan demikian, pemberian motivasi dan dorongan berupa rangsangan serta fasilitas media atau alat permainan edukatif kepada anak itu penting untuk pencapaian perkembangan yang optimal.

Bermain merupakan kegiatan yang paling penting bagi tumbuh kembang anak. Permainan mesti dimainkan atas kemauan anak dan atas kebijaksanaan anak itu sendiri. Bermain harus menyenangkan dan semua aktivitas bermain yang menyenangkan terjadi saat anak belajar (Mutiah, 2010). Dengan kata lain, anak usia dini akan mendapatkan proses belajar melalui bermain yaitu ketika anak melakukan semua kegiatan bermain yang menyenangkan dilakukan dengan rasa senang.

Anak-anak belajar melalui bermain. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan material, benda, dan dukungan dari anak-anak yang lain dan orang dewasa akan membantu anak-anak tumbuh secara optimal. Permainan adalah alat pendidikan karena permainan memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan (Mutiah, 2010). Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak usia dini. Kegiatan bermain dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, namun hampir semua kegiatan permainan menggunakan alat permainan. Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak (Yasbiati dan Gandana, 2018)

Beragam alat permainan yang dibuat secara khusus untuk kegiatan bermain dapat ditemukan di toko-toko mainan. Berbeda dengan alat permainan pada umumnya, alat permainan yang banyak ditemukan di instansi-instansi

penyelenggara program anak prasekolah adalah yang biasa dikenal dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan (Mayke Sugianto, 1995 dalam Yasbiati dan Gandana, 2018). Sehubungan dengan alat permainan untuk anak usia dini, alat permainan dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak merupakan definisi secara khusus dari alat permainan edukatif untuk anak usia dini (Yasbiati dan Gandana, 2018)

Penggunaan media pada proses pendidikan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan yang melibatkan panca indera, dan bahkan dapat memberikan efek psikologis pada diri anak didik (Hamalik, 1986 dalam Gandana, 2019). Media dalam konteks pendidikan anak usia dini lebih dikenal dengan istilah alat permainan edukatif (Yasbiati dan Gandana, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media atau alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu hal penting yang dapat menjadi fasilitas bagi perkembangan anak.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul adalah masih terdapat anak usia dini yang kurang dalam mengenal warna dan kurangnya penunjang yang dirancang khusus untuk mengenalkan warna pada anak usia dini. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan permainan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia dini. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan permainan sondah. Permainan sondah atau biasa dikenal dengan engklek merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dulu, permainan sondah adalah salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hasil pengembangan permainan sondah diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia dini, serta mampu menjadi permainan yang dapat memfasilitasi aspek perkembangan yang lain.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini fokus pada pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan fokus masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana dasar kebutuhan pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun ?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan produk permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun ?
- 1.2.3 Bagaimana uji coba produk pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun ?
- 1.2.4 Bagaimana kelayakan produk permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 mendeskripsikan dasar kebutuhan pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun;
- 1.3.2 mendeskripsikan rancangan produk permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun;
- 1.3.3 mendeskripsikan uji coba produk permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun;
- 1.3.4 mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca mengenai bagaimana cara dan efektifitas pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun.

## **1.4.2 Manfaat praktis**

### **1.4.2.1 Bagi peneliti**

Dapat menambah pengetahuan dan pengembangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan mengenal warna khususnya melalui permainan sondah.

### **1.4.2.2 Bagi guru**

Dapat meningkatkan pengetahuan guru tentang pengembangan permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna serta dapat meningkatkan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### **1.4.2.3 Bagi anak**

Dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan anak dalam pembelajaran, dan dapat memfasilitasi perkembangan anak khususnya pada kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi atau sistematika penulisan skripsi ini merujuk pada KTI UPI 2021, diantaranya adalah sebagai berikut.

### **1.5.1 BAB I Pendahuluan**

Bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **1.5.2 BAB II Kajian Pustaka**

Bab ini memuat tentang teori dan konsep yang digunakan oleh peneliti sebagai landasan dalam penelitian, seperti bermain dan permainan anak usia dini, permainan tradisional, permainan sondah, dan kemampuan mengenal warna. Selain itu, pada bab ini juga memuat kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, spesifikasi produk dan kerangka berpikir.

### **1.5.3 BAB III Metode Penelitian**

Bab ini memberikan gambaran rinci tentang metode penelitian yang digunakan, meliputi komponen desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, alat/instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

#### **1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Bab ini dipaparkan deskripsi hasil temuan dan pembahasan terkait masalah penelitian dan pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan sesuai dengan tahapan yang ada pada metode penelitian yang digunakan.

#### **1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Dalam bab ini dipaparkan terkait simpulan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, implikasi dan rekomendasi terkait penelitian.